

# PERBEDAAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI KARANGAN DESKRIPSI DI KELAS III SD NEGERI 28 BANDA ACEH

Aulia Afridzal<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>STKIP Bina Bangsa Getsempena

email: aulia@stkipgetsempena.ac.id

## **Abstrak**

Rendahnya kemampuan menulis disebabkan guru kurang memberi kesempatan siswa menulis. Tugas menulis biasanya menyalin ulang catatan di papan tulis. Akibatnya kemampuan menulis siswa tidak berkembang dan kurang menguasai teknik, isi, maupun bahasa. Kurangnya minat dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran, khususnya keterampilan menulis menjadi pemicu rendahnya kemampuan menulis. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. Tujuan penelitian mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. Jenis penelitian eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SD Negeri 28 Banda Aceh sebanyak 60 siswa yang dikelompokkan kedalam kelas eksperimen (kelas III<sup>A</sup>) dan kontrol (kelas III<sup>B</sup>). Adapun kelas eksperimen sebanyak 30 orang dan kelas kontrol sebanyak 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan  $t_{hitung} = 4,82$  dari harga  $t_{tabel} = 1,67$  ini berarti  $t$  berada di daerah penolakan  $H_0$ , sehingga  $H_a$  diterima pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. Disarankan kepada guru untuk dapat membekali diri dengan pengetahuan tentang media pembelajaran yang sesuai.

*Kata Kunci : hasil belajar, media gambar, video animasi, karangan deskripsi*

## **Abstract**

*Poor writing skills due to gurus give less chance of student writing. Writing assignments are usually repeated copying of notes on the Board. As a result the student's writing skills are not developed and mastered the techniques, content, and language. Lack of interest and motivation of students learning, particularly writing skills become a trigger for the low ability of writing. Formulation of the problem in this study i.e. whether there is a difference in the results of learning using media images and video animations in matter bouquet description class III SD Negeri 28 Banda Aceh. The purpose of the research study results knowing the difference using media images and video animations in matter bouquet description class III SD Negeri 28 Banda Aceh. The hypothesis of this research is the result of difference learning using media images and video animations in matter bouquet description class III SD Negeri 28 Banda Aceh. This type of research experiments. The sample in this study is the whole grade III in SD Negeri 28 Banda Aceh as many as 60 students were grouped into class experiment (class III<sup>A</sup>) and controls (class III<sup>B</sup>). As for the experiment class of as many as 30 people and as many as 30 people control class. The results showed  $t_{hitung} = 4.82$  from price  $t_{tabel} = 1.67$  This means  $t$  is the rejection of  $H_0$ , so  $H_a$  received on significant degrees of  $\alpha = 0.05$ , then there is a difference can be summed up the results of learning using media images and video animations material description*

*essay class III SD Negeri 28 Banda Aceh. It is recommended to teachers to be able to equip themselves with the knowledge of the appropriate learning media.*

*Keywords: results of the study, media images, animation, video essay*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya pendewasaan anak menjadi manusia seutuhnya, berilmu pengetahuan, menguasai teknologi, beriman, dan beramal shaleh. Lembaga pendidikan terutama yang formal merupakan tempat yang paling memungkinkan untuk meningkatkan pengetahuan dan paling mudah membina generasi muda yang dilaksanakan pemerintah dan masyarakat sehingga diharapkan dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas, mandiri, berakhlak mulia, dan mengoptimalkan potensi-potensi yang tersedia dalam mengisi kemerdekaan dan menegakkan harkat serta martabat bangsa. Salah satu potensi yang menunjukkan penegakan harkat dan martabat bangsa yaitu penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Budiningsih (2005:21) mengemukakan "Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus merupakan apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera". Respon merupakan reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar dapat berupa pikiran, perasaan, gerakan/tindakan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan belajar merupakan perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar yang terwujud apabila diamati. Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen. Sumardi (2000:10) menyebutkan keterampilan berbahasa mendengar, membaca,

berbicara, dan menulis. Keterampilan mendengar dan membaca bersifat *reseptif*. Keterampilan berbicara dan menulis bersifat *produktif*. Keempat keterampilan tersebut menekankan aspek yang sesuai tujuan dan situasi pembelajaran. Menulis bentuk komunikasi dua arah mengkomunikasikan ide atau gagasan meskipun tidak bertatap muka secara langsung dengan lawan bicara.

Hampir semua aktivitas komunikasi dilakukan tidak dapat dilepaskan dari sarana tulis-menulis. Susanto (2013:248) mengungkapkan menulis merupakan cara mengoperasikan otak menyeluruh mengekspresikan sikap tubuh, jari, dan tangan. Menulis dilakukan dengan membiasakan mengoperasikan otak (berpikir) dan mengembangkannya. Pembelajaran keterampilan menulis dipelajari di sekolah dasar. Mengenalkan menulis sejak awal membuat siswa lebih mencintai menulis dan membantu meningkatkan kemampuan menulis di tingkat lebih lanjut (SMP, SMA bahkan Perguruan Tinggi). Menulis sebagai keterampilan berbahasa memanfaatkan situasi yang tepat sesuai tujuan.

Susanto (2013:252) mengemukakan menulis berfungsi alat komunikasi tidak langsung melalui bahasa tulisan. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh kemampuan menulis siswa rata-rata masih rendah. Rendahnya kemampuan menulis disebabkan guru kurang memberi kesempatan siswa menulis. Tugas menulis biasanya menyalin ulang catatan di papan tulis. Akibatnya kemampuan menulis

siswa tidak berkembang dan kurang menguasai teknik, isi, maupun bahasa. Kurangnya minat dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran, khususnya keterampilan menulis menjadi pemicu rendahnya kemampuan menulis. Untuk menarik minat siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya penggunaan media gambar.

Pemilihan media gambar diharapkan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sehingga memperoleh hasil belajar baik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Subana (2002:322) guru menggunakan media gambar memberi gambaran tentang sesuatu sehingga penjelasannya lebih konkret daripada diuraikan dengan kata-kata. Siswa menulis karangan sesuai gambar.

Kemajuan teknologi yang sangat pesat mampu memberikan manfaat positif diberbagai bidang. Oetomo (2007:110) mengemukakan "Dalam menciptakan komunikasi interaktif diterapkan melalui video animasi, video animasi adalah gambar-gambar yang bergerak dengan kecepatan dan cara tertentu". Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan animasi digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengkomunikasikan antara guru dan siswa. Melalui media siswa dilibatkan secara keseluruhan dalam proses dan mengamati objek. Dengan demikian, proses pembelajaran berlangsung menjadi lebih baik, maka diharapkan hasil belajar siswa akan baik. Sudjana (2005:22) mengemukakan "Hasil belajar dapat dilihat setelah siswa menerima pengalaman belajarnya". Asumsi dasar penelitian ini, guru menggunakan gambar dan video animasi dalam pembelajaran kemampuan menulis.

Kemampuan menulis menggunakan gambar berbeda dengan video animasi.

### **Pengertian Media**

Djamarah (2006:120) mengemukakan kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan yang disampaikan. Berdasarkan pendapat tersebut media merupakan alat bantu dijadikan penyalur pesan menyampaikan tujuan pengajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan pengirim ke penerima pesan. Sadiman (2006:6) menyatakan media adalah jenis komponen lingkungan siswa merangsang belajar. Sadiman (2006:6) mengemukakan media adalah segala alat fisik menyajikan pesan serta merangsang siswa belajar. Berdasarkan pendapat tersebut media membantu siswa memahami materi dipelajari.

### **Tujuan Penggunaan Media**

Media sebagai alat bantu pembelajaran. Media menyampaikan pesan-pesan bahan pelajaran. Media sebagai sumber belajar mengolah nilai digunakan siswa. Djamarah (2006:123) mengemukakan media sebagai sumber belajar membantu guru memperkaya wawasan. Berdasarkan pendapat tersebut media membantu berwawasan lebih luas.

Sugandi (2012:3) menyebutkan hal diperhatikan pemilihan media yaitu: (1) jenis kemampuan dicapai sesuai tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran meliputi aspek kognitif,

afektif, dan psikomotor, (2) sesuai tingkat perkembangan siswa, (3) kemampuan guru menggunakan jenis media, (4) keluwesan atau fleksibilitas penggunaan. Media digunakan dengan mudah, (5) sesuai alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada, (6) kemampuan penyediaan. Penentuan alat digunakan didasarkan atas pertimbangan sejauhmana sekolah atau siswa menyediakan dilihat dari kemudahan mendapatkan maupun harga.

Berdasarkan pendapat tersebut pemilihan media perlu memperhatikan beberapa hal. Media disesuaikan tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, kemampuan guru menggunakan, dan dapat digunakan sesuai waktu serta sarana dengan harga terjangkau.

### **Pengertian Media Gambar**

Media gambar merupakan media paling umum dipakai. Subana (2002:322) mengemukakan media gambar merupakan media visual dua dimensi diatas bidang tidak transparan. Berdasarkan pendapat tersebut media gambar merupakan sesuatu diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi.

Media gambar merupakan segala sesuatu diwujudkan dalam bentuk visual (dapat dilihat). Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dengan ukuran relatif (berbeda dari ukuran sebenarnya). Dalam dunia pendidikan terdapat istilah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bahan pertimbangan secara umum memberikan kejelasan dan keterangan serta gambaran isi pelajaran kepada siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting

dalam pembelajaran sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar lebih efektif. Sugandi (2012:2) mengemukakan penggunaan media gambar membantu pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut media gambar digunakan pada pembelajaran.

Arsyad (2005:3) mengemukakan media pembelajaran adalah alat atau metode digunakan mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam pendidikan dan pengajaran di sekolah. Berdasarkan pendapat tersebut media pembelajaran merupakan alat bantu pelajaran digunakan mengefektifkan interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran. Media gambar merupakan media paling umum dipakai. Oleh karena itu, pepatah Cina mengatakan gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada siswa sehingga lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya berkaitan pelajaran. Gambar diperoleh dari berbagai sumber, misalnya majalah, surat kabar, buku, dan brosur. Gambar diperoleh dari berbagai sumber digunakan guru secara efektif dalam belajar mengajar pada setiap jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu. Gambar digunakan menyajikan pembelajaran lebih efektif disesuaikan kondisi siswa.

Subana (2002:322) menyebutkan guru menggunakan media gambar memberi gambaran tentang sesuatu sehingga penjelasannya lebih konkret daripada diuraikan kata-kata. Berdasarkan pendapat tersebut media gambar digunakan sebagai media pembelajaran. Media gambar digunakan mewakili apa yang akan disampaikan guru kepada

siswa. Djamarah (2006:137) mengatakan tujuan pengajaran tercapai apabila guru harus pandai menggunakan media pembelajaran tepat sesuai dengan kebutuhan siswa supaya merasa senang dalam belajar mengajar. Manfaat media gambar dalam intruksional menyampaikan penjelasan mengenai informasi pesan, ide tanpa bahasa-bahasa verbal tetapi lebih memberi kesan. Gambar diperoleh dari berbagai sumber digunakan secara efektif dalam belajar mengajar pada setiap jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu.

### **Jenis-jenis Media Gambar**

Media gambar mempunyai jenis berbeda-beda. Sadiman (2006:29) menyebutkan jenis-jenis media gambar yaitu:

(1) gambar adalah media paling umum dipakai. Media gambar merupakan bahasa umum dimengerti. Gambar dijadikan media gambar memenuhi beberapa syarat yaitu gambar secara jujur melukiskan situasi seperti orang melihat benda sebenarnya (autentik). Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan pokok-pokok gambar (sederhana). Gambar diperbesar atau diperkecil dari objek sebenarnya (ukuran relatif), (2) sketsa adalah gambar sederhana melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail. Sketsa dibuat secara cepat sementara guru menerangkan sesuai tujuan, (3) diagram adalah gambar sederhana menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram atau skema menggambarkan struktur objek, (4) bagan (chart) termasuk media visual berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep-konsep sulit apabila disampaikan secara tertulis atau

lisan secara visual, (5) grafik adalah gambar sederhana menggunakan titik-titik, garis atau gambar dilengkapi simbol-simbol verbal. Fungsi grafik menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan dan perbandingan objek atau peristiwa saling berhubungan secara singkat, serta jelas, (6) kartun merupakan gambar interpretatif menggunakan simbol-simbol menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas terhadap orang, situasi, dan kejadian, (7) poster berfungsi mempengaruhi membeli produk mengikuti program. Poster dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan semacamnya.

Berdasarkan pendapat tersebut terdapat beberapa jenis media gambar. Jenis-jenis media gambar diantaranya gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, dan poster. Jenis-jenis media gambar dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan supaya sehingga mendukung dalam pemahaman materi yang diajarkan guru.

### **Pengertian Video Animasi**

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran. Sofian (2009:1) menyebutkan bahwa, "Animasi berasal dari kata "Animation" yang dalam bahasa Inggris "to animate" yang berarti menggerakkan. Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam". Media animasi termasuk jenis media visual. Animasi secara keseluruhan dikerjakan dengan komputer, mulai dari pembuatan karakter, mengatur gerakan, serta efek. Animasi pada dasarnya mempunyai fungsi sebagai hiburan, namun pada saat ini animasi sudah sangat berkembang. Penggunaan

animasi pembelajaran mempunyai banyak kelebihan.

Sofian (2009:11) mengemukakan manfaat video animasi dalam pembelajaran yaitu, "Mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien". Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan dengan menggunakan animasi, guru tidak menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga siswa mudah memahami materi. Siswa dapat melihat objek yang bergerak sesuai dengan materi yang diajarkan. Media animasi membantu siswa dalam mengamati objek sesuai materi. Siswa dapat melihat secara jelas bagian-bagian dari objek tersebut. Putusutrisna (2011:3) mengemukakan bahwa:

Video animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan bergantian dalam jeda waktu yang cukup cepat sehingga objek dalam gambar terlihat seolah-olah bergerak. Animasi terbagi menjadi 2 yaitu; (1) *Computer based animation*, animasi yang dihasilkan oleh komputer dalam pembuatan efek-efek visualnya seperti perubahan fokus, sudut pandang, skala, cahaya. (2) *Full motion video*, gambar-gambar animasi ini diambil realita dengan kamera video. Animasi ini membutuhkan komputer dengan kecepatan yang tinggi.

Berdasarkan pendapat diatas, terdapat 3 jenis format animasi yaitu animasi tanpa sistem kontrol, misalnya untuk *pause*, memperlambang kecepatan pergantian *frame*, *zoom in*, *zoom out* dan lain sebagainya. Animasi dengan sistem kontrol dan manipulasi langsung, dimana guru berinteraksi langsung dengan kontrol navigasi.

Jurnal Tunas Bangsa

## Jenis-jenis Video Animasi

Video animasi mempunyai jenis yang berbeda. Sofian (2009:2) menyebutkan teknik pembuatan animasi terdapat tiga jenis animasi yaitu:

1. Animasi *Stop-motion (Stop Motion Animation)*, animasi ini sering disebut *claymation*, karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek (boneka atau yang lainnya) digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya adalah teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.
2. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*), animasi ini merupakan teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini, dinamakan tradisional karena teknik ini digunakan pada saat animasi pertamakali dikembangkan. Teknik ini sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi. Pada pembuatannya gambar digerakkan satu persatu. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini teknik pembuatannya menggunakan komputer yang dikenal dengan istilah animasi 2 dimensi.
3. Animasi komputer (*Computer Graphics Animation*). Sesuai dengan namanya, animasi ini keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan "pemain" dan kamera, spesial efeknya semuanya dikerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal

Vol. 5, No.2, Agustus 2018 | 236

yang tidak mungkin dan lebih mudah. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan teknik pembuatan animasi terdiri atas animasi *stop-motion* (*stop motion animation*), animasi tradisional dan animasi tradisional. Teknik animasi *stop-motion* dihasilkan dari pengambilan gambar digerakkan setahap demi setahap. Animasi tradisional pengerjaannya pada *celluloid transparent*. Animasi komputer dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan.

### **Jenis-jenis Software Video Animasi**

*Software* animasi mempunyai beberapa fungsi. Sofian (2009:3) mengemukakan fungsi penggunaannya *software* animasi dapat dikelompokkan menjadi *software* animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.

#### 1) *Software* Animasi 2 Dimensi

*Software* animasi 2D adalah *software* yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (*flat animation*), umumnya mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, dan mengatur waktu. Dari segi penggunaannya umumnya tidak sulit. Contohnya *software* animasi 2D antara lain *macromedia flash director*, *toonboom studio*, *adobe image ready*, *swish max* dan *adobe after effect*.

#### 2) *Software* Animasi 3 Dimensi

*Software* animasi 3D mempunyai fasilitas dan kemampuan yang canggih untuk membuat animasi 3 dimensi. Fasilitas dan kemampuan antara lain

membuat objek 3D, pengaturan gerakan kamera, pemberian efek, *import* video dan suara serta masih banyak lagi. Beberapa *software* animasi 3D mempunyai kemampuan khusus, misalnya animasi *figure* (manusia), animasi *landscape* (pemandangan), animasi *tittle* (judul) dan lain-lain. Karena kemampuan yang canggih, dalam penggunaannya diperlukan kemampuannya yang tinggi dan terkadang rumit. Contoh dari *software* animasi 3D antara lain *3D studio Max*, *maya*, *poser* (*figure animation*), *bryce* (*landscape animation*), *vue* (*landscape animation*), *cinema 4D* dan *blender*.

Animasi pada dasarnya mempunyai fungsi sebagai hiburan, namun pada saat ini animasi sudah berkembang. Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan mulai dari kegiatan sampai serius. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan sebagai kebutuhan, diantaranya hiburan, iklan dan media presentasi. Media animasi digunakan sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggunakan media animasi dalam proses belajar mengajar. Sofian (2009:5) mengemukakan bahwa, "Fungsi dari animasi yaitu memperindah tampilan presentasi, menarik perhatian, dikarenakan adanya gerakan, mempermudah susunan tampilan dan mempermudah dalam menjelaskan suatu materi". Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan animasi dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

### **Karangan Deskripsi**

Finoza (2002:184) mengemukakan karangan adalah hasil penjabaran gagasan secara resmi dan teratur tentang topik atau

pokok bahasan. Berdasarkan pendapat tersebut karangan merupakan karya tulis mengungkapkan gagasan dan menyampaikan melalui bahasa tulis kepada pembaca. Kata deskripsi berasal dari bahasa latin berarti menulis atau membedakan hal. Zaimar (2011:36) mengemukakan deskripsi adalah karangan mengemukakan gambaran tentang yang ditampilkan secara jelas. Berdasarkan pendapat tersebut deskripsi merupakan penggambaran mengenai sesuatu yang ditulis mengenai peristiwa, informasi, keadaan, dan lain sebagainya. Marahimin (2005:45) mengemukakan deskripsi adalah pemaparan atau penggambaran dengan kata benda, tempat, suasana atau keadaan.

**METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian bersifat eksperimen murni. Dalam rancangan penelitian ini ada dua kelas objek yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun desain penelitian pretes-postes pada kelompok ekuivalen sebagai berikut.

R	O <sub>1</sub>	X	R	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>	X	R	O <sub>4</sub>

Pada kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan video animasi sedangkan kelas kontrol diajarkan dengan media gambar. Sebelum pembelajaran berlangsung kedua kelas tersebut baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Setelah materi tersebut selesai diajarkan, maka pada akhir pertemuan diadakan tes pada kedua kelas tersebut dengan materi karangan deskripsi.

Kelas	Perlakuan
IV <sup>A</sup>	Diberi perlakuan dengan menggunakan video animasi
IV <sup>B</sup>	Diberi perlakuan dengan menggunakan media gambar

**Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Sugiyono, 2009:130). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas 1 sampai kelas 6 SD Negeri 28 Banda Aceh. Peneliti menentukan sampel sesuai dengan pendapat Arikunto (2006:139) *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel yang dipilih untuk tujuan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa

Jurnal Tunas Bangsa

kelas III di SD Negeri 28 Banda Aceh sebanyak 60 siswa yang dikelompokkan kedalam kelas eksperimen (kelas III<sup>A</sup>) dan kontrol (kelas III<sup>B</sup>). Adapun kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas kontrol sebanyak 30 siswa.

**Prosedur Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti menerapkan prosedur penelitian. Adapun

prosedur dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Kelas eksperimen menggunakan video animasi dengan siswa sebanyak 30 siswa. Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut.
  - a) Pembukaan pembelajaran diawali dengan membaca doa, mengabsen, memotivasi, memberikan tes awal (pretest), kemudian menginformasikan materi pembelajaran serta menulis tujuan pembelajaran di papan tulis.
  - b) Kegiatan inti dilakukan siswa dengan mengamati video animasi, membaca buku, mengerjakan LKS, dan mempresentasikannya.
  - c) Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan materi, evaluasi, tindak lanjut dan memberikan pesan moral.
2. Kelas kontrol menggunakan media gambar dengan siswa sebanyak 30 siswa. Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut.
  - a) Pembukaan pembelajaran diawali dengan membaca doa, mengabsen, memotivasi, memberikan tes awal (pretest), kemudian menginformasikan materi pembelajaran serta menulis tujuan pembelajaran di papan tulis.
  - b) Kegiatan inti dilakukan siswa dengan mengamati gambar, membaca buku, mengerjakan LKS, dan mempresentasikannya.
  - c) Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan materi, evaluasi, tindak lanjut dan memberikan pesan moral.

## Teknik Pengolahan Data

Setelah melakukan eksperimen, maka didapatkan data kuantitas. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan media gambar dan video animasi, maka semua data yang diperoleh dianalisis dengan statistik uji-t, oleh karena itu rumus yang digunakan adalah rumus yang dikemukakan Sugiyono (2009:273) yaitu.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left[ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  : rata-rata tes akhir kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  : rata-rata tes akhir kelas kontrol

$S_1^2$  : simpangan baku kelas eksperimen

$S_2^2$  : simpangan baku kelas kontrol

$n_1$  : jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$  : jumlah sampel kelas kontrol

Menurut Sudjana (2005:47) panjang kelas interval dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

R : ruang

K : banyak kelas

Menurut Sudjana (2005:67) rata-ratanya dihitung dengan rumus:

$\bar{x}$  : nilai rata-rata kelompok I dan II

$f_i$  : frekuensi dari  $x_i$

$x_i$  : nilai tengah

Menurut Sudjana (2005:95) dapat digunakan rumus:

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - [\sum f_i x_i]^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

$S_1^2$  : varians kelompok eksperimen

$S_2^2$  : varians kelompok kontrol

Sedangkan untuk menghitung homogenitas menurut Sudjana (2005:250) dihitung dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kemudian  $\chi^2$  (chi kuadrat) menurut Sudjana (2005:273) dihitung dengan:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$\chi^2$ : statistik chikuadrat

$O_i$ : frekuensi pengamatan

$E_i$ : frekuensi yang diharapkan

Perumusan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah sebagai berikut.

$H_0$  : tidak terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh

$H_a$  : terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. Maka yang diuji adalah:

$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2$

$H_1 : \mu_1 < \mu_2$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah tes awal yang diberikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, tes ini bertujuan untuk melihat kemampuan awal memahami karangan deskripsi dan kehomogenan (populasi dengan varians yang sama) kedua kelas tersebut dengan uji varian (F). Setelah itu

peneliti mengajarkan materi karangan deskripsi dengan menggunakan media gambar pada kelas kontrol, sedangkan kelas eksperimen diajarkan dengan video animasi. Selanjutnya pada akhir penelitian, peneliti memberikan soal tes akhir untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media gambar dan video animasi.

### Pengolahan data tes awal

Berdasarkan hasil tes awal, maka diperoleh skor tes awal, maka diperoleh skor tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

#### 1. skor tes awal kelas eksperimen

1) Menentukan rentang

Rentang = data terbesar - data terkecil.

$$= 80 - 20$$

$$= 60$$

2) Menentukan banyak kelas interval

Banyaknya kelas =  $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 30$$

$$= 1 + 3,3 (1,4771)$$

$$= 1 + 4,87443$$

$$= 5,87443 \text{ (dibulatkan)}$$

$$k = 6)$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{60}{6}$$

$$= 10 \text{ (diambil } P = 10)$$

Tabel 1. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen

Nilai Tes	fi	xi	fixi	xi <sup>2</sup>	fi xi <sup>2</sup>
20 - 29	6	24,5	147	600,25	3601,5
30 - 39	-	34,5	-	1190,25	-
40 - 49	6	44,5	267	1980,25	1188,5
50 - 59	5	54,5	272,5	2970,25	14851,25
60 - 69	5	64,5	322,5	4160,25	20801,25
70 - 79	5	74,5	372,5	5550,25	27751,25

80 - 89	3	84,5	253,5	7140,25	21420,75
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>-</b>	<b>1635</b>	<b>23591,75</b>	<b>100307,5</b>

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{x}_1 &= \frac{\sum fixi}{\sum fi} \\ &= \frac{1635}{30} \\ &= 54,5\end{aligned}$$

Selanjutnya varians dan simpangan bakunya digunakan rumus seperti yang dikemukakan Sudjana (2005:95) yaitu:

$$\begin{aligned}S_1^2 &= \frac{n \sum (fixi)^2 - (\sum fixi)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{30(100307,5) - (1635)^2}{30(30-1)} \\ &= \frac{3009225 - 2673225}{30(29)} \\ &= \frac{336000}{870} \\ &= 386,20\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}S_1 &= \sqrt{S^2} \\ &= \sqrt{386,20} \\ &= 19,65\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai  $\bar{x}_1 = 54,5$ ,  $S_1^2 = 386,20$ , dan  $S_1 = 19,65$ .

## 2. Skor tes awal kelas kontrol

1) Menentukan rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 80 - 20 \\ &= 60\end{aligned}$$

2) Menentukan banyak kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 30 \\ &= 1 + 3,3 (1,4771) \\ &= 1 + 4,87443 \\ &= 5,87443 \text{ (dibulatkan)} \\ &k = 6\end{aligned}$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{60}{6} \\ &= 10 \text{ (diambil } P = 10)\end{aligned}$$

Tabel 2. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol

Nilai Tes	fi	xi	fixi	xi <sup>2</sup>	fi xi <sup>2</sup>
20 - 29	8	24,5	196	600,25	4802
30 - 39	-	34,5	-	1190,25	-
40 - 49	7	44,5	311,5	1980,25	13861,75
50 - 59	5	54,5	272,5	2970,25	14851,25
60 - 69	4	64,5	258	4160,25	16641
70 - 79	4	74,5	298	5550,25	22201
80 - 89	2	84,5	169	7140,25	14280,5
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>-</b>	<b>1505</b>	<b>23591,75</b>	<b>86637,5</b>

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut.

$$\bar{x}_2 = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

$$\begin{aligned}&= \frac{1505}{30} \\ &= 50,16\end{aligned}$$

Selanjutnya varians dan simpangan bakunya digunakan rumus

seperti yang dikemukakan Sudjana (2005:95) yaitu:

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{n \sum (f_i x_i^2) - \sum (f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{30(86637,5) - (1505)^2}{30(30-1)} \\
 &= \frac{2599125 - 2265025}{30(29)} \\
 &= \frac{334100}{870} \\
 &= 384,02 \\
 S_1 &= \sqrt{S^2} \\
 &= \sqrt{384,02} \\
 &= 19,59
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, untuk kelas kontrol diperoleh nilai  $\bar{x}_2 = 50,16$ ,  $S_2^2 = 384,02$ , dan  $S_2 = 19,59$ .

### Pengolahan data tes akhir

Berdasarkan hasil tes akhir, maka diperoleh skor tes akhir siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 3. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen

Nilai Tes	$f_i$	$x_i$	$f_i x_i$	$x_i^2$	$f_i x_i^2$
50 - 58	2	54	108	2916	5832
59 - 67	5	63	315	3969	19845
68 - 76	7	72	504	5184	36288
77 - 85	5	81	405	6561	32805
86 - 94	6	90	540	8100	48600
95 - 103	5	99	495	9801	49005
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>-</b>	<b>2367</b>	<b>36531</b>	<b>192375</b>

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \bar{x}_1 &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{2367}{30} \\
 &= 78,9
 \end{aligned}$$

Selanjutnya varians dan simpangan bakunya digunakan rumus seperti yang dikemukakan Sudjana (2005:95) yaitu:

### 1. skor tes akhir kelas eksperimen

#### 1) Menentukan rentang

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\
 &= 100 - 50 \\
 &= 50
 \end{aligned}$$

#### 2) Menentukan banyak kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 30 \\
 &= 1 + 3,3 (1,477) \\
 &= 5,87 \text{ (dibulatkan } k = 6)
 \end{aligned}$$

#### 3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\
 &= \frac{50}{6} \\
 &= 8,33 \text{ (diambil } P = 8)
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{n \sum (f_i x_i^2) - \sum (f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{30(192375) - (2367)^2}{30(30-1)} \\
 &= \frac{168561}{30(29)} \\
 &= 193,75
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S_1 &= \sqrt{S^2} \\
 &= \sqrt{193,75} \\
 &= 13,92
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai  $\bar{x}_1 = 78,9$ ,  $S_1^2 = 193,75$ , dan  $S_1 = 13,92$ .

## 2. Skor tes akhir kelas kontrol

1) Menentukan rentang  
 Rentang = data terbesar - data terkecil  
 = 85 - 40  
 = 45

2) Menentukan banyak kelas interval  
 Banyaknya kelas =  $1 + 3,3 \log n$   
 =  $1 + 3,3 \log 30$   
 =  $1 + 3,3 (1,4771)$

$$= 1 + 4,87443$$

$$= 5,87443 \text{ (dibulatkan)}$$

$$k = 6)$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{45}{6}$$

$$= 7,5 \text{ (diambil } P = 8)$$

Tabel 4. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol

Nilai Tes	Fi	xi	fixi	xi <sup>2</sup>	fi xi <sup>2</sup>
40 - 47	3	43,5	130,5	1892,25	5676,75
48 - 55	7	51,5	360,5	2652,25	18565,75
56 - 63	6	59,5	357	3540,25	21241,5
64 - 71	5	67,5	337,5	4556,25	22781,25
72 - 79	5	75,5	377,5	5700,25	28501,25
80 - 87	4	83,5	334	6972,25	27889
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	-	<b>1897</b>	<b>25313,5</b>	<b>124655,5</b>

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut.

$$\bar{x}_2 = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

$$= \frac{1897}{30}$$

$$= 63,2$$

Selanjutnya varians dan simpangan bakunya digunakan rumus seperti yang dikemukakan Sudjana (2005:95) yaitu:

$$S_2^2 = \frac{n \sum (fixi^2) - (\sum fixi)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{30(124655,5) - (1897)^2}{30(30-1)}$$

$$= \frac{3739665 - 3598609}{30(29)}$$

$$= \frac{141056}{870}$$

$$= 162,13$$

$$S_2 = \sqrt{S^2}$$

$$= \sqrt{162,13}$$

$$= 12,73$$

Berdasarkan perhitungan di atas, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai  $\bar{x}_2 = 63,23$ ,  $S_2^2 = 162,13$ , dan  $S_2 = 12,73$ .

### 1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut mempunyai varians yang sama, maka terlebih dahulu harus mempunyai syarat normalitas dan homogenitas varians. Sudjana (2002:150) mengemukakan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 5. Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Eksperimen

Nilai Tes	Batas Kelas (x)	Z-Score	Luas Daerah Kurva Normal (Harga	Luas Tiap Kelas Interval	Frekuensi Kelas Interval (Ei)	Frekuensi Pengamatan (Oi)
-----------	-----------------	---------	---------------------------------	--------------------------	-------------------------------	---------------------------

		Z)			
	49,5	-2,05	0,4798		
50 - 58				0,05	1,5
	58,5	-1,41	0,4207		
59 - 67				0,14	4,2
	67,5	-0,77	0,2794		
68 - 76				0,23	6,9
	76,5	-0,12	0,0478		
77 - 85				0,14	4,2
	85,5	0,51	0,1950		
86 - 94				0,17	5,1
	94,5	1,15	0,3749		
95 - 103				0,08	2,4
	103,5	1,79	0,4633		

Berdasarkan demikian untuk mencari  $\chi^2$  sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \chi^2_{hitung} &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\ &= \frac{(2 - 1,5)^2}{1,5} + \frac{(5 - 4,2)^2}{4,2} + \frac{(7 - 6,9)^2}{6,9} + \\ &\quad \frac{(5 - 4,2)^2}{4,2} + \frac{(6 - 5,1)^2}{5,1} + \frac{(5 - 2,4)^2}{2,4} \\ &= 0,167 + 0,152 + 0,001 + 0,152 \\ &\quad + 0,158 + 2,816 \\ &= 3,446 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = k - 1 = 6 - 3 = 3$ , maka dari tabel

distribusi chi-kuadrat  $\chi^2_{(0,95) (3)} = 7,815$ . Oleh karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  yaitu  $3,446 < 7,815$  maka dapat disimpulkan bahwa sebar data tes awal kelas eksperimen berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan sebelumnya, maka data siswa kelas kontrol diperoleh  $\bar{x}_2 = 63,2$  dan  $S_2 = 12,73$ . Selanjutnya perlu ditentukan batas-batas kelas interval untuk menghitung luas di bawah kurva normal bagi tiap-tiap kelas interval.

Tabel 6. Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Kontrol

Nilai Tes	Batas Kelas (x)	Z-Score	Luas Daerah Kurva Normal (Harga Z)	Luas Tiap Kelas Interval	Frekuensi Kelas Interval (Ei)	Frekuensi Pengamatan (Oi)
	39,5	-1,86	0,4686			
40 - 47				0,0779	2,337	3
	47,5	-1,23	0,3907			
48 - 55				0,1649	4,947	7
	55,5	-0,60	0,2258			
56 - 63				0,2178	6,534	6
	63,5	0,02	0,0080			
64 - 71				0,2309	6,927	5
	71,5	0,64	0,2389			

72 - 79				0,1591	4,773	5
	79,5	1,27	0,3980			
80 - 87				0,0733	2,199	4
	87,5	1,90	0,4713			

Berdasarkan demikian untuk mencari  $\chi^2$  sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \chi^2_{hitung} &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\ &= \frac{(3 - 2,337)^2}{2,337} + \frac{(7 - 4,947)^2}{4,947} \\ &\quad + \frac{(6 - 6,534)^2}{6,534} + \frac{(5 - 6,927)^2}{6,927} \\ &\quad + \frac{(5 - 4,773)^2}{4,773} + \frac{(4 - 2,199)^2}{2,199} \\ &= 0,188 + 0,851 + 0,043 + 0,536 + \\ &\quad 0,010 + 1,475 \\ &= 3,103 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = k - 3 = 6 - 3 = 3$ , maka dari tabel distribusi chi-kuadrat  $\chi^2_{(0,95)(3)} = 7,815$ . Oleh karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  yaitu  $3,103 < 7,815$  maka dapat disimpulkan bahwa sebarang data tes awal kelas kontrol berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya yaitu menghitung atau membandingkan hasil perhitungan. Dari hasil perhitungan sebelumnya diperoleh nilai mean dan standar deviasi pada masing-masing kelas yaitu.

$$x_1 = 78,9 \quad S_1 = 13,92 \quad S_1^2 = 193,75$$

$$x_2 = 63,2 \quad S_2 = 12,73 \quad S_2^2 = 162,13$$

$$\begin{aligned} t &= \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}} \\ &= \frac{78,9 - 63,2}{\sqrt{\frac{30 - 1 \cdot 193,75 + (30 - 1)162,13}{30 + 30 - 2} \left( \frac{1}{30} + \frac{1}{30} \right)}} \\ &= \frac{15,7}{\sqrt{\frac{5618,75 + 4701,77}{58} (0,03 + 0,03)}} \\ &= \frac{15,7}{3,26} \\ &= 4,82 \end{aligned}$$

Hipotesis yang diuji yaitu:

$H_0$  : tidak terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh

$H_a$  : terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh.

Pengujian hipotesis yang telah dilakukan dengan uji pihak kanan dengan kriteria pengujian adalah tolak  $H_0$  jika  $t < -t_{1-\alpha}$  dimana  $t_{1-\alpha}$  didapat dari daftar distribusi t dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$  dan peluang  $(1-\alpha)$  untuk harga t lainnya  $H_0$  diterima.

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $dk = (n_1 + n_2 - 2) = (30 + 30 - 2) = 58$ . Dari daftar distribusi t dengan peluang  $0,95 (58) = 1,67$ . berdasarkan perhitungan  $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,82 > 1,67$  sehingga  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima yaitu terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh.

## Pembahasan

Berdasarkan data yang dianalisis secara statistik menggunakan uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ ,  $dk =$  diperoleh  $t_{hitung} = 4,82$  dan  $t_{tabel} = 1,67$  hal ini berarti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,82 > 1,67$  sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari hasil tersebut dapat diperoleh kesimpulan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh.

Menurut teori dan pengertiannya, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih baik hasil belajar, karena video animasi tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin, hanya dengan sekali menampilkan animasi, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. Sofian (2009:7) menyebutkan penggunaan animasi dalam menyampaikan materi dapat menarik perhatian serta mempermudah pemahaman siswa dalam belajar.

Telah dikatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau *skill* yang dimiliki siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Secara nyata berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi video animasi dan video animasi dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Sofian (2009:5) mengemukakan penggunaan animasi

bukan hanya membuat proses pembelajaran yang lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Apabila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika dilakukan dengan kegiatan melihat atau mengalami sendiri melalui animasi, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

### **SIMPULAN**

Sesuai dengan pengujian hipotesis, diperoleh  $t_{hitung} = 4,82$  dari harga  $t_{tabel} = 1,67$  ini berarti  $t$  berada di daerah penolakan  $H_0$ , sehingga  $H_a$  diterima pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Finoza, Lamuddin. 2002. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. 2007. *E-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi.
- Putusitrisna. 2011. *Penerapan Media Audio Visual*. Jurnal Pendidikan. (Online) (<http://putusitrisna.blogspot.com>).
- Sadiman, Arief S. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sofian. 2009. *Manfaat Media Animasi*. Jurnal Pendidikan. (Online). (<http://garengs.sofian.blogspot.com>).
- Subana. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugandi, Asep. 2012. *Strategi Pemilihan dan Penggunaan Media Gambar Yang Efektif Untuk Anak SD*. <http://www.asepsugandi.blog.spot.com>
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Zaimar, Okke Kusuma Sumantri. 2011. *Telaah Wacana*. Cimanggis: Komodo Books.