



## PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBENTUK ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGANALISIS INFORMASI SISWA KELAS V SD TUNAS PELITA BINJAI

Ajeng Sestya Ningrum<sup>1</sup>, Wisman Hadi<sup>2</sup>, Daulat Saragih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia

<sup>1</sup> [ajengsestya@gmail.com](mailto:ajengsestya@gmail.com), <sup>2</sup> [wismanhadi03@gmail.com](mailto:wismanhadi03@gmail.com), <sup>3</sup> [saragios@yahoo.co.id](mailto:saragios@yahoo.co.id)

DOI : <https://dx.doi.org/10.30829/tar.v29i1.1375>

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received : April 17, 2022

Revised : June 17, 2022

Accepted : June 22, 2022

#### Keywords

Media Pembelajaran,

Video Animasi,

Pengembangan.

### ABSTRACT

The era of globalization requires humans to have more expertise to work and be competitive. These pressures lead to issues of productivity, efficiency, level of competition, which demand increased performance and quality. In addition to the problem of educated unemployment, it turns out there are still many schools or institutions that have not yet implemented life skills education, so graduates do not have more expertise to develop. The aim of this research was to know Islamic Education Study Program Faculty of Islamic Religion life skills education and its implementation. This type of research is conducted using a mixed methodology. Data collected from 130 respondents by using questionnaire and interview. The result is life skill education which most followed by Islamic Education Study Program Faculty of Islamic Religion students is the education of reading the Qur'an, practice recitations, practice of worship, basic training of student leadership, and training of preacher and preacher cadres.

### Pendahuluan

Diantara faktor yang pengaruhi perkembangan belajar ialah terdapatnya media pembelajaran yang dilibatkan oleh guru dalam cara pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seluruh suatu yang bisa dipakai buat mengantarkan catatan dari guru pada anak didik sehingga bisa menguatkan estimasi, perasaan, atensi, serta atensi anak didik yang membidik pada cara pembelajaran yang sempurna.

Peran media dalam pembelajaran selain memberikan keterangan identitas ataupun informasi, juga dapat meningkatkan pengalaman peserta didik sehingga peserta didik memiliki perkembangan dalam belajar. Media sebagai perantara bisa meningkatkan serta memusatkan

estimasi peserta didik sehingga mereka bisa menemukan gagasan, ikatan langsung dengan situasi dan keadaan, serta peluang peserta didik untuk berkonsentrasi secara mandiri dengan ditunjukkan oleh keahlian serta minat. Eksploitasi membuat alat pembelajaran menjadi lebih efisien dan mengasyikan sehingga tidak membuat peserta didik mudah letih dan jenuh. Dengan memaksimalkan eksploitasi media, pembelajaran bisa terjalin dengan cara jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat berhasil.

Media pembelajaran bagi Schramm (dalam Putri, 2011: 20) merupakan fitur yang berfungsi selaku kurir atau materi dalam pengalaman yang berkembang. Sebagai fitur tentunya disesuaikan antara materi dan media yang baik untuk dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang bermanfaat serta berdaya guna, sehingga mampu mendorong minat peserta didik. Media yang baik dan bermutu yaitu media yang mampu merangsang siswa untuk berpikir baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian materi yang disampaikan mampu diterima dan dicerna oleh peserta didik.

Pengulasan materi wajib dicermati dalam menentukan media pembelajaran. Penyajian isi materi harus sesuai agar informasi dari materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan berupa video. Media pembelajaran video menawarkan pembelajaran yang dapat didesain sedemikian rupa sehingga dapat menghasikan media gambar yang bergerak, bersuara yang mampu menarik daya tarik peserta didik.

Bagi Individu( 2018: 137) media video digolongkan kedalam media audiovisual yang sedia menunjukkan bagian catatan serta informasi lewat ilustrasi serta suara yang di informasikan dengan cara berbarengan. Khasiat dari media video ini banyak sekali, tidak hanya selaku metode buat memperoleh serta mengantarkan catatan yang utuh, media video dalam berlatih pula menarik bersemangat serta atensi berlatih anak didik, dan memudahkan cara penyampaian modul.

