

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON SISWA SMA AL-AZHAR 3 BANDAR LAMPUNG

Lusi Septiana¹, Sumadi, Dedy Miswar

Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

email: lusiseptiana9@gmail.com

ARTICLES INFORMATION

Article status:

Received: 14th April 2020

Accepted: 15th April 2020

Published online: 2nd September 2020

Keywords:

learning outcomes, learning media, interest in learning

Kata kunci:

hasil belajar, media pembelajaran, minat belajar

Correspondent affiliation:

1. Department of Geography Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Lampung, Indonesia

Correspondent email:

1. lusiseptiana9@gmail.com

ABSTRACT

The aims of this study was to find out the effect of using the Powtoon animation video learning media on the interests and learning outcomes of students geography at Al-Azhar 3 High School Bandar Lampung. The research method was a quasi-experimental type of non-equivalent control group design with a population of 88 students of Class XI IIS Al-Azhar 3 High School by using a purposive sampling technique. The research sample consisted of 60 students. The instruments were 20 pretest and posttest questions and 30 questionnaire statements. Simply linier regression test and t-test were used to analyze the data, the overall results t count is greater than t table and significance less than 0.05. It can be concluded that there was influence of the use of Powtoon animation video learning media on learning interests and results, and there were differences in classroom learning outcomes using Powtoon animation video learning media and classes that did not use learning media

Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon terhadap minat dan hasil belajar geografi siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Metode penelitian yaitu quasi experimental tipe non-equivalent control grup design dengan populasi 88 siswa kelas XI IIS SMA Al-Azhar 3 menggunakan teknik purposive sampling. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa. Instrumen yang digunakan 20 soal pretest dan posttest dan 30 pernyataan angket. Teknik analisis uji regresi linier sederhana dan uji t digunakan untuk analisis data, hasil seluruhnya t hitung lebih besar dari t tabel dan signifikansi kurang dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon terhadap minat dan hasil belajar, dan terdapat perbedaan hasil belajar kelas penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Copyright © 2020jggeography-UNILA

This open access article is distributed under a

Creative Commons Attribution (CC-BY) 4.0 International license

PENDAHULUAN

Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan memperbaiki kualitas pembelajaran dalam proses pembelajaran. Semua komponen seperti peserta didik, guru, materi, metode, sumber belajar, media pembelajaran dan sarana prasarana, serta biaya, yang terlibat dalam pembelajaran perlu dioptimalkan perannya masing – masing demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran.

Upaya untuk mengatasi rendahnya kualitas pembelajaran tersebut yang dilakukan oleh guru adalah pemanfaatan media pendidikan animasi dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran video animasi Powtoon kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Berdasarkan data nilai ulangan harian BAB VI. Keragaman Bangsa sebagai Indentitas Nasional kelas XI IIS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa nilai ulangan harian yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 76 sebanyak 22 orang atau 25 %. Sedangkan siswa yang tidak memenuhi KKM yaitu ≤ 76 sebanyak 66 orang atau 75 %. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran geografi materi Keragaman Bangsa sebagai Indentitas Nasional belum mencapai standar ketuntasan belajar yang ditentukan.

Berdasarkan uraian tersebut maka saya tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019”. Identifikasi permasalahan, yaitu rendahnya minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi pada materi Keragaman Bangsa sebagai Indentitas Nasional kelas XI IIS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran, dan rendahnya kualitas pembelajaran yang meliputi penyampaian materi dan mempengaruhi pemahaman siswa dalam mengikuti pelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khusus bagi penulis dan umumnya bagi yang berkepentingan dalam bidang geografi. Ruang lingkup subjek penelitian adalah siswa kelas XI IIS semester genap SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, sedangkan ruang lingkup objek penelitian adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI IIS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung pada materi pelajaran Keragaman Bangsa sebagai Indentitas Nasional Tahun Ajaran 2018/2019. Ruang lingkup tempat dan waktu adalah di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019, dan ruang lingkup ilmu adalah pembelajaran geografi.

Menurut Walker (dalam Riyanto, 2010: 88), belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, dan motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor -faktor samar – samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar. Menurut Muhaimin (dalam Riyanto, 2010:90), pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar.

Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Secara umum pembelajaran dilukiskan sebagai “upaya orang yang tujuannya ialah membantu orang belajar”. Oleh karena itu belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri orang tersebut pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya Pembelajaran merupakan proses dari belajar.

Teori belajar sangat membantu pengajar dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik. Dengan memahami teori belajar, pengajar akan memahami proses terjadinya belajar manusia. Pengajar dalam hal ini guru mengerti bagaimana seharusnya memberikan stimulasi sehingga peserta didik menyukai belajar. Teori belajar terbagi dalam teori kognitif, behaviorisme, konstruktif, dan humanisme. Penelitian ini menggunakan dua teori belajar, yaitu teori belajar kognitif dan teori belajar behaviorisme.

Minat menurut Slameto (2010:55) adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan minat menurut W.S. Winkel (dalam Musfiqon, 2012:175) adalah kecenderungan yang menetap pada diri subyek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa sedang pada bidang tersebut. Minat merupakan perasaan tertarik terhadap suatu obyek sehingga obyek tersebut dapat dikerjakan dengan sukarela dan perasaan senang. Minat akan timbul dari kegiatan yang menyenangkan oleh karena itu minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Hal ini lah yang menyebabkan terdapat hubungan antara minat siswa dengan hasil belajar siswa. Nana Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Hamalik (2001:49) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Nursid Sumaatmadja (2001 :12) mengemukakan bahwa pembelajaran geografi adalah pembelajaran tentang aspek – aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam atau kehidupan umat manusia dan variasi kewilayahannya. Gagne (dalam Karti Soeharti, 2003:98) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, dan elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi.

Powtoon adalah perangkat lunak untuk membuat video animasi secara sederhana namun bukan untuk sejenis film, akan tetapi lebih kepada”mempresentasikan“ materi dengan cara yang lebih variatif, unik, dan menyenangkan sesuai dengan tingkat imajinasi, daya komunikasi, substansi, kreasi, serta kontemplasi.

Penelitian yang relevan berfungsi untuk melihat persamaan dan perbedaan penelitian. Berikut penelitian terdahulu yang peneliti anggap relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yanuarita Astuti, Widi, dan Ali Mustadi Tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD”, penelitian yang dilakukan oleh Viviantini Amram Rede dan Sahrul Saehana Tahun 2015 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh media video pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar ipa siswa kelas VI SDN 6 Kayumalue”, dan penelitian yang dilakukan oleh Andhika Budi Setiawan pada Tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Animasi Terhadap Hasil Belajar”.

Maka hipotesis yang telah dirumuskan adalah terdapat pengaruh penggunaan media terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI SMA Al-Azhar 3, terdapat pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI SMA Al-Azhar 3, dan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar kelas penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi experimental tipe Non-equivalent control group design bentuk pretest dan posttest. Penelitian ini yang menjadi populasi adalah 88 siswa kelas XI IIS SMA Al-Azhar 3. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Purposive sampling, teknik penentuan sampel berdasarkan dengan mempertimbangkan jumlah dan tingkat prestasi kelas. Penelitian ini dilakukan di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, dan dilaksanakan pada bulan Februari 2019 pada semester genap Tahun Pelajaran 2018/2019 selama 2 minggu berturut pada hari kamis tanggal 14 Februari 2019 dan tanggal 21 Februari 2019.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel penelitian yaitu variabel bebas adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon. Sedangkan variabel terikat adalah Minat dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019. Subbab teknik pengumpulan data menjelaskan tentang teknik yang akan digunakan pada penelitian, yaitu teknik tes untuk mengumpulkan data berupa nilai yang diperoleh setiap peserta didik dengan cara memberikan test berbentuk test pilihan jamak pada masing-masing kelas, teknik angket untuk mengetahui minat belajar peserta didik dan penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon, dan teknik dokumentasi mendapatkan data yang diperlukan berupa profil sekolah, data nilai, dan jumlah peserta didik, serta Peta Lokasi SMA Al-Azhar 3.

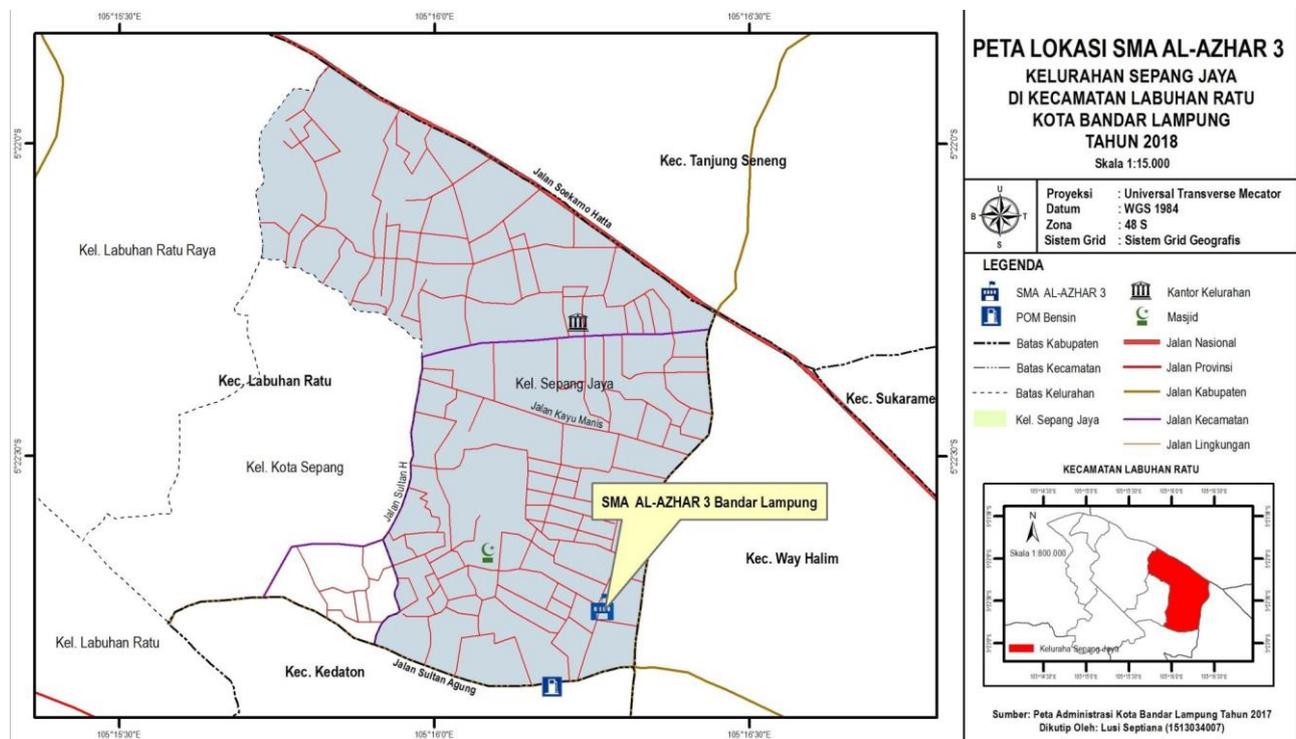
Instrument penelitian merupakan alat yang di gunakan peneliti untuk mempermudah pekerjaan dalam mengumpulkan data penelitian, instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Uji instrumen dilakukan pada 10 orang responden atau siswa pada kelas XI IIS 3.

Penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran soal, dan uji pembeda soal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rumus uji-t (t-test) untuk mengetahui uji hipotesis perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui uji hipotesis pengaruh penggunaan media pembelajaran, teknik analisis data dilakukan dengan uji regresi liner sederhana. Agar dapat digunakan t-test memiliki persyaratan analisis yaitu data tersebut harus homogen dan berdistribusi normal. Maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Prasyarat analisis sebelum menggunakan uji regresi liner adalah uji linieritas data, apabila data tidak linier maka analisis tidak dapat dilanjutkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Penelitian

Berdirinya SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung adalah berdasarkan pertimbangan bahwa di kompleks Way Halim Yayasan Al – Azhar Tanjung Karang telah mempunyai binaan, yaitu 2 buah Taman Kanak – Kanak, 1 buah Sekolah Dasar, 1 buah Sekolah Menengah Pertama, dan di sekitar Kompleks Way Halim juga banyak berdiri Sekolah Menengah Tingkat Pertama. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka pada tanggal 2 januari 1992 dengan Nomor Surat: 120/YAL/XI/1992, Yayasan Al-Azhar Tanjung Karang mengajukan permohonan mendirikan SMA Al – Azhar 3 di Way Halim, kepada Kakanwil Depdikbud Provinsi Lampung, melalui Kakandepdikbud Kedaton. Sehingga surat permohonan tersebut di setuju oleh Kakanwil Depdikbud Propinsi Lampung dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 612/I.12/BI-U/1994, tertanggal 26 Januari 1994 dan surat tersebut berlaku sejak di tetapkan terhitung mulai tanggal 1 Juli 1992. Berikut peta lokasi penelitiannya.



Gambar 1 Peta Lokasi Penelitian

Hasil Penelitian

Untuk menjawab 3 pertanyaan dalam hipotesis. Penelitian ini menggunakan 2 teknik analisis data, yaitu uji regresi linier sederhana dan uji t. Pengujian hipotesis ini berbantuan SPSS – 23.

a. Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi dikelas XI IIS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon (X) Terhadap Minat Belajar (Y1).

Variabel		a	b	t hitung	Sig.
X	Y2	44,2	0,300	2,221	0,035

Sumber: Perhitungan Statistik 2020

Kriteria pengujian, adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima H_a ditolak dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak H_a diterima. Berdasarkan signifikansi, jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima H_a ditolak dan jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima. Berdasarkan kriteria diatas dapat diketahui bahwa t_{hitung} (2,221) lebih besar daripada t_{tabel} (2,048) dan signifikansi (0,035) kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh terhadap minat siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi Powtoon di kelas XI IIS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

b. Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi dikelas XI IIS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Hasil uji hipotesis pertama dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon (X) Terhadap Hasil Belajar (Y2).

Variabel		a	b	t hitung	Sig.
X	Y2	24,85	1,212	4,427	0,000

Sumber: Perhitungan Statistik 2020

c. Hipotesis Ketiga

Teknik yang digunakan untuk melihat perbedaan signifikan hasil belajar geografi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi Powtoon. Berikut adalah rekapitulasi perhitungan uji t data hasil belajar siswa.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji T

Variabel		t hitung	Sig (2-tailed)
X	Y2	6,666	0,000

Sumber: Perhitungan Statistik 2020

Kriteria penerimaan atau penolakan H_0 pada taraf signifikansi 5% dapat dilihat melalui harga t_{hitung} pada tabel hasil uji hipotesis, jika harga t_{hitung} lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan nilai signifikansi, yaitu nilai signifikansi atau sig. (2 tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dan nilai signifikansi atau sig. (2 tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (Sugiyono, 2012:273).

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 3. dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 6,666 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,048 dan nilai signifikansi 2-tailed kurang dari 0,05. Maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi Powtoon terlihat dari perbedaan hasil belajar nilai Posttest dan Pretest, dan media pembelajaran video animasi Powtoon dapat meningkatkan serta memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dilihat dari hasil Posttest lebih tinggi dibandingkan dengan hasil Pretest.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut; (1) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon terhadap minat belajar geografi siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. (2) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon terhadap hasil belajar geografi siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. (3) Terdapat perbedaan hasil belajar geografi kelas penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi kelas XII IIS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada dosen pembimbing, kepala SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, Guru Geografi dan siswa/i SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung yang telah membantu dalam tercapainya penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian, saran penelitian yang dapat direkomendasikan adalah: (1) Bagi guru, dengan memahami bahwa media pembelajaran video animasi Powtoon dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar geografi maka diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran video animasi Powtoon dikelas. (2) Bagi siswa, dengan mengetahui bahwa media pembelajaran video animasi Powtoon dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar geografi, maka diharapkan siswa dapat menerapkan sebagai alternatif media pembelajaran guna menambah pemahaman pada mata pelajaran geografi.

REFERENSI

- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. Soeharto, Karti. 2003. *Tekhnologi Pembelajaran (Pendekatan Sistem, Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar Media)*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sumaatmadja, Nursid. 2001. *Metode Pembelajaran Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara.