

PENGARUH PEMBELAJARAN DARING MELALUI MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK DI KELAS 5D MI AN-NIDHOMIYAH CIREBON

Patimah

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Email: patimahwardono@gmail.com

Moh. Masnun

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Email: mohmasnun10@gmail.com

Anindita Pratiwi Hidayat

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Email: aninditapratwi98@gmail.com

Received	Revised	Accepted
24 April 2022	30 April 2022	10 May 2022

THE EFFECT OF ONLINE LEARNING THROUGH ANIMATION VIDEO MEDIA ON THEMATIC LEARNING OUTCOMES IN 5D CLASS MI AN-NIDHOMIYAH CIREBON

ABSTRACT

E-learning is an evolutionary form of conventional (face-to-face) education that was born to answer the challenges and needs of the times, one of which is the application of animated video media in thematic learning at the elementary school level. The main problem behind this study is the decline in thematic learning outcomes of 5D grade students during online learning. The purpose of this study is to describe how much the effectiveness of online learning through animated video media on thematic learning outcomes in class 5D MI An-Nidhomiyah Kab. Cirebon. The approach used is quantitative with pre-experimental design and using one-Group Pre-test Post-test design. The sample in this study amounted to 31 5D grade students. Data collection techniques used are observation, test, and questionnaire. The type of test used

is multiple choice objective test which totals 10 pretest and posttest questions with the same questions. Instrument validation test results there are 5 questions declared valid, and there are 5 questions that are declared invalid. Of the 5 valid questions is a matter that R calculate the 0.355, that is, the item number 1, 2, 3, 6, 8, 9. The data obtained were processed by normality test, homogeneity test, and hypothesis Test (t test). The results showed that 1) penenrapan video animation media in the category of good because the number of questionnaire scores for variable X is 81%, 2) thematic learning outcomes theme 4 subtheme 3 learning to-1 after given treatment obtained an average of 82.00 showed good student learning outcomes, 3) there is a significant effectiveness between video animation media with thematic learning outcomes of 85.9% with the value of sig 0.000 < probability 0.05. Then it is known $t_{count} < t_{table}$ Yani of $-12.308 < 2.042$, it can be concluded H_a accepted and H_0 rejected means there is a significant effectiveness between online learning through animated video media on thematic learning outcomes of 5D grade students.

Keywords: *Online Learning, Video Animation Media, Learning Outcomes*

Abstrak

Pembelajaran dalam jaringan (daring) merupakan bentuk evolusi dari Pendidikan konvensional (tatap muka) yang lahir untuk menjawab tantangan dan kebutuhan zaman, salah satunya adalah dengan penerapan media video animasi dalam pembelajaran tematik jenjang sekolah dasar. Masalah utama yang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik siswa kelas 5D selama pembelajaran daring. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan seberapa besar pengaruh pembelajaran daring melalui media video animasi terhadap hasil belajar tematik di kelas 5D MI An-Nidhomiyah. Pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif dengan pre-experimental design. Adapun desain penelitian ini menggunakan One-Group Pre-test Post-test design. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas 5 yang ada di MI An-Nidhomiyah. Sampel penelitian ini berjumlah 31 siswa pada kelas 5D. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan angket. Jenis tes yang digunakan yaitu tes objektif pilihan ganda yang berjumlah 10 soal pretest dan posttest dengan soal yang sama. Hasil uji validasi instrument terdapat 5 soal dinyatakan valid, dan ada 5 soal yang dinyatakan tidak valid. Dari 5 soal yang valid tersebut adalah soal yang $r_{hitung} \leq 0,355$, yaitu item nomor 1, 2, 3, 6, 8, 9. Data yang diperoleh diolah dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) penenrapan media video animasi dalam kategori baik karena jumlah skor angket untuk variabel X sebesar 81%, 2) hasil belajar tematik tema 4 subtema 3 setelah diberikan treatment diperoleh rata-rata sebesar 82,00 menunjukkan hasil belajar siswa baik, 3) media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa sebesar 85,9% dengan nilai sig 0,000 < probabilitas 0,05. Hasil t hitung < t table yakni sebesar $-12,308 < 2,042$, maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa.

Kata Kunci: *Pembelajaran Daring, Media Video Animasi, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat

dijadikan sebagai tolak ukur suatu keberhasilan siswa melalui proses pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar dengan terlebih dahulu dinilai setelah proses belajar itu terjadi, hasil belajar dapat berupa perubahan perilaku, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik kearah yang lebih baik dari sebelum siswa memperoleh pembelajaran. Karena belajar itu adalah dari tidak tahu menjadi tahu, dari buruk menjadi baik, dan dari tidak bisa menjadi bisa¹.

Tinggi rendahnya hasil belajar menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang, yaitu kemampuan siswa, kemampuan guru dalam mengajarkan mata pelajaran, dan lingkungan sekitar siswa. Idealnya, hasil belajar lebih dari sekedar bentuk pemahaman. Suatu proses pembelajaran dianggap berhasil jika semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

Namun pada masa pandemi saat ini, kegiatan pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka kini beralih menjadi pembelajaran non tatap muka. Program tersebut dikenal dengan *online learning* atau sering disebut dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memerlukan koneksi internet dalam proses pembelajaran berlangsung.² Pembelajaran daring diharapkan bisa berjalan dengan baik mengingkat mayoritas masyarakat Indonesia telah menggunakan internet. Akan tetapi, pelaksanaan pembelajaran daring tidak sepenuhnya berjalan dengan baik. Karena di SD/MI sendiri pelaksanaan pembelajaran berbasis daring tidak sepenuhnya berjalan dengan efektif terutama pada MI An-Nidhomiyah. Lantaran pembelajaran daring masih menemui berbagai kendala, antara lain: keterbatasan signal, kuota internet yang kurang memadai, tidak adanya media yang mendukung pembelajaran daring tersebut, penguasaan dan pemahaman guru terhadap teknologi informasi masih minim, tidak semua guru mampu membuat media pembelajaran daring karena keterbatasan waktu. Pembelajaran daring pada mata pelajaran tematik kerap mengalami perbedaan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka, hal tersebut dikarenakan siswa kurang memahami penjelasan guru, kurangnya kepedulian siswa pada saat pembelajaran daring berlangsung, serta kurangnya kreativitas penyampaian materi yang disajikan guru karena hanya menyampaikan penugasan ataupun materi melalui *WhatsApp Group* saja. Tentu saja hal ini berakibat pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik cenderung menurun atau bahkan tidak ada peningkatan selama proses pembelajaran daring.

Dari uraian diatas, media pembelajaran dapat dijadikan sebagai solusi agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Karena dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran, efisiensi belajar siswa dapat

¹ Jihad, Asep dan Haris Abdul. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012)

² Isman. *Efektifitas dan Kreatifitas dalam Membangun Pembelajaran di Masa Pandemi*. (Bandung: PT. Pena Cipta Karya, 2020).

meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi. Media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan³. Media pembelajaran akan berperan besar dalam mengomunikasikan pesan yang disampaikan guru. Media pembelajaran yang digunakan umumnya untuk tingkat sekolah dasar adalah media visual karena peserta didik akan lebih mudah memahami yang disampaikan dengan melihat gambar, poster, foto, dan alat peraga. Metode pembelajaran dan media pembelajaran akan menentukan kualitas suatu proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan bergantung pada metode pembelajaran yang dipergunakan oleh guru⁴.

Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video animasi adalah media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran bahasa asing di kelas. Media ini bisa meningkatkan motivasi belajar dan memberi wawasan lebih terhadap peserta didik. Istilah baru dalam pembelajaran menggunakan media ini adalah *edutainment* (belajar dengan cara yang menyenangkan)⁵.

Manfaat media video dalam proses pembelajaran peserta didik, diantaranya yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apa lagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran, dan peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media video. Arsyad mengungkapkan

³ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada. 2014).

⁴ Sina Ibnu, Cut Dien Nurwahidah, Zahara Zahara. "Media video Pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa". Vol.17 No.1. 2021. <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>

⁵ Alek Kurniawan. *Keefektifan Penggunaan Media video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2015 : 17

beberapa kelebihan dan kelemahan media video dalam pembelajaran sebagai berikut:

a. Kelebihan Media Video 1) Melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi dan berpraktik. 2) Menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan berulang-ulang jika dipandang perlu. 3) Meningkatkan motivasi dan menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya. 4) Mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik. 5) Menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung. 6) Ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok heterogen atau kepada perorangan. 7) Menjadikan waktu lebih efisien.

b. Kekurangan Media Video 1) Pengadaan film atau video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak. 2) Film atau video yang terus berputar bisa menjadikan sebagian peserta didik tidak mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan. 3) Film atau video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan atau tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film atau video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Beberapa hasil penelitian yang relevan: 1) Penelitian dilakukan oleh Muhammad Dinar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Jakarta)”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Jakarta pada sub tema kegiatan ekonomi dan pemanfaatan potensi sumber daya alam. 2) Penelitian yang dilakukan oleh Sri Handayani dengan judul “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar. 3) Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Chusnul Al Fasyi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil belajar. 4) Penelitian yang dilakukan oleh Rambu Ery Ana Awang dengan penelitian berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang” dengan hasil yang menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara kelas V yang mendapat pelajaran menggunakan media video pembelajaran dan mendapat pembelajaran menggunakan media yang biasa digunakan oleh guru. 5) Penelitian yang dilakukan oleh Santi Laksita Sari dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran PAI terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA Pada Materi Tata Cara Pengurusan Jenazah di SMA N 1 Pulokulon Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2011/2012” menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media video lebih baik daripada hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan media

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat penelitian yang mengkaji tentang penggunaan media video animasi maupun hasil belajar. Namun belum ada penelitian yang menggabungkan dua variabel menjadi satu fokus penelitian, sehingga penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Daring Melalui

Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Di Kelas 5D MI An-Nidhomiyah Cirebon” merupakan penelitian terbaru dari penelitian-penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini disebut pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistic. Pendekatan ini menggunakan design eksperimen *One-Group Pre-test Post-test design*. Dalam desain ini terdapat pretest, yaitu tes yang diberikan sebelum diberi perlakuan dan juga posttest yaitu tes yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan lebih akurat dengan alasan dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswi kelas 5D MI An-Nidhomiyah Kab. Cirebon. Sementara itu teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh dikarenakan jumlah siswa di kelas 5D berjumlah 31 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu 1) Observasi. Observasi adalah aktivitas penelitian yang dalam rangka mengumpulkan data yang berhubungan dengan masalah penelitian, observasi adalah penelitian atau pengamatan secara langsung kelapangan untuk mendapatkan informasi dan mengetahui permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini peneliti akan mengadakan penelitian dengan cara mengumpulkan data secara langsung melalui pengamatan di lapangan terhadap aktivitas yang dilakukan. 2) Angket. Menurut Sugiyono angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis dengan responden untuk dijawabnya. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah model skala likert. Jawaban setiap instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negative. 3) Tes. Menurut Arikunto (2006:150) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan yaitu tes objektif pilihan ganda dengan jumlah 10 soal *pre test* dan *post test*. *Pre test* dilaksanakan diawal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi sebelum menggunakan media video animasi. *Post test* dilakukan diakhir pembelajaran setelah menggunakan media video animasi. Hasil uji validitas instrument hasil belajar terdapat 5 soal dinyatakan valid, dan ada 5 soal yang dinyatakan tidak valid. Dari 5 soal yang valid tersebut adalah soal yang r hitung $\leq 0,355$, yaitu item nomor 1, 2, 3, 6, 8, 9. Soal yang valid tersebut selanjutnya dipakai untuk mengambil data dalam penelitian ini.

Data penelitian ini diperoleh dengan melakukan (1) Uji normalitas, dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. (2) Uji homogenitas, digunakan untuk mengetahui sampel yang digunakan berasal dari populasi yang homogen atau tidak. (3) Uji hipotesis (uji t), digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring melalui media video

animasi terhadap hasil belajar tematik siswa kelas 5D⁶.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Proses Pembelajaran Daring Melalui Media Video Animasi di MI An-Nidhomiyah

Pelaksanaan pembelajaran daring melalui *Whatsapp Group* dianggap efektif dan berjalan baik karena dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran saat diterapkannya pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi Covid-19 walaupun sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka, karena siswa lama-kelamaan akan merasa bosan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran daring yang dilakukan yaitu yang pertama membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. Kemudian guru memberikan motivasi agar siswa tetap bersemangat saat melakukan pembelajaran jarak jauh karena tidak bisa bertatap muka secara langsung dan tidak bisa bertemu dengan teman-temannya. Sebelum mengirimkan materi, terlebih dahulu siswa mengisi absensi atau daftar hadir siswa dengan membuat list absensi pada *Whatsapp Group* sebagai bukti bahwa siswa telah mengikuti pembelajaran pada hari tersebut. Selanjutnya guru mengirimkan video pembelajaran yang berisi penjelasan materi pelajaran yang akan dipelajari. Kemudian guru meminta siswa untuk menyimak video pembelajaran hingga selesai. Guru juga meminta siswa untuk membaca buku paket yang telah dibagikan sebagai tambahan materi agar siswa lebih mudah memahaminya. Setelah selesai guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami atau belum dimengerti. Setelah dirasa siswa sudah paham guru meminta siswa untuk mengerjakan tugas atau soal yang telah dikirim melalui *Whatsapp Group* sebagai bentuk evaluasi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah mengerjakan siswa bisa mengumpulkannya pada guru melalui nomor *Whatsapp* pribadi guru. Kemudian diakhir pembelajaran guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian dijawab oleh siswa. Selain itu juga, pembelajaran daring juga menuntut siswa melakukan semua pekerjaan secara mandiri, namun peran orang tua juga sangat penting bagi siswa dalam pembelajaran jarak jauh karena agar pembelajaran jarak jauh atau daring melalui *Whatsapp Group* yang dilakukan oleh siswa dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Data mengenai pengaruh pembelajaran daring melalui media video animasi peneliti memberikan lembar angket melalui *google form* kepada seluruh siswa kelas V di MI An-Nidhomiyah. Lembar angket ini dibagikan bertujuan untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran daring melalui media video animasi pada mata pelajaran Tematik pada saat proses pembelajaran di *Whatsapp Group*.

⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV. 2017 : 265

Tabel 1
 Rekapitulasi Prosentase Hasil Angket Variabel X

No	Option Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
1	10	90	0	0	100
2	6	90	6	0	100
3	13	84	3	0	100
4	16	84	0	0	100
5	32	68	0	0	100
6	45	55	0	0	100
7	45	55	0	0	100
8	29	71	0	0	100
Jumlah	196	597	9	0	800
Rata-Rata	24,5	74,6	1,1	0	100

Sumber : Hasil olah data angket siswa

Berdasarkan dari hasil perhitungan rekapitulasi hasil angket dapat dijelaskan bahwa sejumlah siswa yang menjawab sangat setuju ada (24,5%), siswa yang menjawab setuju ada (74,6%), siswa yang menjawab tidak setuju ada (1,1%) , dan siswa yang menjawab sangat tidak setuju ada (0%).

Berdasarkan angket dari 31 responden dengan jumlah item 8 pernyataan maka skor idal untuk angket tersebut adalah 8 item x 31 responden x 4 (skor tertinggi tiap item) = 992, sedangkan skor total angket dari hasil penyebaran berjumlah 801 (lihat lampiran tabulasi data hasil angket), presentasi angket dapat di hitung dengan rumus:

$$\frac{\text{skor total hasil angket}}{\text{standar skor tertinggi}} \times 100$$

Jadi presentase angket yaitu :

$$\frac{801}{992} \times 100 = 80,7 \text{ (di bulatkan 81\%)}$$

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring melalui media video animasi dalam kategori baik dengan jumlah skor 81% karena berada diantara 75% - 100%.

Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Siswa Kelas V MI An-Nidhomiyah Cirebon.

Untuk mengetahui hasil belajar tematik siswa kelas 5D, maka dilakukan kegiatan *pre test* dan *post test* kepada 31 siswa di Kelas 5D MI An-Nidhomiyah Kab. Cirebon Dari hasil uji coba *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan oleh peneliti, telah diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2
 Statistik Hasil Belajar Siswa

Statistics		Pretest	Posttest
N	Valid	31	31
	Missing	0	0
Mean		51.61	82.00
Std. Error of Mean		1.114	1.990
Median		50.00	80.00
Mode		50	10
Std. Deviation		9.694	11.813
Variance		93.978	122.796
Skewness		596	220
Std. Error of Skewness		421	421
Range		30	40
Minimum		40	60
Maximum		70	100
Sum		3974	5793

Sumber : Hasil olah data pretes dan post test

Berdasarkan tabel 2 statistik hasil belajar siswa diatas jumlah siswa sebanyak 31 siswa kelas 5D, missing 0 menunjukkan bahwa data yang hilang adalah 0, dengan demikian tidak ada data yang belum diproses. Diperoleh hasil untuk rata-rata (Mean) hasil belajar untuk pretest sebesar 51.61 dan rata-rata untuk posttest sebesar 82.00, median untuk pretest sebesar 50.00 dan median untuk kelas posttest sebesar 80.00, mode untuk pretest sebesar 50 dan mode untuk posttest sebesar 100 dengan nilai maximum untuk pretest sebesar 70 dan nilai maximum untuk posttest sebesar 100. Dan nilai minimum untuk pretest sebesar 40 dan nilai minimum untuk posttest sebesar 60. Nilai rata-rata hasil belajar pretest sebesar 51,61 menunjukkan kriteria D (Kurang), sedangkan rata-rata hasil belajar posttest sebesar 82.00 menunjukkan kriteria B (Baik).

Pengaruh Pembelajaran Daring Melalui Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik di Kelas V MI An-Nidhomiyah

Untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, dan ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran daring melalui media video animasi terhadap hasil belajar tematik, serta seberapa besar pengaruhnya, digunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji t).

a. Uji Normalitas

Tabel 3
 Uji Normalitas
 One-Sample Kolmogorof-Smirnov Test

		Pembelajaran Daring	Hasil Belajar
N		31	31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	25.94	81.94
	Std. Deviation	1.896	11.081
Most Extreme Differences	Absolute	0.233	0.214
	Positive	0.233	0.214
	Negative	-0.184	-0.140
Test Statistic		0.233	0.214
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.280 ^c	0.453 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3 uji normalitas dapat di ketahui bahwa data pada pembelajarn daring menunjukkan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,280. Dan pada hasil belajar menunjukkan signifikasi sebesar 0,453 lebih besar dari 0,05 maka sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogorov-smirnov dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, asumsi atau persyaratan dalam model regresi sudah terpenuhi.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4
 Test of Homogeneity of Variances
 Hasil belajar Tematik

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	0.551	4	26	0.700
	Based on Median	0.443	4	26	0.776
	Based on Median and with adjusted df	0.443	4	23.228	0.776
	Based on trimmed mean	0.559	4	26	0.694

Sumber: hasil uji homogenitas pada table 3

Berdasarkan tabel 4 uji homogenitas dapat di ketahui bahwa nilai signifikansi 0,694 lebih besar dari 0,05 maka sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, asumsi atau persyaratan dalam model regresi sudah terpenuhi.

c. Uji Hipotesis (Uji t)

Tabel 5
Uji t
Paired Samples Test

							T	Df	Sig. (2-tailed)
							Lower	Upper	
Pair 1	Pretest – Posttest	-33.548	15.176	2.726	-39.115	-27.982	-12.308	30	0.000

Berdasarkan tabel 5 hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka kesimpulannya bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak atau dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil belajar menggunakan media video animasi dalam pembelajaran daring, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring melalui media video animasi terhadap hasil belajar tematik siswa di kelas 5D MI An-Nidhomiyah Kab. Cirebon tahun 2021/2022.

Dengan menggunakan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif dalam memberikan materi tetapi siswa juga turut aktif pada saat pembelajaran daring berlangsung dan memperhatikan dengan seksama penjelasan dari guru. Penggunaan media pembelajaran adalah faktor yang sangat penting terutama pada saat pembelajaran daring karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi siswa dalam belajar serta media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang, terutama pada siswa.

Media video animasi dinilai menyenangkan karena tidak membuat siswa merasa bosan, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan media video dalam proses pembelajaran daring menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa merasa senang dengan metode yang diterapkan karena dapat menarik perhatian sehingga siswa bisa fokus pada materi yang disampaikan.⁷ Sedangkan, menurut penelitian lainnya dari (Sri, 2019) Media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik.

Sejalan dengan itu, Brame (2016: 4) juga mengatakan bahwa pemanfaatan video dalam pendidikan yaitu video dapat memberikan sarana yang signifikan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat Kustandi (2013: 23) bahwa ada

⁷ Margareta widiyasanti. "Pengembangan media video animasi untuk memotiasi belajar.. Vol.09. 01. 2018 <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>

beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian siswa dan dapat memperlancar proses belajar agar dapat menimbulkan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa⁸.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam penelitian ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring karena selain merangsang siswa untuk lebih tertarik pada saat pembelajaran daring berlangsung, media video animasi juga dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa. Dengan adanya media video, siswa akan lebih paham dengan materi yang disampaikan serta siswa mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif (Kegiatan Mental Otak), afektif (Sikap), psikomotorik (keterampilan/skill) dan meningkatkan kemampuan interpersonal.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran daring melalui media melalui media video animasi berjalan dengan baik, hal itu terlihat dari peserta didik dan guru terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik hadir tepat waktu, bersikap sopan dan mentaati aturan yang telah ditetapkan. Peserta didik juga mengerjakan tugas dengan baik dan semangat. Hasil yang diperoleh melalui perhitungan angket pembelajaran daring melalui media video animasi memperoleh skor hasil penyebaran angket 801 dengan standar skor tertinggi 992. Sehingga didapatkan hasil jumlah presentase pencapaian skor respon siswa adalah 81%. Skor tersebut tergolong kategori kuat yang berada diantara 75% - 100%. Hasil belajar tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 siswa kelas 5D di MI An-Nidhomiyah dari 31 siswa yang diteliti. Diperoleh hasil 4% siswa mendapatkan nilai 60, 26% siswa mendapatkan nilai 70, 35% siswa mendapatkan nilai 80, 19% siswa mendapatkan nilai 90, dan 16% siswa mendapatkan nilai 100. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa termasuk dalam kategori baik karena memperoleh rata-rata 81,61.

Sementara itu, berdasarkan hasil uji t terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring melalui media video animasi terhadap hasil belajar tematik di kelas 5D MI An-Nidhomiyah Kab. Cirebon sebesar 85,9%, dengan nilai sig 0,000 < Probabilitas 0,05 maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring melalui media video animasi terhadap hasil belajar tematik di kelas 5D MI An-Nidhomiyah. Dengan nilai t hitung $-12,308 < t$ tabel 2.042 maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring melalui media video animasi terhadap hasil belajar tematik di kelas 5D.

DAFTAR PUSTAKA

Alek Kurniawan, 2015. *Keefektifan Penggunaan Media video Animasi Dalam Pembelajaran*

⁸ Lina Novita, Elly Sukmanesa, Mahes Yudistira. "Penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa SD". Vol.09. 01. 2019. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>

- Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fakhrurrazi, *Hakikat pembelajaran efektif*, Jurnal At-Tafkir, Vol 11, No 1, Juni 2018, 86
- Ibnu Sina, Cut Dien Nurwahidah, Zahara Zahara. 2021. *Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa*". Jurnal Rausyan Fikr. Vol.17. No.1
- Jihad, Asep dan Haris Abdul. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. raja Grafindo Persada.
- Kartika, A. R. (2018). *Model Pembelajaran Daring*. *Journal of Early Childhood Care & Education*, 27.
- Kustandi dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung :Alfabeta
- Widiyasanti Margareta, Yulia Ayriza. 2018. *Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan media pembelajaran*". Jurnal Pendidikan Karakter. Vol.09. No.01