

PENGARUH VIDEO ANIMASI VIRUS TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK LINTAS MINAT

Wahyu Nur Hidayah ¹⁾, Afif Kholisun Nashoih ²⁾, Mucharommah Sartika Ami ³⁾

^{1,3)}Pendidikan Biologi, ² Pendidikan Bahasa Arab, Universitas K.H. Abdul Wahab Hasbullah

E-mail: hidayahayah33@gmail.com

ABSTRACT

This research is a Quantitative Research. Before the research was carried out observation were carried out. The results of observations made in class X-Religion 3 in MAN 3 Jombang, show that the number of students in one class is too much namely 47 students and the schedule of Biology subjects in class X-Religion 32 during the daytime. This affects the learning outcomes of students. This study aims to determine the effect of viral animation video media on cognitive learning outcomes of cross-interest students. The type of research used is quantitative research. The design of this study uses the Pre Experimental Design type One Shot Case Study. Posttest results showed that as many as 87,2% of students were complete in learning Virus material.

Keywords: animated video, learning outcome, virus

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif. Sebelum dilaksanakan penelitian dilakukan observasi. Hasil observasi yang dilakukan di kelas X-Agama 3 di MAN 3 Jombang, menunjukkan bahwa jumlah siswa dalam satu kelas terlalu banyak yaitu 47 siswa dan jadwal mata pelajaran Biologi di kelas X-Agama 32 pada waktu siang hari. Hal ini mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi virus terhadap hasil belajar kognitif peserta didik lintas minat. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan Pre Experimental Design tipe One Shot Case Study. Hasil posttest menunjukkan sebanyak 87,2% peserta didik tuntas dalam pembelajaran materi Virus.

Kata kunci: video animasi, hasil belajar, virus

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar di kelas bertujuan untuk mencapai perubahan-perubahan seperti: tingkah laku, intelektual, moral maupun sosial pada peserta didik. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas ditentukan oleh beberapa komponen pembelajaran, antara lain: tujuan pembelajaran, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, peserta didik/siswa, pendidik/atau guru (Toto, 2011). Selain itu, proses belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Pada saat

proses pembelajaran diharapkan pendidik dan peserta didik menimbulkan suatu timbal balik yang positif, sehingga hasil yang didapatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tentu harus diupayakan suatu proses pembelajaran yang dapat menjebatani berbagai faktor-faktor terutama faktor-faktor kelemahan yang ada, agar tercapai tujuan pendidikan.

Sekarang ini, telah banyak pendidik menerapkan berbagai metode, model, dan media yang menarik agar proses belajar mengajar di kelas kondusif. Akan tetapi, tidak semua siswa mampu

menguasai materi yang didapatkan, terutama bagi sekolah dengan jumlah siswa dan siswinya yang cukup banyak. Menurut Permendikbud No. 17 tahun 2017 menyatakan bahwa jumlah peserta didik di dalam satu rombongan belajar pada jenjang SMA/MA dalam satu kelas paling sedikit 20 dan paling banyak ialah 36 peserta didik. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi pada bulan September 2019 yang lalu didapatkan bahwa jumlah peserta didik pada kelas X Agama 3 tergolong banyak, yaitu 47 peserta didik. Selain itu, jadwal pelajaran biologi siang hari (jam ke 7-8 (11.20-12.40)) di kelas tersebut membuat kegiatan hampir tidak kondusif. Hal tersebut dapat dilihat pada saat pelajaran hampir selesai kelas tidur. Hal itulah yang menyebabkan perlu diadakannya suatu perubahan. Perubahan dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti memilih media dan model yang menarik serta sesuai dengan materi, mengubah metode pengajaran pendidik kepada peserta didik, dan melakukan pendekatan ketika di kelas. Oleh karena itu, saat ini pendidik dituntut kreatif dan inovatif membuat dan mengembangkan suatu model, metode, atau media yang menarik, sehingga proses belajar mengajar akan kembali kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai karena hasil yang didapatkan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Dalam mempelajari konsep biologi tidak hanya cukup dengan menghafal, melainkan diperlukan adanya pengalaman belajar secara langsung dapat mengaitkan antara materi pelajaran

yang diperoleh dengan kehidupan nyata sehari-hari. Pendidik tidak lagi berperan sebagai sumber belajar yang selalu menyampaikan materi kepada siswanya dan melakukan presentasi, akan tetapi berperan sebagai pembimbing agar siswa mau dan mampu untuk belajar.

Penelitian Vernon A. Magnesen (dalam Bobbi Deporter, 2010) mengatakan bahwa seorang individu belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Pernyataan ini berarti bahwa seorang individu dapat menyerap informasi paling banyak ketika dia melakukan atau mempraktikkan materi yang diterimanya.

Media yang menarik sangatlah dibutuhkan dalam menumbuhkan minat belajar siswa, terutama dengan jumlah yang cukup banyak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media video animasi. Media video animasi pembelajaran sendiri merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran (Furoidah, 2009). Media video animasi digunakan karena memiliki kelebihan yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, menjadi lebih interaktif serta mampu mengoptimalkan waktu dan tenaga. Dengan dikembangkannya media video animasi pada materi

pelajaran biologi terutama materi yang memang membutuhkan adanya suatu perubahan yaitu materi bakteri, hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat.

Terkait dengan media pembelajaran, ada beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu: (1) media grafis meliputi; gambar, foto, grafik, bagan, poster, kartun, komik dan lain-lain; (2) media tiga dimensi dalam bentuk model meliputi; model padat, model penampang, model susun, model kerja dan lain-lain; (3) media proyeksi meliputi; slide, film strip, film, penggunaan *Over Head Projector* dan lain-lain, serta (4) media lingkungan. Dengan demikian media video animasi termasuk media proyeksi.

Sementara adanya manfaat dari media pembelajaran, yaitu: (1) penyampaian pengajaran bisa standar; (2) pengajaran lebih menarik; (3) proses belajar menjadi lebih interaktif; (4) waktu penyampaian materi lebih singkat; (5) kualitas pengajaran menjadi meningkat; (6) pengajaran dapat dilakukan kapan dan dimana diinginkan serta dibutuhkan; (7) sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan; serta (8) dapat mengubah peran positif guru. Selain itu juga dikatakan mampu membangkitkan kemauan bertindak.

Berkaitan dengan hasil belajar sebagai dampak adanya proses pembelajaran, maka terjadinya perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman

merupakan sebuah hasil belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran video animasi pada materi virus pada kelas X Lintas Minat Biologi.

Melalui penelitian ini diupayakan salah satu metode untuk mengatasi permasalahan pendidikan tersebut, khususnya metode pengajaran pada materi sistem virus. Adapun metode yang digunakan adalah penggunaan media video animasi dalam penyampaian konsep virus pada standar kompetensi menganalisis struktur, replikasi dan peran virus dalam kehidupan.

Adapun rumusan masalah penelitian adalah apakah ada pengaruh video animasi virus terhadap hasil belajar kognitif peserta didik lintas minat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif peserta didik lintas minat.

METODE

Penelitian ini dilakukan di MAN 3 Jombang pada bulan September tahun 2019. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Kuantitatif dengan desain *Pra-Experimental Design*, karena tidak menggunakan pembandingan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswi MAN 3 Jombang kelas X, sedangkan yang digunakan sebagai sampel adalah siswa kelas X Agama 3 Lintas Minat. Model yang digunakan yaitu Problem Based Learning (PBL). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *One*

Shot Case Study yaitu tanpa diperlukan pre Test.

Desain penelitian sebagai berikut:



Keterangan:

X : Perlakuan pembelajaran dengan media video animasi virus

0 : Hasil belajar

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

1. Tahap Persiapan

a. Mengadakan Observasi

Observasi dilakukan di MAN 3 Jombang dengan cara survey, wawancara, dan mengamati kondisi siswi.

b. Pengambilan sampel penelitian

Pengambilan sampel di kelas X Agama 3.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Dalam tahap pelaksanaan penelitian dilakukan sebagai berikut:

a. Pendahuluan: melakukan apresepasi dan motivasi

b. Kegiatan pembelajaran: Pemberian media video animasi virus dengan Problem Based Learning (PBL).

c. Akhir Pembelajaran: melaksanakan evaluasi hasil pembelajaran dengan memberi post test untuk mengetahui hasil

belajar siswi dalam bentuk Ulangan Harian).

Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Tes

Metode ini merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data berupa Post Test.

a. Materi

Materi yang digunakan adalah pelajaran Biologi Lintas Minat materi Virus.

b. Bentuk Tes

Bentuk tes yang digunakan adalah tes obyektif pilihan ganda dengan lima opsi jawaban.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif. Data yang didapatkan dari hasil tes yang berbentuk pilihan ganda adalah data kuantitatif. Data ini disajikan dalam bentuk angka. Untuk menjamin instrumen soal pilihan ganda dalam penelitian ini maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Instrumen soal yang baik harus memenuhi syarat yaitu, valid dan reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kriteria Penilaian

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimal

Nilai KKM	Keterangan
≥ 75	Tuntas
< 75	Belum tuntas

Sumber: MAN 3 Jombang

Arikunto (2010) menyatakan bahwa setelah

data hasil belajar dikumpulkan maka hasil perhitungan juga masih dapat di konversikan berdasarkan tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Kategori Penilaian

Presentase	Kategori
82-100	Sangat baik
71-81	Baik
60-70	Cukup
49-59	Kurang
<40	Sangat kurang

Hasil Penilaian Kognitif

Hasil penelitian ini berupa data nilai Post Test kelas X Agama 3. Data nilai Post Test dapat dilihat pada tabel 3.

Indikator	Post Test
Jumlah Siswa	47
Jumlah Skor	3.866
Rata-rata Skor	82,25
Skor Tertinggi	95
Skor Terendah	64

Dari hasil data diatas didapatkan bahwa, setelah diberi perlakuan dengan media video animasi materi virus dalam pembelajaran dikelas X Agama 3 MAN 3 Jombang diperoleh hasil bahwa dari 47 peserta didik, 44 tuntas atau sekitar 87, 2% dari 100% yang dapat dilihat dari hasil post test, sedangkan sisa lainnya belum tuntas.

Pembahasan

Media Video Animasi Virus diterapkan di sekolah MAN 3 Jombang pada kelas X Agama Lintas Minat dikarenakan dapat meningkatkan hasil

belajar kognitif peserta didik.

Kondisi pembelajaran mata pelajaran biologi pada kelas X Agama Lintas Minat MAN 3 Jombang, siswa kurang memperhatikan (tidur) dan kurang memahami materi pelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran disebabkan karena para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa dan masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas. Selain itu, dalam proses pembelajaran kebanyakan guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa menurun.

Berdasarkan hasil penelitian dengan media video animasi yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, diperoleh hasil ketuntasan siswa sebesar 87, 2 %. Sehingga berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan media video animasi virus dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas X Agama Lintas Minat MAN 3 Jombang Tahun Pelajaran 2019.

KESIMPULAN

Penerapan Media Video Animasi sangat membantu dalam upaya guru meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak hanya itu media ini juga membantu dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Video Animasi diperoleh tingkat ketuntasan sebesar 87,2%.

Harapan peneliti kedepannya yaitu Media Video Animasi ini semakin banyak diterapkan mengingat banyaknya kelebihan yang didapat dari penerapan media ini dalam kegiatan belajar mengajar.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bobbi DePorter. 2010. *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Furoidah, M. F. (2009). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTs Surya Buana Malang*. (online). Diunduh tanggal 12 Oktober 2019.
- Permendikbud No. 17 tahun 2017 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru pada TK, SD, SMP, SMA, SMK Sederajat
- Sugiyono. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Toto Ruhimat, Dkk, 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.