Hasil wawancara dengan ibu wali kelas V SD Tunas Pelita Binjai bahwa : 1) beliau mengatakan untuk kurikulum yang dilaksanakana adalah kurikulum 2013. 2) kendala utama dalam belajar yaitu pembuatan media belajar, sehingga biasanya untuk video guru hanya mengambil dari aplikasi *youtube*. 3) terbatasnya biaya pembuatan video dan sarana dalam menyampaikan video pada siswa membuat guru lebih tertarik untuk membuat bahan ajar berbentuk gambar, 4) sekolah tidak menuntut guru untuk membuat video kreatif, sehingga fokus guru hanya pada materi yang ada dibuku.

Berdasarkan analisis kegiatan belajar oleh peneliti, dimana peneliti menemukan bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat

oleh wali kelas, pembelajaran dilakukan dengan pendekatan saintifik dan sesuai tema. Hanya saja kelemahan dalam belajar hanya menggunakan media gambar, kertas serta buku pembelajaran. Guru sendiri belum pernah membuat video belajar hasil karya mereka melainkan guru mengambil dari *youtube* kemudian ditayangkan di kelas atau *share* ke *group* belajar. Pada intinya fokus belajar lebih pada buku yang tersedia sehingga peran guru memainkan media sangat minim sekali. Kesimpulannya bahwa penggunaan media video animasi memang sangat terbatas di SD Tunas Pelita Binjai.

Pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini, menurut guru kelas V SD Tunas Pelita Binjai, ketika dites biasanya kurang dari 50% siswa yang tuntas KKM sisanya tidak tuntas KKM. Dari 30 orang yang ada di kelas V a yang berjumlah 30 siswa, dilakukan tes dengan soal menganalisis teks narasi sejarah maka ditemukan 10 siswa tuntas (33,33%) dan sisanya 20 orang tidak tuntas (66,67%). Dalam pernyataan guru kelas ini dapat disimpulkan bahwa ada masalah belajar yang harus dibenahi. Karena pelaksanaan belajar biasanya membutuhkan konsep pengajaran yang menarik baik melalui model ataupun media.

Dalam hal ini penting sekali teks narasi sejarah benar-benar dipahami siswa karena banyaknya pencapaian yang harus dicapai siswa seperti penggunaan kalimat efektif, kosa kata dan informasi penting dalam teks. Sehingga diperlukan media yang menarik minat belajar siswa, karena jika ditampilkan dengan teks narasi saja siswa pasti akan bosan. Jika ditampilkan dalam video, biasanya siswa akan menunjukkan antusias belajarnya.

Berdasarkan masalah di atas, mengemukakan ide untuk sebuah video animasi dalam memberikan materi ajar pada siswa. Eksplorasi atau penelitian ini menyinggung penelitian sebelumnya, khususnya penelitian Putu Jerry (2018). Penelitian ini berencana untuk (1) menggambarkan rencana rekaman keaktifan belajar, (2) menggambarkan konsekuensi keabsahan pembuatan rekaman gerakan belajar, dan (3) menentukan kecukupan rekaman kegiatan pembelajaran yang dibuat. Model perbaikan yang digunakan adalah bentuk ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Data dalam riset ini digabungkan dengan tanya jawab serta strategi uji.

Media pembelajaran video animasi yang dipakai membuat guru lebih gampang dalam mengantarkan materi. Sisi positif dari pemakaian video animasi ditafsirkan oleh Munir (2015: 295) secara khusus yaitu (a) meningkatkan berkecukupan serta kecekatan dalam mengantarkan materi lebih besar, (b) video animasi bisa melukiskan susunan peristiwa dengan cara mendalam, (d) membuat materi yang abstrak jadi aktual, (e) bisa diaplikasikan berkali-kali, (f) kapasitas guru dalam memberikn inovasi kegiatan, (g) melatih keahlian serta ekspansi pengalaman

terkini untuk anak didik, (h) media animasi ini bisa diaplikasikan pada tujuan penataran serta kurikulum pembelajaran yang terfokus pada kegiatan pembelajaran anak didik.

## **1. Kajian Teori**

### **1.1 Hakikat Belajar**

Belajar adalah interaksi untuk mencapai kapasitas, kemampuan, dan perspektif yang berbeda. Dari bayi hingga remaja, seorang individu akan terus belajar. Sebagai orang dewasa, adalah normal bahwa orang akan mampu dengan tugas tertentu dan kemampuan fungsional lainnya.

