

# PENGARUH PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS *WHITE BOARD ANIMATION* PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN 01 PEKAT

**Nur Aslamyah**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram,  
[nurasalamyah@gmail.com](mailto:nurasalamyah@gmail.com)

**Intan Dwi Hastuti**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram,  
[intandwihastuti88@gmail.com](mailto:intandwihastuti88@gmail.com)

**Rahman Hidayat**

Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Mataram,  
[rahmanhidayatktr@gmail.com](mailto:rahmanhidayatktr@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran video berbasis *white board animation* pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 01 Pekat. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment design*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes, dokumentasi, dan lembar observasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa, "Ada pengaruh pembelajaran video berbasis *white board animation* pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 01 Pekat ".Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti berdasarkan dari hasil perbandingan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan  $t_{tabel}$  yaitu  $2,091 > 1,092$  dengan taraf signifikan 5%, yang menyebabkan  $H_0$  ditolak.

**Kata kunci:** *pembelajaran vidio, Hasil Belajar*

**Abstract.** This study aims to determine the effect of white board animation-based video learning on addition and subtraction material to improve student learning outcomes of class II SDN 01 Pekat. This type of research is a quasi-experimental design. Data collection methods in this research are tests, documentation, and observation sheets. Data analysis was performed using quantitative analysis. Based on the results of data analysis and discussion in the research, it can be concluded that, "There is an effect of white board animation-based video learning on addition and subtraction material to improve student learning outcomes of class II SDN 01 Pekat". This can be

seen from the results of the hypothesis testing conducted researchers based on the results of the comparison  $< \text{with that is } 2.091 > 1.092$  with a significant level of 5%, which causes rejection.

**Keywords:** *video learning, learning outcomes*

## **Pendahulua**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003). Melalui pendidikan setiap peserta didik disediakan berbagai kesempatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari yang ada disekitarnya.

Penggunaan media video sangat penting dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Peserta didik tidak akan berhasil dalam belajarnya jika penggunaan media video tidak ada. Selama ini guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang kurang aktif dan peserta didik sibuk sendiri dengan aktivitasnya tanpa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran.

Pentingnya media video pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Dalam pemakaian media video pembelajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran. Media video pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi media ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media video ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 01 Pekat, didapatkan bahwa hasil belajar siswa kelas II masih banyak yang belum mencapai nilai KKM yaitu 65. Dimana dari keseluruhan 30 siswa dikelas II A dan kelas II B hanya terdapat 14 siswa atau 45% yang nilai memenuhi KKM, sedangkan 16 siswa atau 55% belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan pada saat pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan, siswa beranggapan bahwa materi penjumlahan dan pengurangan masih sulit dipahami. Siswa merasa takut untuk belajar matematika karena menurut mereka matematika itu tidak menarik dan membosankan. Hal tersebut merupakan masalah bagi pengajar untuk memilih menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga akan menimbulkan hasil belajar bagi peserta didik untuk lebih giat belajar matematika. keberhasilan dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah kondisi yang dimana dapat menimbulkan atau dapat menyebabkan perilaku tertentu, serta memberikan arah pada tingkah laku seseorang tersebut. hasil belajar juga dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri individu (siswa) yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki oleh siswa yang bersangkutan sebagai subyek belajar.

## **Metod**

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi experiment design. Dimana quasi eksperimen mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam pengambilan sampel quasiexperiment design dilakukan pemilihan secara random, yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan yang dijadikan sebagai kelas kontrol.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test* yang dimana *pre-test* diberikan sebelum menggunakan pembelajaran video, dan *post-test* diberikan sesudah menggunakan pembelajaran video. Untuk mengukur keefektifan media yang digunakan, peneliti menggunakan test uji validitas.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Kriteria pengujian validitas dikonsultasikan dengan harga *r product moment* pada table, dengan  $\alpha = 5\%$  maka item soal tersebut dikatakan valid.

No	Interval	Kategori
1	0 – 54	Sangat rendah
2	55 – 69	Rendah
3	70 – 79	Sedang
4	80 – 89	Tinggi
5	90 – 100	Sangat Tinggi

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menjawab soal pilihan ganda pada kelas II SDN 01Pekat maka diberikan terlebih dahulu tes awal (*pre-test*) pada tanggal 12 desember 2022 dan tes akhir (*post-test*) pada tanggal 13 desember 2022, sedangkan pengambilan tes awal (*pre-test*) dikelas kontrol diberikan pada tanggal 13 Desember 2022 dan tes akhir (*post-test*) diberikan pada tanggal 14 Desember 2022.

