KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DENGAN MEDIA *SLIDE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 15 BANJARMASIN

Husnul Hatimah, Zainuddin, Andi Ichsan Mahardika
Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Unlam Banjarmasin
husnulhatimah_physic@yahoo.com

ABSTRAK: Penggunaan media pembelajaran di sekolah SMP Negeri 15 Banjarmasin masih sangat rendah terutama penggunaan media komputer, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui ada/tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi dan media *slide*, dengan tujuan khusus untuk (1) mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *slide*; (2) mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media animasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental design*. Desain eksperimen yang digunakan *pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media animasi dengan media *slide* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 15 Banjarmasin, berdasarkan uji *t* menunjukkan nilai *asymp sig. 2-tailed* sebesar 0,043. Hasil ini didukung oleh data-data: (1) hasil belajar siswa yang diajar menggunakan medi*a slide* berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan dari nilai rata-rata siswa 46,5909 menjadi 68,7652; (2) hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media animasi berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan yang lebih tinggi dibanding hasil belajar siswa yang diajar menggunakan medi*a slide* yaitu dari nilai rata-rata siswa 44,6970 menjadi 75,0000.

Kata kunci: Media animasi, media *slide*, dan hasil belajar.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Proses pembelajaran seringkali terjadi kegagalan komunikasi antara guru dan siswa. Dengan demikian materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal. Sehingga, tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang dimanfaatkan oleh guru-guru di sekolah SMP Negeri 15 Banjarmasin. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media sederhana yaitu berupa gambar mati. Selain observasi peneliti juga melakukan tanya jawab dengan beberapa guru IPA di SMP

Negeri 15 Banjarmasin tentang penggunaan media berbasis komputer. Berdasarkan pemaparan yang mereka sampaikan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer masih sangat jarang digunakan. Kendala untuk melaksanakannya dikarenakan ketersediaan media masih kurang salah satunya ketersediaan media proyektor LCD. Dilihat dari hasil UTS yang telah diperoleh dari kelas VIIG diketahui tidak ada siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran. Perolehan hasil nilai UTS ini berasal dari Standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di SMP Negeri 15 Banjarmasin untuk mata pelajaran IPA yaitu 65.

Adanya perkembangan media belajar para guru dapat lebih memotivasi dan mengembangkan minat belajar siswa. Rangsangan untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan penggunaan media sebagai salah satu bahan ajar. Sehingga selama proses belajar mengajar berlangsung akan selalu terjadi interaksi antara guru, siswa dan media pengajaran yang digunakan. Tujuannya agar bahan yang disampaikannya dikuasai sepenuhnya oleh semua murid, bukan hanya beberapa saja yang diberikan angka tinggi (Nasution, 1995: 35). Keberhasilan dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang dinilai berupa hasil belajar, baik itu hasil belajar dalam bentuk kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Penyajian materi ajar IPA menggunakan media pembelajaran berbasis komputer berupa media animasi, diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fungsi utama dari media pembelajaran itu sendiri adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis. Tugas guru selain menyampaikan pelajaran kepada para siswa, juga dapat membuat siswa belajar sampai berhasil.

Hasil penelitian Samsudin dan Liliawati (2011) yang mengkaji tentang efektivitas pembelajaran fisika dengan menggunakan media animasi komputer terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa SMA. Menunjukkan hasil adanya peningkatan hasil keterampilan berpikir kritis siswa dibanding dengan penggunaan media poster dalam pembelajaran optik. Hasil penelitian Rohmah (2012) tentang pengaruh penggunaan media *slide* presentasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata diklat menggambar busana di SMK Darul

Amanah Sukorejo Kendal. Menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antar penggunaan media *slide* presentasi dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata diklat menggambar busana di SMK Darul Amanah Sukorejo Kendal.

Kemudian penelitian oleh Triwiyono (2012) yang mengkaji tentang perbandingan penggunaan media video animasi dengan media gambar *slide* terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Al-Asror Patemon Gunungpati Semarang tahun pelajaran 2011/2012. Menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kontrol sama-sama mengalami peningkatan. Berdasarkan latar belakang tersebut dipandang perlu melakukan penelitian dengan judul "Komparasi Penggunaan Media Animasi dengan Media *Slide* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin".

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan masalah secara umum "Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media animasi dengan media *slide* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 15 Banjarmasin?"

Tujuan umum yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada/tidaknya perbedaan yang signifikan antara penggunaan media animasi dengan media *slide* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 15 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental*. Desain eksperimen yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 15 Banjarmasin, Jalan Kuin Utara RT.4 No.6. Waktu penelitian dilaksanakan mulai 18 November sampai dengan 05 Desember 2013. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 15 Banjarmasin semester ganjil tahun ajaran 2013-2014, dengan rentang umur berkisar 12-14 tahun yang berada pada tahap operasional formal yang berjumlah 230 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil dengan teknik *cluster random sampling.* Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIIB yang ditentukan sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VIIE sebagai kelas eksperimen 2.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis

deskripsi dan analisis inferensi. Analisis deskripsi untuk menggambarkan nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi kemampuan awal dan akhir siswa. Uji inferensi pertama yang digunakan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data berdistribusi normal dan homogen untuk menguji hipotesis dalam penelitian digunakan statistik parametrik dengan uji *t* (*independent samples t-test*) untuk menentukan ada/tidaknya perbedaan hasil belajar IPA siswa antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskripi Hasil Belajar (*Pretest* Dan *Posttest*) Siswa

Hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 menggunakan aplikasi *SPSS 18 for windows*. Data deskripsi tes awal (*pretest*) yang lebih jelas seperti terlihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil analisis deskripsi tes awal (*pretest*)

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
KelasEksperimen1	33	25.00	75.00	44.6970	11.06193
KelasEksperimen2	33	.00	68.75	46.5909	14.07039
Valid N (listwise)	33				

Setelah pembelajaran berakhir dilakukan pemberian tes akhir (*posttest*) pada siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 untuk mengetahui bagaimana kemampuan akhir siswa setelah mendapat perlakuan saat pembelajaran di kelas. Skor yang diberikan mempunyai rentang 0-100. Data deskripsi tes akhir (*posttest*) yang lebih jelas seperti terlihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil analisis deskripsi tes akhir (*posttest*)

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
KelasEksperimen1	33	62.50	93.75	75.0000	9.11086
KelasEkperimen2	33	.00	87.50	68.7652	14.72760
Valid N (listwise)	33				

Hasil belajar berupa *posttest* ini selanjutnya disajikan dalam bentuk distribusi hasil belajar dengan kriteria penilaian hasil belajar. Hasil belajar kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 disajikan dalam Tabel 3 dan Tabel 4 sebagai tabel distribusi hasil belajar berikut.

Tabel 3 Hasil analisis deskripsi tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen 1

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1.	$91,66 \leq x \leq 100$	3	9,1%	Istimewa
2.	$83,33 \leq x < 91,66$	2	6,1%	Sangat Baik
3.	$75,00 \leq x < 83,33$	13	39,4%	Baik
4.	$66,67 \leq x < 75,00$	11	33,3%	Cukup Baik
5.	$58,34 \leq x < 66,67$	4	12,1%	Kurang Baik
6.	$50,00 \leq x < 58,34$	-	-	Tidak Baik

Tabel 4 Hasil analisis deskripsi tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen 2

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1.	$91,66 \leq x \leq 100$	-	-	Istimewa
2.	$83,33 \leq x < 91,66$	2	6,1%	Sangat Baik
3.	$75,00 \leq x < 83,33$	11	33,3%	Baik
4.	$66,67 \leq x < 75,00$	12	36,4%	Cukup Baik
5.	$58,34 \leq x < 66,67$	4	12,1%	Kurang Baik
6.	$50,00 \leq x < 58,34$	4	12,1%	Tidak Baik

Hasil ini membuktikan bahwa kelas eksperimen 1 dengan penggunaan media animasi pada proses pembelajaran IPA memiliki persentase rata-rata hasil belajar siswa lebih baik dibanding persentase hasil belajar siswa kelas eksperimen 2 yang proses pembelajarannya menggunakan media *slide*. Hasil ini merupakan salah satu dampak yang dikarenakan hadirnya penggunaan media animasi yang menampilkan gambar-gambar bergerak yang mendekati keadaan sebenarnya sehingga mempengaruhi daya pikir siswa pada pelajaran IPA.

Analisis Inferensi Hasil Belajar (*Pretest* Dan *Posttest*) Siswa

Hasil uji normalitas pada nilai *pretest* siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dengan melihat nilai signifikansi pada *Kolmogorov–Smirnov* dengan koreksi Liliefors. Tabel 5 memperlihatkan bahwa tingkat signifikansi *asymp sig. 2-tailed* adalah 0,098 pada kelas eksperimen 1 dan 0,067 pada kelas eksperimen2 dengan derajat kepercayaan 95%. Nilai *asymp. sig 2-tailed* ini lebih besar dari taraf signifikansi α yaitu 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan data nilai *pretest* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian hasil uji normalitas pada nilai *posttest* siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 menunjukkan tingkat signifikansi *asymp sig. 2-tailed* adalah 0,001 pada kelas eksperimen 1 dan 0,000 pada kelas eksperimen 2 dengan derajat kepercayaan 95%. Nilai *asymp.*

sig 2-tailed ini lebih kecil dari taraf signifikansi α yaitu 0,05. Dengan demikian data nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dinyatakan tidak berdistribusi normal. Selanjutnya untuk lebih jelas seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Uji normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov[a]		
		Statistic	Df	Sig.
Nilai *Pretest*	Kelas Eksperimen 1	.140	33	.098
	Kelas Eksperimen 2	.147	33	.067
Nilai *Posttest*	Kelas Eksperimen 1	.208	33	.001
	Kelas Eksperimen 2	.257	33	.000

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji *Levene's* yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada data hasil *pretest* dan *posttest* siswa antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,309 pada nilai *pretest* dan 0,752 pada nilai *posttest* yang berarti lebih besar dari α > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas eksperimen tersebut mempunyai varian yang sama atau kedua kelas tersebut homogen. Seperti terlihat pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6 Uji homogenitas

Nilai	Sig.
Pretest	.309
Posttest	.752

Setelah data terdistribusi normal dan homogen yang diambil dari nilai *pretest* maka dapat dilakukan analisis parametrik menggunakan uji *t* (*independent sample t-test*) untuk apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 setelah diberi perlakuan pada masing-masing kelas. Hasil uji *t* (*independent samples t-test*) data nilai *posttest* pada mata pelajaran IPA kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 didapat nilai signifikansi sebesar 0,043. Karena signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 yaitu kelas ekperimen 1 pada proses pembelajaran menggunakan media animasi dan kelas eksperimen 2

yang pada proses pembelajaran menggunakan media *slide*. Seperti terlihat pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7 Uji *t* (*independent sample t-test*)

		t	df	Sig. (2-tailed)
Nilai *Posttest*	Equal variances assumed	2.07	64	.043
	Equal variances not assumed	2.07	53.4	.043

Berdasarkan analisis terhadap data *posttest* tersebut telah menjawab perumusan masalah yang diajukan dalam peneletian ini yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media animasi dengan media *slide* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 15 Banjarmasin sebesar 0,043. Hasil ini didukung data deskripsi nilai *posttest* siswa yaitu rentang nilai siswa pada kelas eksperimen 1 yang pada proses pembelajarannya menggunakan media animasi berada pada rentang nilai tertinggi yang berkisar $91{,}66 \leq x \leq 100$ diperoleh oleh 3 orang siswa, dengan persentase 9,1% dan termasuk kriteria istemewa. Rentang nilai tes akhir (*posttest*) yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen 2 yaitu kelas yang pada proses pembelajaran menggunakan media *slide* berada pada rentang nilai tertinggi yang berkisar pada $83{,}33 \leq x < 91{,}66$ diperoleh oleh 2 orang siswa, dengan persentase 6,1% dan termasuk kriteria sangat baik.

Hasil ini membuktikan bahwa kelas eksperimen 1 dengan penggunaan media animasi pada proses pembelajaran IPA memiliki persentase rata-rata hasil belajar lebih tinggi dibanding kelas eksperimen 2 yang proses pembelajarannya menggunaan media *slide*. Hasil ini merupakan salah satu dampak yang dikarenakan hadirnya penggunaan media animasi yang menampilkan gambar-gambar bergerak yang mendekati keadaan sebenarnya sehingga mempengaruhi daya pikir siswa pada pelajaran IPA.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media animasi dengan media *slide* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 15 Banjarmasin. Berdasarkan hasil uji *t* menunjukkan nilai *asymip sig. 2-tailed* sebesar 0,043". Hasil ini didukung oleh data-data yaitu (1) hasil belajar siswa yang diajar menggunakan medi*a slide* berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan yaitu dari nilai

rata-rata siswa 46,5909 menjadi 68,7652 dan (2) hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media animasi berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan yang dibanding hasil belajar siswa yang diajar menggunakan medi*a slide* yaitu dari nilai rata-rata siswa 44,6970 menjadi 75,0000.

DAFTAR PUSKATA

Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi.

Nasution, S. (1995). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Prasetyo, Bambang dan Jannah, Lina Miftahul. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Rohmah, Fathia. (2012). *Pengaruh Penggunaan Media Slide Presentasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Darul Amanah Sukorejo Kendal*. Skripsi Sarjana. Universitas Negeri Semarang, Semarang. Tidak dipublikasikan.

Sadiman, Arief. S., dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.

Samsudin, Achmad dan Liliawati, Winny. (2011). *Efektifitas Pembelajaran Fisika dengan Menggunakan Media Animasi Komputer terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 14 November 2013.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suryanto, M. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.

Triwiyono, Sukur. (2012). *Perbandingan Penggunaan Media Video Animasi dengan Media Gamar Slide terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Al-Asror Patemon Gunungpati Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012.* Skripsi Sarjana. Universitas Negeri Semarang, Semarang. Tidak dipublikasikan.