Belajar merupakan interaksi dengan lingkungannya. Area dalam suasana ini bisa berbentuk orang ataupun barang lain yang membolehkan orang mendapatkan pengalaman ataupun wawasan, bagus pengalaman ataupun data terkini ataupun suatu yang sudah terjalin serta sudah ditemui lebih dahulu, alhasil membolehkan terbentuknya interaksi (Aunurrahman, 2012: 36).

Belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang dilakukan dengan sengaja dan individu mengetahui tentang penyesuaian dirinya. Ini menyiratkan bahwa efek samping dari belajar harus dilihat dari perilaku, khususnya ada penyesuaian perilaku dari tidak tahu, menjadi tahu dari tidak berbakat menjadi berbakat. Kita dapat melihat seorang anak sedang berkembang dengan melihatnya berubah dari tidak terampil menjadi terampil. Dimana penyesuaian tingkah laku merupakan efek samping dari pelatihan atau pengalaman. Perubahan perilaku agak bertahan lama, dan itu berarti bahwa penyesuaian perilaku yang terjadi karena pembelajaran untuk jangka waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah.

Tidak semua perubahan yang terjadi pada diri seseorang merupakan hasil dari belajar. Perubahan yang dibawa oleh pengembangan, perbaikan, dan pengembangan bukanlah akibat dari pembelajaran. perkembangan jasmani (tinggi badan) bukanlah hasil dari belajar. Perkembangan jasmani adalah suatu rangkaian perubahan jasmani yang berkesinambungan yang sesuai dengan peningkatan usia individu, bukan karena hasil belajar.

Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah suatu siklus usaha yang diselesaikan oleh seorang individu untuk memperoleh perubahan perilaku lain secara keseluruhan, karena keterlibatannya sendiri dengan komunikasi dengan keadaannya saat ini. Ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan tahu tentang perubahan itu atau jika tidak, dia akan merasa bahwa telah terjadi penyesuaian pada dirinya. Misalnya, dia memahami bahwa wawasannya berkembang, kemampuannya meningkat, kecenderungannya meningkat. Jadi, perubahan perilaku yang terjadi dalam pandangan mabuk atau dalam keadaan tidak sadar, tidak termasuk

perubahan signifikansi pembelajaran. Akhirnya adalah bahwa belajar adalah suatu rangkaian perubahan perilaku karena keterlibatan dan praktik. Artinya, motivasi di balik belajar adalah penyesuaian tingkah laku, baik yang menyangkut informasi, kemampuan maupun mentalitas, dalam hal apapun, meliputi seluruh bagian makhluk atau individu.

Belajar adalah tindakan sehari-hari bagi siswa di sekolah. Ada kegiatan belajar yang dilakukan di sekolah, di rumah, di berbagai tempat, misalnya perpustakaan, pusat sejarah, dan sebagainya. Belajar adalah masalah semua orang, jadi tidak diharapkan bahwa belajar adalah istilah yang tidak dapat dikenali. Sementara itu, tugas siswa dalam mendidik dan pengalaman pendidikan merupakan siklus karakteristik siswa di sekolah dalam mencari atau menambah informasi, pengalaman, dan mentalitas. menghasilkan perubahan dalam informasi mencari tahu, kemampuan dan nilai-nilai perspektif. Perkembangan ini berubah secara umum dan terus-menerus.

Hasil belajar siswa di kelas dikumpulkan dalam susunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar hasil dari asosiasi demonstrasi belajar dan demonstrasi mengajar. Menurut pandangan guru, tindakan belajar diakhiri dengan cara yang paling umum yaitu untuk menilai hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar adalah akhir dari bagian dan puncak dari pengalaman pendidikan (Dimiyati, 2009:3).

Menurut Sudjana (2010:22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan kesempatan berkembang. Hasil dari latihan pembelajaran dipisahkan oleh perubahan perilaku dalam hal positif yang umumnya bertahan lama pada siswa. Mengenai penilaian ini, Wahid Unadulterated (2010:18) memaknai bahwa seseorang dapat dikatakan unggul dalam belajar dengan asumsi ia dapat menunjukkan penyesuaian dirinya. Perkembangan ini mengingat kapasitas penalaran, kemampuan, atau mentalitas mereka terhadap suatu item.

## 1.2 Media Pembelajaran

Sebagaimana dikemukakan oleh Suryani (2020: 1) media memiliki pengertian yang luas dan dimanfaatkan dalam berbagai bidang, mengingat bidang komunikasi dengan media komunikasi. Secara utuh dapat dimaklumi bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat menghidupkan jiwa, merangsang fikiran, perhatian, dan keinginan siswa sehingga dapat memberdayakan pengalaman pendidikan pada siswa. Menurut Heinich dan Ibrahim (dalam Daulat saragih: 2019) media merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim kepada penerima.

Media mengasosiasikan informasi dimulai dengan satu pihak kemudian ke pihak berikutnya. Media pembelajaran merupakan seluruh suatu yang bisa digunakan buat mengantarkan catatan ataupun data dalam ceria serta meningkatkan pengalaman alhasil bisa menghayati estimasi serta atensi anak didik buat berlatih. Serupa yang ditunjukkan oleh Heinich yang diambil oleh Arsyad (2011: 4), alat penataran merupakan deputi yang mengantarkan catatan ataupun data buat tujuan informatif ataupun bermuatan tujuan membuktikan antara pangkal serta akseptor.

Keunggulan media bagi Arsyad (2011: 26), profit mengaitkan siaran media dalam pembelajaran serta meningkatkan pengalaman merupakan selaku selanjutnya: 1) Media pengajaran bisa menarangkan identifikasi catatan serta informasi alhasil bisa bertugas serupa serta berikutnya meningkatkan pengalaman serta hasil pembelajaran, 2) Media pembelajaran bisa tingkatkan serta mengkoordinasikan pandangan kanak-kanak alhasil bisa mendesak gagasan berlatih, komunikasi yang lebih gampang antara anak didik serta kondisi mereka dikala ini, serta peluang anak didik untuk bertumbuh dengan cara leluasa cocok dengan kapasitas serta atensi mereka, 3) Alat penataran bisa menaklukkan keterbatasan indra, ruang, serta waktu.

### 1.3 Media *Audiovisual*

Media Audiovisual disebut juga media video. Video ialah media yang digunakan untuk mengantarkan materi pembelajaran. Dalam media video ada dua bagian yang berpadu, yaitu audio serta visual. Audio berarti suara, dalam hal ini audio dalam video memberikan pesan melalui suara sehingga anak didik memperoleh informasi melalui apa yang mereka dengar, sebaliknya visual dalam video berarti gambar. Maknanya adalah anak didik mampu memperoleh pengetahuan melalui apa yang mereka lihat.

Bagi Individu (2018: 137) media video merupakan bermacam media yang bisa menunjukkan bagian catatan serta data lewat gambar serta suara yang di informasikan dengan cara lalu menembus. Khasiat pembuatan film ini dengan cara besar digunakan selaku metode buat mendapatkan serta mengantarkan catatan yang utuh.

Media video ialah salah satu tipe media audiovisual. Media audiovisual hendak jadi media yang tergantung pada indera rungu serta alat pandangan. Media audiovisual ialah salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran menyimak. Membagikan informasi yang berguna pada pengamat:

1. Memantapkan bangkitnya atensi berlatih.
2. Memusatkan respon orang banyak dalam cara berlatih.

3. Menanggulangi keterbatasan raga..

keunggulan serta kekurangan media film begitu juga dikemukakan oleh Daryanto (2011: 79), mengemukakan sebagian keunggulan eksploitasi media film, antara lain:

1. Rekaman meningkatkan pandangan lain buat berlatih, rekaman menyuguhkan lukisan beranjak buat anak didik dan berjalan dengan audio.
2. Lebih kokoh dalam mendapatkan pembelajaran sebab bisa melayani style bahasa anak didik, bagus rungu ataupun visual.
3. Bisa membagikan pengalaman yang lebih jelas dari yang di informasikan oleh media audio serta visual.
4. Anak didik hendak memandang lebih kilat sebab mereka mencermati dengan memandang langsung.
5. Amat menarik serta mengasyikkan memakai media audiovisual.

Kekurangan media audiovisual bagi Suryani (2020: 53) merupakan:

1. Membuat audiovisual menghabiskan beberapa besar durasi sebab mencampurkan 2 bagian ialah audio serta visual
2. menginginkan keahlian serta akurasi dalam buatnya.
3. Bayaran yang dipakai di dalamnya lumayan mahal buat membuat media audiovisual.

