



**RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI PADA
MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP DI SMP NEGERI 1
DARUSSALAM ACEH BESAR**

Putri Ayu Anisah¹⁾, Safni Wesiara²⁾

Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry^{1&2)}

Email: ayup68700@gmail.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran sering didapatkan guru lebih aktif dibandingkan siswa. Akibatnya respon siswa dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar masih tergolong rendah, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya kurang fokus dalam menanggapi pembelajaran yang sedang berlangsung. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui respon siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan *Quasi Eksperimen Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik analisis data menggunakan lembar angket respon siswa, pengolahan data yang diperoleh menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media video animasi, indikator motivasi diperoleh 98%, efektivitas 95% dan bahasa dan komunikasi 95%.

Kata kunci: Media Video Animasi, Respon, Klasifikasi Makhluk Hidup

ABSTRACT

The learning process is often found teachers are more active than students. As a result, the response of students in learning science at SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar is still relatively low, this is caused by several factors, one of which is a lack of focus in responding to ongoing learning. The aim of the research was to find out the students' responses to the class VII class of living things at SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar. The research method used is Quasi Experiment Design with Nonequivalent Control Group Design. The data analysis technique uses a student response questionnaire. The data processing obtained shows that the students' responses to the use of animated video media, motivation indicators obtained 98%, effectiveness 95% and language and communication 95%.

Key words: Animation Video Media, Response, Classification Of Living Things

A. PENDAHULUAN

Respon atau tanggapan siswa merupakan bagian dari proses belajar dan mengajar. Respon diberikan terhadap stimulus yang diterima seorang dengan melakukan suatu tindakan yang dilihat. Pengalaman akan meningkatkan kemampuan munculnya respon. Akan tetapi pengalaman yang tidak menyenangkan tidak akan membantu dalam proses belajar mengajar. Jika siswa sudah siap belajar, maka siswa akan siap memunculkan

suatu respon atas dasar stimulus. Respon siswa sangat mendukung dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Menumbuhkan respon siswa pada saat kegiatan belajar mengajar perlu situasi dimana adanya perhatian siswa yang terfokus pada materi yang diajarkan, sehingga siswa sudah dalam keadaan siap mengikuti pembelajaran.

Pengembangan media video animasi yang berdasarkan materi mempunyai tujuan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran secara bertahap. Hal yang menjadi kelebihan dari media video animasi, di mana bahwa media video animasi mampu memvisualkan isi materi seperti objek aslinya dalam unsur gambar, tulisan, audio, gerakan bervariasi, bersifat jangka panjang, serta sajian materi yang menarik dan menekan tingkat hasil belajar siswa. Kemajuan teknologi meningkatkan sikap aktif dan interaktif pada setiap lembaga pendidikan khususnya pada pemetaan materi pembelajaran. Materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda seperti ada tingkat kesulitan rendah sampai tingkat kesulitan menengah yang masih relevan dipahami oleh siswa secara tepat, namun terdapat materi yang memiliki tingkat kesulitan tinggi sehingga sulit dipahami oleh siswa.

Video animasi dapat menjadi penunjang dalam penyampaian materi pembelajaran di sekolah. Video animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang dianggap sulit bagi siswa. Sulit dalam artian tidak mudah dipahami hanya dengan membaca, lebih mudah dipahami dengan adanya contoh nyata atau gambar sebagai media, seperti menjelaskan tentang kejadian atau peristiwa yang tidak bias diamati siswa secara langsung karena waktu yang tidak memungkinkan dan juga benda nyata yang tidak bisa dijangkau untuk belajar langsung. Oleh karena itu tujuan penggunaan video animasi ini adalah mengkonkretkan pembelajaran yang masih bersifat abstrak yang tidak bisa diperlihatkan secara nyata.

B. METODE PENELITIAN

a. Rancangan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimen Design*, dengan menggunakan dua kelas, yaitu kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Adapun metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

b. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di lakukan di kelas VII SMP Negeri 1 Darussalam, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.

c. Populasi dan Sampel

Populasi berasal dari bahasa inggris yaitu *Population* yang berarti penduduk. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah siswa 47 orang. Sedangkan Sampel dari penelitian ini diambil dari dua kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini pengampilan sampel dilakukan dengan menggunakan sampling bertujuan (*purposive sampling*). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII- 4 sebagai kelas kontrol dan VII- 3 sebagai kelas ekperimen.

d. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket pernyataan untuk melihat respon siswa. Dalam sebuah penelitian diperlukan data penelitian yang valid, untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan data lapangan. Teknik pengumpulan ini bertujuan untuk mengumpulan data pada materi klasifikasi makhluk hidup melalui media audio visual dan media kartu gambar. Untuk mendapatkan data di lapangan digunakan alat pengumpulan data yaitu lembaran angket (untuk mengetahui respon yang baik dari siswa atau tidak). Teknik analisis data menggunakan lembaran angket menggunakan persentase

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Respon siswa dilakukan dengan cara menyebarkan angket kemudian diisi oleh masing-masing siswa. Penyebaran angket ini dilaksanakan setelah berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data angket respon siswa terhadap penggunaan video animasi pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMP Negri 1 Darussalam Aceh Besar menunjukkan adanya perbedaan persentase pada tiap-tiap indikator respon siswa yaitu ketertarikan, keingintahuan dan melaksanakan. Analisis data angket respon siswa dapat dilihat pada Gambar 4.1

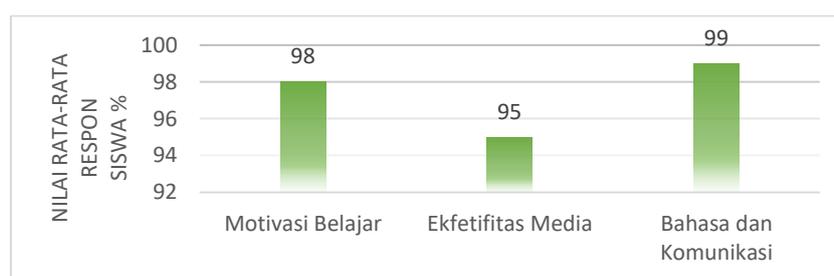
Putri Ayu Anisah dan Safni Wesiara
Respon Siswa ...

Responden	Motivasi Belajar			Efektivitas Media			Bahasa dan Komunikasi			jumlah	skor maks	%	%rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
r1	5	4	2	5	3	5	4	5	4	37	45	82,2	
r2	5	5	4	5	4	4	3	4	4	38	45	84,4	
r3	4	5	4	5	4	5	3	4	4	38	45	84,4	
r4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	41	45	91,1	
r5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	44	45	98	
r6	4	5	4	5	5	5	4	5	5	42	45	93,3	
r7	4	5	4	5	5	4	4	4	5	41	45	91,1	
r8	4	5	4	5	5	4	4	5	4	40	45	89	
r9	4	5	4	5	5	4	4	4	4	39	45	86,6	
r10	5	5	4	5	3	5	5	5	5	42	45	93,3	
r11	4	5	5	4	3	3	4	4	5	37	45	82,2	
r12	4	4	4	5	5	3	5	4	4	38	45	84,4	
r13	4	4	4	5	4	4	5	4	4	38	45	84,4	
r14	5	5	4	3	4	3	4	4	4	36	45	80	
r15	4	5	4	3	4	4	3	5	5	37	45	82,2	
r16	4	5	5	4	4	4	4	5	5	40	45	88,8	
r17	5	5	5	3	5	5	4	5	5	42	45	93,3	
r18	5	5	3	5	5	5	5	5	5	43	45	95,5	
r19	4	5	4	4	4	5	5	5	4	40	45	88,8	
r20	4	5	5	5	4	3	5	5	5	41	45	91,1	
r21	3	4	5	5	3	4	4	4	4	36	45	80	
r22	5	5	5	4	5	5	5	4	4	42	45	93,3	
Jumlah	S	96	105	93	98	94	94	94	100	98	872		
	N	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	88,0	
	%	87	95	85	89	85	85	85	90,9	89,0			
	% rata-rata	88,0											

Gambar 4.1 Data angket respon siswa terhadap model *discovery learning* menggunakan video animasi

Tabel 4.1 Data angket respon siswa terhadap model *discovery*

Indikator	Jumlah	%	% rata-rata	Kriteria
Motivasi Belajar	294	89	98	Sangat baik
Efektivitas Media	380	86	95	Sangat baik
Bahasa dan Komunikasi	198	90	99	Sangat baik



Gambar 4. 2 Respon Siswa Terhadap Model Discovery Learning Menggunakan Video Animasi

Berdasarkan Gambar 4.2 diatas menunjukkan bahwa, dari ketiga indikator respon siswa terhadap penggunaan media video animasi, indikator motivasi belajar, efektivitas media, bahasa dan komunikasi. Pada indikator motivasi belajar diperoleh hasil persentase 98% dengan kriteria sangat baik, pada indikator ektivitas media



diperoleh persentase 95% dengan kriteria sangat baik dan pada indikator bahasa dan komunikasi diperoleh hasil persentase 99% dengan kriteria sangat baik.

Respon siswa terhadap penggunaan media video animasi, indikator motivasi belajar, efektivitas media, bahasa dan komunikasi. Pada indikator motivasi belajar diperoleh hasil persentase 98% dengan kriteria sangat baik, pada indikator ektivitas media diperoleh persentase 95% dengan kriteria sangat baik dan pada indikator bahasa dan komunikasi diperoleh hasil persentase 99% dengan kriteria sangat baik.

Hasil analisis data respon siswa didukung oleh penelitian Puji Ningsih Sri Hariati, menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media video mendapatkan respon yang sangat baik, dengan adanya media video ini membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat, media video juga dapat lebih menambah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, serta siswa dapat belajar menggunakan media video ini dimana saja dan kapan saja.

D. KESIMPULAN

Hasil respon siswa pada kelas eksperimen SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar menunjukkan ada peningkatan proses belajar mengajar dengan menggunakan video animasi.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kustandi, C. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ramlawati, R. 2016. *Sumber Belajar Menunjang PLPG 2016 Mata Pelajaran IPA Bab II Klasifikasi Makhluk Hidup*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Subroto, S. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Asdi Matraman.
- Sudijono, A. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Supanti, S. Penerapan. 2019. "Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IX G SMP 1 Negeri Surakarta". *Jurnal Historika*. Vol. 22, No. 1.