

Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Untuk Meningkatkan Daya Ingat Terhadap Hasil Belajar Siswa

¹Siti Fatimah br Ginting, ²Joni Ahmad Syahputra, ³Hendra Zulfran

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Jl. IAIN No. 1, Gaharu, Kota Medan
E-mail: ¹Sifa178080@gmail.com, ²zhoniahmad@gmail.com, ³hendrazulfran@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan daya ingat siswa dengan menggunakan multimedia animasi, mengetahui hasil belajar siswa pada sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media visual gambar animasi bergerak dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia animasi dengan siswa yang menggunakan media visual gambar diam. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode quasi experiment dengan desain penelitian non-equivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Miftahusalam Medan, tepatnya di jalan Darussalam, yang berjumlah 2 kelas dengan jumlah siswa 60 orang. Sampel penelitian ini diambil sebanyak dua kelas, yaitu kelas yang menggunakan multimedia animasi dan kelas yang menggunakan media visual gambar diam. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa soal pre test dan soal post test. Hasil pengolahan data penelitian ini diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada skor post test setelah menggunakan pembelajaran dengan multimedia animasi sebesar 85,74 dan rata-rata hasil belajar siswa pada skor post test setelah menggunakan pembelajaran dengan media visual gambar diam sebesar 75,00. Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran dengan multimedia animasi sebesar 0,69, sedangkan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran dengan media visual gambar diam sebesar 0,43. Kesimpulan penelitian ini bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia animasi lebih baik dari pada siswa yang menggunakan media visual gambar diam.

Kata kunci: multimedia, animasi, hasil belajar.

Abstract. Technological advances in this era have an impact on many things. One of the effects of technological progress we can feel in the world of education. There are so many kinds of new learning media that we use to optimize the process of absorbing material in the learning process. All existing learning processes can not be separated from the interference of the media as an intermediary in the delivery of information or subject matter to students. This learning media is very diverse in use. The purpose of this study was to determine student learning outcomes in learning the history of Islamic culture to improve students' memory by using multimedia animation, knowing student learning outcomes in the history of Islamic culture by using visual media moving animated images and knowing the increase in student learning outcomes using multimedia animation with students which uses still images visual media. This research was conducted using the library research method (Library Research), using journals, magazines, and books as a reference source. The results of this study discuss student learning outcomes that an increase in student learning outcomes using multimedia animation is better than students using visual media still images.

Keywords: multimedia, animation, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses membimbing, mengarahkan, membina, pengayoman, pengajaran dan pembentukan karakter peserta didik, baik fisik dan mental untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan pendidikan yang mestinya dicapai pada hakikatnya adalah bentuk-bentuk atau pola sikap dan tingkah laku yang harus dikuasai peserta didik,

baik pengetahuan, perilaku, maupun keterampilan. Pengetahuan, perilaku, maupun keterampilan dapat diperoleh peserta didik dalam lembaga pendidikan melalui suatu proses pembelajaran (Djamarah, 2008).

Pembelajaran adalah proses interaksi dua arah, guru sebagai pendidik dan siswa sebagai yang dididik. Peran guru ialah mengarahkan, membimbing dan memfasilitasi peserta didik belajar, agar peserta didik dapat dengan mudah menerima, memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dan akan terciptanya pembelajaran yang benar dan baik serta menghasilkan lulusan yang berkompeten di bidangnya.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu *raw input*, *environmental input* dan *instrumental input* (Rusman, 2013). Faktor yang pertama ialah *raw input* yang meliputi bakat, tingkat perkembangan, pengalaman dan tingkat kecerdasan peserta didik. Faktor kedua *environmental input* yang meliputi aturan waktu, iklim sekolah, kelas dan lingkungan sekolah. Faktor ketiga adalah *instrumental input* yang meliputi media pembelajaran, alat, bahan, terutama kurikulum dan sebagainya.

Proses pembelajaran akan berhasil dengan baik dan benar apabila siswa dapat memanfaatkan semua alat inderanya (Sadiman, 2008). Sebagai pendidik, guru harus berupaya menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang dipergunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti. Peserta didik diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah, baik dan benar materi pembelajaran yang disajikan, karena tugas guru bukan hanya mengajar namun harus bisa membuat siswa untuk belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh dari dua kelas MTs meningkatkan daya ingat melalui media animasi merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan pada siswa tingkat VII tahun ajaran 2019/2020. Data yang diperoleh untuk meningkatkan daya ingat peserta didik menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan distribusinya pun tidak merata 57% siswa mendapat nilai kurang dan tidak memenuhi KKM. Alasan yang menjadi sorotan ialah pada aspek kognitif dimana para siswa kesulitan dalam memahami sejarah, nama tokoh sejarah, waktu, istilah dalam sejarah, siswa tidak dapat dengan mudah mengingat pembelajaran sejarah kebudayaan Islam jika dilakukan dengan hanya membaca.

Karakteristik dari cara meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik ialah pemahaman terhadap sejarah, istilah dalam sejarah, waktu kejadian dalam sejarah. Proses pembelajaran dari mata pelajaran kebudayaan Islam selain dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)*, *Discovery Based Learning (DBL)*, *Project Based Learning (PjBL)* dan *Problem Based Learning* oleh guru dijelaskan juga dengan bantuan dalam bentuk gambar tentang sejarah dan media animasi yang merupakan salah satu dari jenis media pembelajaran (Munir, 2012).

Media pembelajaran adalah salah satu unsur dari instrumental input dalam kegiatan belajar mengajar dan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa untuk memahami sejarah, fungsi dan cara kerja sistem (Grivin, 2009). Media pembelajaran yang diterapkan di MTs Miftahusalam untuk meningkatkan kemampuan saat ini masih menggunakan media pembelajaran visual berupa gambar diam. Media pembelajaran dengan gambar diam kurang cocok untuk menyampaikan isi materi dari yang berkaitan dengan sejarah. Hal ini membuat siswa tidak dapat menggambarkan secara jelas isi materi yang disampaikan sehingga terjadi perbedaan persepsi dari setiap peserta didik.

Mengatasi masalah perbedaan dalam menjelaskan materi sejarah dapat dicoba dengan merubah yang awalnya menggunakan media pembelajaran media visual gambar diam, dirubah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia animasi.

Perubahan dari media visual gambar diam ke multimedia animasi ini diharapkan setiap siswa dapat menyamakan persepsi untuk penjelasan isi materi yang disampaikan oleh guru (Suheri, 2006).

Diantaranya media pembelajaran jenis audio visual gerak adalah media multimedia animasi yang terdiri dari beberapa media yang terintegrasi, antara lain: gambar, suara, animasi dan tulisan. Penerapan multimedia animasi ini terhadap proses pembelajaran mempunyai kelebihan dalam memperjelas penyajian pesan pembelajaran selain itu lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya terhadap kompetensi dasar memperbaiki sistem *starter* (Nugroho, 2011). Penggunaan multimedia animasi ini juga dapat menghemat waktu maupun biaya dalam proses pembelajaran namun multimedia animasi ini juga masih mengacu pada tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Sepanjang melakukan eksperimen, siswa merupakan objek penelitian yang tetap mengikuti pelajaran dalam kelas seperti biasa. Selain itu, pemilihan objek penelitian juga tidak dilakukan secara acak.

Pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah (*Nonequivalent Control Group Design*). Desain ini hampir sama dengan *pre test-post test grup design*, hanya pada design ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain penelitian ini menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok kelas yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, pengaruh media animasi pada pembelajaran serajah kebudayaan Islam dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dan kreatif, guru dapat dengan mudah menyampaikan materi kepada peserta didik, dan peserta didik dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil ulangan yang dilaksanakan sebelumnya, peserta didik rata-rata hanya mendapatkan nilai 5-7, sementara setelah melakukan pembelajaran dengan media animasi gerak, peserta didik sangat tertarik dengan pembelajaran, dan peserta didik dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh peserta didik, dan nilai yang didapatkan oleh peserta didik rata-rata mencapai nilai 7-9, dengan demikian penggunaan media animasi pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam cukup efektif bagi peserta didik tingkat Mts/SMP.

Hasil belajar peserta didik dapat diperoleh setelah melakukan proses pembelajaran yang diukur melalui tes, tes ini dilakukan dua kali yang pertama *pre test* (tes sebelum melakukan pembelajaran) dan *post test* (tes setelah melakukan proses pembelajaran). *Post test* diambil sebagai hasil belajar siswa. Kemampuan awal siswa sebelum melakukan proses pembelajaran tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan awal siswa sebelum menerima materi pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terbukti dengan data *pre test* yang menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut homogen namun hasil belajar siswa masih dalam interpretasi sangat kurang atau masih di bawah KKM (Sukiyasa, 2013).

Peningkatan secara signifikan terlihat pada hasil *post test* yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran. Nilai rata-rata *post test* siswa kelas eksperimen yang menggunakan multimedia animasi lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *post test* kelas kontrol yang menggunakan media visual gambar diam. Nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen berada pada interpretasi cukup sedangkan kelas kontrol berada pada

interpretasi kurang. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan multimedia animasi lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan media visual gambar diam (Asyhar, 2012). Terbukti dengan uji hipotesis penelitian, yaitu peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia animasi lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan gambar gambar visual diam.

Penggunaan multimedia animasi pada kompetensi perbaikan differensial ternyata memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa hali ini dikarenakan multimedia ini mampu menampilkan materi-materi motor starter. Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan mental *imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran (Munadi, 2013). Hal ini karena siswa langsung berinteraksi dan juga adanya tayangan menarik juga adanya animasi dapat membuat siswa tertarik untuk belajar materi pelajaran yang diberikan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2010).

Pada hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bahwa penggunaan multimedia animasi dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa menjadi lebih baik. Bila yang diajarkan adalah suatu proses, maka media gerak seperti video, animasi, film atau televisi merupakan pilihan yang sesuai (Wibawa, Basuki dan Mukti, 1991). Multimedia interaktif banyak sekali memiliki kelebihan terutama dengan tampilan yang menarik bagi siswa sehingga dengan ini siswa dapat lebih terangsang untuk dapat mempelajari materi pelajaran yang disampaikan.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kompetensi dasar dapat meningkatkan daya ingat peserta didik dengan menggunakan multimedia animasi meningkat secara signifikan. Hasil belajar siswa pada sejarah kebudayaan Islam tidak meningkat dengan baik apa bila dengan menggunakan media visual berupa gambar diam tidak terlalu signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia animasi lebih baik dari pada siswa yang menggunakan media visual gambar diam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2010). *Media pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Djamarah, S.B. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Grivin M. W. (2009). Animasi dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran*, (1), 1-5.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho P. S. (2011). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk DasarDasar Pembuatan Animasi 2D Menggunakan *Macromedia Flash MX 2004*. *Jurnal Dasi* 12. (2), 50-53.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suheri, A (2006). Animasi Media Pembelajaran. *Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran*. 2, (1), 27-33.

Wibawa, Basuki & Mukti, F. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.