#### 1.4 Video Animasi

Animasi dibingkai dari beragam gambar beranjak selaku subjek dengan akibat khusus alhasil nampak efisien serta menarik( Mayer, 2012: 88). Objek- objek ini dapat berbentuk subjek hidup serta subjek tidak hidup. Animasi nampak menarik dengan paduan alterasi yang pas serta bacaan pendukung, serta hendak lebih menarik dengan dorongan audio atau suara. Kedudukan berarti dalam mengaitkan video animasi selaku media pembelajaran merupakan keahlian buat memikirkan materi yang anak didik tidak bisa memandang ataupun memikirkan.

Gambar beranjak dipakai selaku anggapan materi yang menantang buat ditafsirkan dengan cara perkataan oleh guru. Bagi Munir (2013: 327), sudah terwujud *vivified character* yang tadinya mempunyai standar bawah jadi sebagian berbagai aksi, antara lain::

1. Animasi 2D (2 Dimensi) Animasi 2 dimensi ataupun dwi- matra diketahui dengan namaflat animation.
2. Animasi 3D (3 Dimensi) Animasi 3D ialah pengembangan dari animasi 2D (2 dimensi).
3. Stop Motion Animation

4. Animasi Tanah Liat( Clay Animation) Tipe animasi ini tidak sering kita dengar serta ditemui diantara tipe yang lain.
5. Animasi Jepang( Anime).
6. Animasi GIF

### 1.5 Menganalisis Informasi

Belajar adalah kumpulan siklus individu, yang mengubah perasaan yang berasal dari keadaan saat ini menjadi berbagai informasi yang kemudian dapat mendorong hasil belajar sebagai memori jangka panjang.

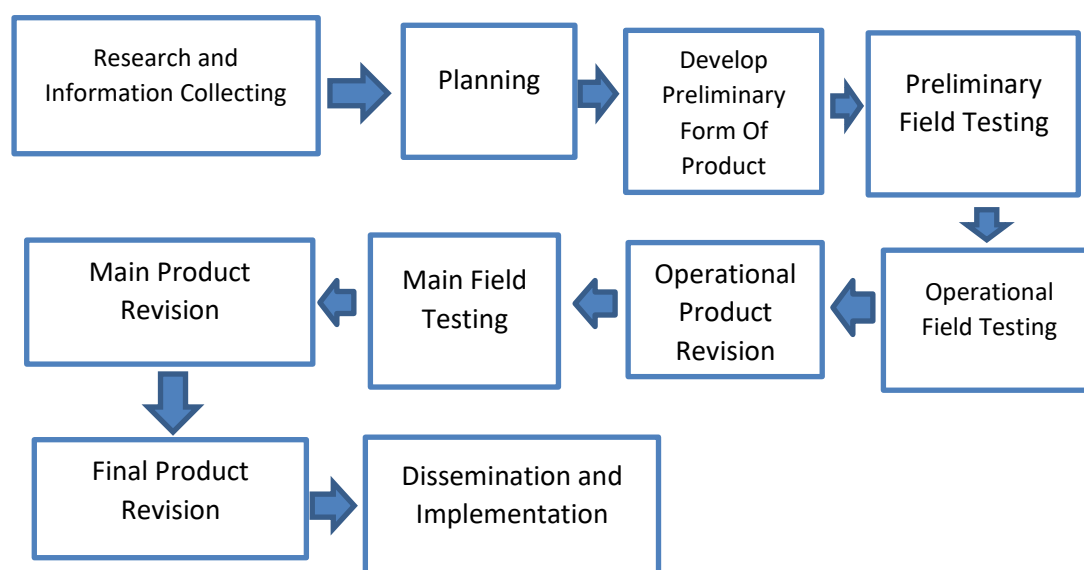
Purwanto, (2017:46) menciptakan lima macam hasil belajar, antara lain: (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar utama dari kerangka linguistik; (2) prosedur mental, khususnya mengelola pendekatan seseorang untuk belajar dan berpikir dalam arti luas, termasuk kapasitas berpikir kritis; (3) mentalitas dan nilai-nilai, terkait dengan arah kekuatan minat individu yang disimpulkan dari kecenderungan untuk bertindak terhadap individu dan kesempatan; (4) informasi verbal, informasi mengenai data dan kenyataan; dan (5) kemampuan terkoordinasi, khususnya kemampuan yang kapasitas untuk iklim dan mencapai ide-ide dan gambar.

## 2. Metodologi

Riset ini tercantum riset pengembangan. Dalam riset memakai konsep riset Borg& Gall( 1983: 775). Pengembangan Borg& Gall muat bimbingan penataan langkah- langkah yang dicoba oleh periset supaya produk yang dirancangnya memiliki standar kelayakan. Riset ini dilaksanakan di SD Tunas Pelita Binjai yang terdapat di Jalur Perintis Kemerdekaan Binjai, pada anak didik V Semester II Tahun Ajaran 2021/ 2022 Waktu riset dicoba pada bulan Januari sampai Februari 2022. Metode pengumpulan informasi mencakup observasi, tanya jawab, angket serta instrumen uji.

Dalam jenjang riset Borg and Gall, mengajukan serangkaian langkah yang wajib ditempuh dalam pendekatan ini melingkupi 10 tahap biasa, semacam selanjutnya ini:





Gambar 1 Prosedur Pengembangan Borg & Gall (1983: 776)

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Kelayakan media *audiovisual* berbentuk animasi untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi siswa pada “tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dan subtema (2) Peristiwa Kebangsaan Era Kolonialisme

Kelayakan media *audiovisual* berbentuk animasi diperoleh melalui tahapan, pada kelompok kecil sebanyak 10 siswa dari kelas V B Tunas Pelita Binjau T.A 2021/2022.

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No Resp    | Jumlah | P(%) |
|------------|--------|------|
| 1          | 7      | 70   |
| 2          | 8      | 80   |
| 3          | 8      | 80   |
| 4          | 8      | 80   |
| 5          | 7      | 70   |
| 6          | 5      | 50   |
| 7          | 6      | 60   |
| 8          | 6      | 60   |
| 9          | 7      | 70   |
| 10         | 6      | 60   |
| Jumlah     | 68     | 680  |
| Persentase | 68     |      |

Data tersebut diperoleh melalui hasil uji coba kelompok kecil pada 10 siswa SD Tunas Pelita kelas V B dan hasilnya keseluruhan tanggapan siswa terhadap produk animasi memperoleh skor 68 dengan presentase 68% termasuk dalam kategori cukup valid.

Untuk perolehan responden pertama dengan persentase 70%, Untuk perolehan responden kedua dengan persentase 80%, Untuk perolehan responden ketiga dengan persentase 80%, Untuk perolehan responden keempat dengan persentase 80%, Untuk perolehan responden kelima dengan persentase 70%, Untuk perolehan responden keenam dengan persentase 50%, Untuk perolehan responden ketujuh dengan persentase 60%. Untuk perolehan responden kedelapan dengan persentase 60%, Untuk perolehan responden kesembilan dengan persentase 70%, dan Untuk perolehan responden kesepuluh dengan persentase 60%.

**Tabel 4. Data Uji Coba Kelompok Besar**

| No Resp    | Jumlah | P(%) |
|------------|--------|------|
| 1          | 9      | 90   |
| 2          | 10     | 100  |
| 3          | 8      | 80   |
| 4          | 8      | 80   |
| 5          | 8      | 80   |
| 6          | 6      | 60   |
| 7          | 8      | 80   |
| 8          | 7      | 70   |
| 9          | 9      | 90   |
| 10         | 8      | 80   |
| 11         | 9      | 90   |
| 12         | 10     | 100  |
| 13         | 8      | 80   |
| 14         | 9      | 90   |
| 15         | 8      | 80   |
| 16         | 9      | 90   |
| 17         | 9      | 90   |
| 18         | 9      | 90   |
| 19         | 8      | 80   |
| 20         | 8      | 80   |
| Jumlah     | 168    | 900  |
| Persentase | 84     |      |

Uji coba pada kelompok besar dilakukan dengan siswa sebanyak 20 siswa. Siswa diberikan pembelajaran dengan media video animasi yang sudah direvisi peneliti, Hasil yang diperoleh secara keseluruhan yaitu memperoleh skor 168 dengan persentase sebesar 84% (kategori Valid). Kategori uji coba kelompok besar sudah dalam kategori valid artinya produk sudah dapat diuji efektivitasnya untuk melihat peningkatan keterampilan menganalisis informasi siswa.

### **3.2 Efektivitas media *audiovisual* dalam meningkatkan keterampilan menganalisis informasi siswa pada “tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dan subtema (2) Peristiwa Kebangsaan Era Kolonialisme.**

Untuk melihat efektivitas media *audiovisual* berbasis animasi dalam meningkatkan keterampilan menganalisis dilakukan pada 23 siswa.

**Tabel 5 Nilai *Pre Test* Dan *Post Test***

| No Resp | Pre Test (T1) | Post Test (T2) |
|---------|---------------|----------------|
| 1       | 65            | 80             |
| 2       | 60            | 80             |
| 3       | 75            | 85             |
| 4       | 70            | 75             |
| 5       | 80            | 85             |
| 6       | 80            | 100            |
| 7       | 80            | 100            |
| 8       | 75            | 75             |
| 9       | 80            | 85             |
| 10      | 75            | 85             |
| 11      | 60            | 65             |
| 12      | 70            | 85             |
| 13      | 80            | 100            |
| 14      | 85            | 90             |
| 15      | 50            | 60             |
| 16      | 90            | 95             |
| 17      | 55            | 70             |
| 18      | 80            | 95             |
| 19      | 90            | 95             |
| 20      | 85            | 100            |
| 21      | 65            | 70             |

|                          |       |       |
|--------------------------|-------|-------|
| 22                       | 80    | 80    |
| 23                       | 75    | 90    |
| Jumlah                   | 1705  | 1945  |
| Rata-Rata                | 74.13 | 84.57 |
| Standard Deviasi Pre Tes | 10.73 |       |
| Stanard Deviasi Post Tes | 11.67 |       |

Dari data di atas dapat dilihat bahwa video animasi cukup berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menganalisis informasi siswa dimana pada *pre test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,14 dan pada *post test* diperoleh nilai rata-rata 84,57. Dari nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menganalisis informasi melalui soal pilihan ganda sudah mengalami peningkatan.

Dari hasil peningkatan ini, dilakukan uji t sebagai uji efektivitas dalam penelitian ini untuk melihat keberhasilan produk video animasi. Berikut perhitungan t dalam penelitian ini :

Perhitungan Harga t:

$$t = \frac{\bar{B}}{SB/\sqrt{n}}$$

$$t = \frac{12}{6.55/\sqrt{23}}$$

$$t = \frac{12}{6.55/4.79}$$

$$t = 8,82$$

Dari hasil perhitungan data di atas diperoleh  $t_{hitung} = 8,82$  Dari daftar distribusi t dengan menggunakan peluang  $1-\alpha = 0,95$  dengan dk  $n-1 (6-1) = 5$  diperoleh harga  $t_{tabel} = 2,07$ . Sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Pada temuan terdahulu belum ada yang membahas mengenai analisis informasi dengan video pembelajaran berbentuk animasi, sehingga peneliti membuat suatu inovasi yaitu dengan membuat video animasi yang menyampaikan materi secara kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu kemampuan peserta didik dalam menganalisis informasi. Jika peserta didik mampu dan menguasai keterampilan tersebut maka kemampuan dalam memperoleh informasi pembelajaran akan baik pula. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh video animasi terhadap kemampuan siswa menganalisis informasi pada “Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dan subtema (2) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan”.

#### 4. Simpulan

Media audiovisual berupa animasi mampu meningkatkan keahlian menganalisa anak didik pada“ tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan serta subtema(2) Peristiwa Kebangsaan Era Kolonialisme. Media audiovisual berupa video layak digunakan dalam proses pembelajaran, hal tersebut terlihat dari kelancaran penayangan dan kevalidan data dengan presentase 87,31%. Media video efektif dalam pembelajaran karena dilengkapi dengan gambar serta suara yang mampu membuat peserta didik tertarik sehingga peserta didik memperoleh informasi yang disampaikan dalam video serta mampu menganalisa informasi tersebut.

#### Daftar Pustaka

- Andriana, K. 2014. *Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol.1, No.1, Juni 2014. Alamat <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/3731/0>
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja.GrafindooPersada
- Aunurrahman. (2012), *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, Benny. 2018. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana,
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka
- Putri. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Online*.
- Putu Jerry Radita Ponza. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*.
- Ponza, Jampel, Sudarma (2018). *Jurnal EDUTECH*. Universitas Pendidikan Ganesha.Vol. 6 No. (1) pp. 9-19.<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257>
- Sadiman, dkk. 2011. *Media pendidikan : Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saragih Daulat, (2019), *Feasibility Of Audiovisual Media for Literacy Activities Of Stutents Of Grade V In Public Elementry School (SDN) 067241 Medan Denai*.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. 2010. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.

- Sundayana, R.2016. *Media Dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, dkk, 2020. *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.
- Wahidmurni, dkk. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Winkel W.S. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo1