

Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin

Friska Ayuliandari^{1*}, Ike Sylvia²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: friskaayuliandari1703@gmail.com

Abstract

The development of the era which has entered the 21st century, science and information technology is growing very rapidly has a lot of influence on all areas of life. Especially in the educational aspect, the use of technology can be applied in the learning process in schools, namely by using learning media. The purpose of this research is to help students understand the material and relate the concepts of sociology learning in everyday life. This study uses an experimental method with a one group pretest-posttest research design. Data collection was carried out with a question instrument in the form of a pretest posttest. The target of the trial in this study was in class XI IPS 2 at SMAN 12 Merangin using purposive sampling as an experimental class with 32 students as research subjects. After testing the normality and homogeneity tests for data analysis of the effectiveness of the sociology learning animation video media, the t-test was carried out. Based on the results of the study showed that animated videos in sociology learning proved to be effective.

Keywords: Animated Video; Effectiveness; Media; Sociology Learning.

How to Cite: Ayuliandar, F. & Sylvia, I. (2022). Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 1(2), 113-117.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan (Triwiyanto, 2014). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik. Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam situasi pendidikan, karena itu merupakan kunci sukses untuk menggapai masa depan yang cerah serta merupakan proses mempersiapkan generasi bangsa dengan wawasan ilmu pengetahuan yang tinggi. Hal ini bertujuan agar dalam pikiran peserta didik terkonsentrasikan hasil belajar yang harus menerima materi pelajaran yang akan disampaikan oleh gurunya melalui media pembelajaran (Fathurrohman, 2012).

Media pembelajaran salah satu faktor peningkatan kualitas pendidikan serta tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga media belajar perlu dipertimbangkan kehadirannya dalam penyampaian materi pembelajaran (Arsyad, 2011). Media belajar merupakan sebuah alat, teknik atau cara dan metode yang dimanfaatkan dalam rangka mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dengan peserta didik pada pelaksanaan kegiatan belajar di sekolah (Dimiyati, 1989). Penggunaan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik mampu mengatasi sikap ketidak tertarikannya peserta didik dalam pelaksanaan proses belajar selama pembelajaran berlangsung (Sadiman, 2006).

Pemilihan media pembelajaran yang benar-benar disesuaikan dengan karakteristik umum peserta didik akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang akan disajikan guru (Hamalik, 2001). Dalam pelaksanaan proses pembelajaran media pengajaran dianggap memiliki peran yang sangat penting dalam menyukseskan keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Karena media pembelajaran mampu memudahkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara efektif, efisien dan maksimal (Indriana, 2011). Media pembelajaran yang baik memang harus

menyesuaikan kondisi zaman di era milenial seperti guru SMA dituntut kreatif dalam mengembangkan sebuah media dalam pembelajaran. oleh karena itu, dibutuhkan formula yang mampu memudahkan tenaga pendidik dalam proses belajar (Lantanida, 2016). Bahkan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh peserta didik, apalagi bagi peserta didik yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan (Djamarah, 1996).

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibuk Sri Suharyani, S. Pd Selaku guru Sosiologi SMAN 12 Merangin pada tanggal 10 Juni 2021, kurang kreatifnya guru dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran yang dikembangkan sendiri dan masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam prose pembelajaran, tidak ada media lain yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. banyak diantara pendidik yang tidak pernah berpikir untuk membuat sendiri media pembelajaran. selain itu, ketidak tertarikan peserta didik terhadap pemanfaatan media tidak hanya berasal dari keadaan media itu sendiri, akan tetapi berasal dari bagaimana guru dalam mengolah materi pembelajaran untuk disampaikan melalui media tersebut. Materi dalam pembelajaran Sosiologi membahas realitas sosial yang dapat dibantu dengan menggunakan media, kurangnya pengembangan media oleh guru menyebabkan kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Sosiologi, tentu hal tersebut mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Hal ini didukung dengan perolehan hasil belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa sebanyak dua kali berturut-turut kelas XI IPS 1 memperoleh hasil ulangan dibawah KKM yaitu 75.

Materi pembelajaran Sosiologi mencakup bahan-bahan yang bersentuhan langsung dengan kehidupan sosial masyarakat. Berdasarkan hal ini, seharusnya peserta didik bisa memahami materi sosiologi secara baik dan tepat, namun pada kenyataannya yang dijumpai pada lapangan, proses pembelajaran yang dilaksanakan belum mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan secara optimal. Maka dari itu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran Sosiologi serta mengoptimalkan kemampuan dan menguasai teknologi pada tenaga pengajar perlu dilakukan sebuah inovasi pada media pembelajaran. kehadiran media video animasi dalam proses pembelajaran telah membuat suasana yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah kini di modifikasi dengan menampilkan cuplikan berupa video animasi. Media visual animasi dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Video animasi dapat menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2011). Peneliti terdahulu telah membuktikan bahwa media video animasi mampu menjadi suatu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran, penelitian yang berjudul Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SD Labschool Unnes. Dengan hasil menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran terbukti efektif.

Berdasarkan penjabaran masalah di atas, melalui media video animasi pembelajaran sosiologi, peserta didik dapat belajar secara mandiri dimana dan kapan saat dibutuhkan sehingga peserta didik dapat mengulang materi yang belum dipahami dan dengan media video animasi, peserta didik mampu mengaplikasikan materi yang dimuat di dalam media video animasi untuk membantu peserta didik memahami materi berdasarkan masalah yang dijumpai dalam lingkungan masyarakat. Efektifitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, respon peserta didik terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep peserta didik. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sedang dipelajari (Rizki, Yahya, & Khosmas, 2015). Hal yang mendasar yang membuat efektifitas pembelajaran adalah peserta didik yang aktif ketika proses belajar dan pengetahuan peserta yang dilihat dari hasil belajar, jumlah nilai dari hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui test pada kelas eksperimen dengan perlakuan media video animasi. Oleh karena itu penggunaan media video animasi perlu untuk di uji tingkat keefektifannya.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian Eksperimen, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa media video animasi dalam kondisi terkendalikan (Sugiyono, 2015). Tipe penelitian metode eksperimen yang dipakai ialah rancangan penelitian *one group pretest and posttest design* pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dan metode tes dengan instrumen pengumpulan berupa angket kelayakan, angket praktikalitas, dan soal yang digunakan pada metode tes (Sugiyono, 2015). Desain ini mengetahui peningkatan keterampilan belajar dan hasil belajar pada peserta didik sesudah dan sebelum perlakuan. Pengumpulan data berupa instrument yang berbentuk soal objektif yang diberikan kepada peserta didik pada saat sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan yaitu media video animasi pembelajaran

sosiologi. Sumber data primer diperoleh dari peserta didik kelas XI IPS 2 di SMAN 12 Merangin dengan total subjek sebanyak 31 orang peserta didik. Analisis data tentang efektivitas media video animasi pada pembelajaran sosiologi dilakukan dengan uji-t sehingga perlu untuk melakukan tes normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

Hasil dan Pembahasan

Efektivitas pada dasarnya menunjukkan tingkat ketercapaiannya hasil sedangkan jika dilihat dari arti efisiensi lebih kepada bagaimana cara mencapai hasil dengan maksimal tetapi dengan sumber daya yang minimal dengan membandingkan antara output dan inputnya. Efektivitas ini menunjukkan ketercapaian dari berbagai segi dan ketercapaian yang telah dirancang. Efektivitas media video animasi yang di ukur dengan soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal yang diberikan pada peserta didik SMA N 12 Merangin kelas XI IPS 2 dengan total 31 peserta didik, sebelum diberikan perlakuan berupa media video animasi dan diberikan kembali soal setelah diberikan perlakuan. Soal dirancang berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat. Hasil perolehan skor *pretest* nantinya akan dilakukan perbandingan dengan hasil skor *posttest* maka dapat diketahui bagaimana proses belajar berhasil atau tidak. Setelah *pretest* dan *posttest* maka dilakukan uji signifikansi perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* digunakan rumus hitung uji-T menggunakan SPSS 25. Sebelumnya perlu dilakukan uji prasyarat dilakukannya analisis. Hasil analisis uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-smirnov dengan data kelas XI IPS 2 berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Normalitas

One-Sample Komogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.22878885
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.095
	Negative	-.090
Test Statistic		.095
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Menurut tabel di atas One Sample Kolmogorv-Smirnov test digunakan untuk uji normalitas pada data yang menggunakan satu sampel. Dari hasil pengolahan data diperoleh hasil seperti tabel di atas maka perhitungan analisis uji normalitas diperoleh total nilai signifikansi untuk pretest sebesar 0,200 yang berarti $> 0,05$ maka dari itu disimpulkan bahwa hasil proses pembelajaran peserta berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Homogenitas

Test Of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar sosiologi	Based on Mean	.352	1	60	.555
	Based on Median	.124	1	60	.726
	Based on Median and with adjusted df	.124	1	59.995	.726
	Based on trimmed mean	.355	1	60	.554

Jika Signifikansi $>0,05$, dapat dikatakan distribusi data homogen dan jika nilai Signifikansi $<0,05$, maka dikatakan distribusi data tidak homogen. Berdasarkan hasil dari perhitungan uji homogenitas yang memperoleh nilai signifikansi untuk sebesar 0,555 berarti diperoleh nilai signifikansi untuk sebesar 0,555 yang berarti lebih besar dari 0,05 ditarik kesimpulan bahwa data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal. Dan dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. berikut hasil uji hipotesis data kelas XI IPS 2.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Hipotesis

		Paired Samples Test					T	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
Pair 1	pretest – posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
		-22.90323	12.76546	2.29274	-27.58563	-18.22082	-9.989	30	.000

Analisis uji t berpasangan *Paired Samples Test* digunakan sebagai alat pengujian hipotesis. Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil uji tersebut di disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil rata-rata nilai akhir belajar *pretest-posttest*.

Terdapat perbedaan hasil pembelajaran pada sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa media video animasi pembelajaran sosiologi yang diterapkan dalam penyampaian materi pada penelitian ini. Dengan menggunakan teori belajar behavioristik yang dijelaskan oleh B.F.Skinner terdapat adanya pola *stimulus-respon* pada perilaku yang dikondisikan. Menurut percobaan yang telah dilakukan pada tikus dan burung merpati Skinner mengemukakan terdapat komponen penting pada kegiatan belajar ialah penguatan. Lebih rinci ia menjelaskan, ketika penguatan selalu diberikan maka akan membentuk pengetahuan melalui stimulus-respon. Terdapat dua penguatan yaitu penguatan positif dan penguatan negative. Bentuk penguatan positif seperti hadiah, perilaku, atau penghargaan. Sedangkan bentuk penguatan negatif antara lain menunda atau tidak memberi penghargaan, memberikan tugas, atau menunjukkan perilaku yang tidak menyenangkan.

Teori belajar behavioristik yang dikembangkan oleh B.F Skinner digunakan untuk menganalisis hasil serta temuan di lapangan dalam penggunaan media video animasi belajar Sosiologi terdapat stimulus berupa media video animasi bagi peserta didik pada saat belajar Sosiologi karena respon yang diberikan peserta didik berupa peningkatan minat belajar yang ditinjau melalui hasil *pretest-posttest* dilihat dari hasil (Uji Efektivitas) pada media video animasi untuk penyampaian materi pembelajaran. Teori belajar behavioristic berorientasi pada hasil yang dapat diukur, diamati, dan diuji secara objektif. Pendekatan ini memiliki kontribusi dalam mencapai perubahan pemikiran, perasaan dan pola perilaku bagi individu (Sanyata, 2012)

Berdasarkan hasil uji efektifitas yang telah dilakukan menyatakan penggunaan media video animasi pada pembelajaran sosiologi sangat baik dan efektif diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran, pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Sinambela (2019) mengemukakan indikator sesuatu mampu dikatakan efektif, jika proses pembelajaran mencapai target yang diinginkan, baik berdasarkan aspek tujuan pembelajaran juga prestasi yang diperoleh peserta didik secara maksimal. Berikut indikator keefektifan proses pembelajaran. (a) memperoleh ketuntasan belajar, (b) ketercapaian keefektifan kegiatan peserta didik, (c) memperoleh efektivitas kemampuan guru dalam mengelola proses belajar, dan tanggapan peserta didik terhadap proses belajar yang positif. Berdasarkan indikator yang dijelaskan Sinambela tersebut, disimpulkan bahwa metode efektivitas pembelajaran merupakan jenjang keberhasilan tingkat yang bias tercapai berdasarkan suatu metode pembelajaran tertentu sinkorn dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Nahar, 2016).

Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran sosiologi membuat peserta didik termotivasi dan mampu meningkatkan minat dalam proses pembelajaran karena di dalam video animasi yang disajikan ada unsur gambar disertai gerak, audio seperti suara pemain, sound effect dan musik. Peserta didik akan lebih mudah mengatasi kejenuhan belajar dan juga memudahkan peserta didik dalam memahami pada apa yang disampaikan. Namun keberhasilan media video animasi juga dipengaruhi dengan kemampuan guru dalam menguasai computer untuk pembelajaran di kelas.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
 Dimiyati, M. (1989). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
 Djamarah, S. B. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

-
- Fathurrohman, M. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Lantanida, J. (2016). *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. 4(1).
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x>
- Rizki, F., Yahya, F. , & Khosmas, B. B. U. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Aktivitas Belajar Siswa di SMP* . 1–10.
- Sadiman, A. dk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanyata, S. (2012). Teori dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik dalam Konseling. *Jurnal Paradigma*, 14, 1–11.
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Triwiyanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.