Kelas	Tes	Nilai Rendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
-------	-----	--------------	-----------------	-----------

Eksperimen	Pretest	46	86	68,53
	Posttest	66	93	79,46
Kontrol	Pretest	46	80	61,07
	posttest	66	92	78,67

hasil tes kelas eksperimen di SDN 01 Pekat nilai tertinggi *pretest* adalah 86 dan nilai terendah adalah 46, sedangkan nilai rata-rata sebesar 68,53 dan nilai tertinggi *posttest* adalah 93 dan nilai terendah adalah 66 sedangkan nilai rata-rata sebesar 79,46 setelah penggunaan media video, dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pada kelas eksperimen cukup efektif meningkatkan hasil belajarsiswa kelas II di SDN 01 Pekat.

Sedangkan hasil tes dari kelas kontrol di SDN 01 Pekat nilai tertinggi *pretest* adalah 80 dan nilai terendah 46, sedangkan `nilai rata-rata sebesar 61,07 dan nilai tertinggi *posttest* adalah 92 dan nilai terendah adalah 66 sedangkan nilai rata-rata sebesar 78,67 setelah menggunakan media tangga pintar, dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tangga pintar pada kelas kontrol masih kurang efektif meningkatkan hasil belajarsiswa kelas II di SDN 01 Pekat.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini diawali pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen di SDN 01 Pekat selesai mengejar *pre-test* peneliti mengajarkan materi penjumlahan dan pengurangan. Peneliti memintia siswa untuk memperhatikan video didepan, kemudian siswa mencatat kembali isi informasi yang dilihat, peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen tersebut. Dan selanjutnya siswa mengerjakan soal pilihan ganda,

sedangkan pada kelas kontrol peneliti melakukan hal yang sama, namun yang membedakan hanya memberikan perlakuan pada kelas eksperimen peneliti menerapkan media video sedang kelas kontrol peneliti menerapkan media tangga pintar seadanya. Jadi media video sudah diputar dan media tangga pintar sudah dijelaskan pada mulai awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran, dan guru tidak hanya mementingkan kepada domain kemampuan berpikir kognitif siswa saja tapi juga afektif dan psikomotorik. Siswa juga dikondisikan seperti mencari, membangun pengetahuan pengetahuan itu sendiri dalam arti mereka tidak hanya menerima dengan pasif segala informasi yang diberikan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013 :3) Hasil belajar adalah hasil pada sebuah korelasi kegiatan belajar dan kegiatan mengajar dari pendidik, kegiatan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dari sisi peserta didik, hasil belajar adalah berhasilnya mereka dalam memahami dan mengerti pada materi yang diajarkan.

Dengan menggunakan pembelajaran video dan tangga pintar, oleh karena itu pada perhitungan selanjutnya dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media, maka terjadi peningkatan.

Setelah memberikan *pre-test*, selanjutnya diberikan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini, penelitian

memberikan pengajaran pada kelas eksperimen dengan penerapan media video dan kelas kontrol peneliti memberikan pembelajaran dengan media tangga pintar seadanya dan masing-masing satu kali pertemuan pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SDN 01 Pekat.

Peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran video pada pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan di kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol, peneliti menggunakan media tangga pintar. Setelah memberikan perlakuan, peneliti memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk melihat pengaruh atau perbedaan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan. Setelah diketahui adanya perbedaan hasil belajar siswa dari masing-masing kelas, peneliti selanjutnya menganalisis hipotesis yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, yaitu dengan menggunakan aplikasi *SPSS 25 for windows*. nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% ( $2,091 > 1,091$ ) dan hitungan taraf signifikansi (2-tailed)  $0,01 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh pembelajaran video dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 01 Pekat.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil uji analisis data dan pembahasan penelitian, diperoleh bahwa hasil uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} 2,091$ . Nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 1,091. Oleh karena itu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,091 > 1,091$ ) dan nilai signifikansinya lebih kecil dari pada 0,05 ( $0,01 < 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa, "Ada pengaruh pembelajaran video dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 01 Pekat.

### **Saran**

Bagi guru-guru di sekolah dasar agar lebih berinovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang inovatif khususnya

media video dan tangga pintar, dan didukung suatu teknik belajar yang relevan untuk dapat meningkatkan pemahaman konsep.

### Daftar Pustaka

- Darmawan, dkk. 2014. *Perancangan Dan Pembuatan Video Pembelajaran Multimedia Lanjut Dengan Menggunakan Teknik Whiteboard Animation Video*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Daryanto. 2010 *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Deviana dkk.. 2015. "Pengaruh Penerapan Blended Learning Berbasis Whiteboard Animation Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Banjar Jawa Singaraja". *Jurnal Pendidikan UNDIKSHA* Vol. 3 No. 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJPM/article/view/5773>.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013 *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : renika Cipta.
- Purwanto (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- I Gusti Putu Sudiarta dan I Wayan Sadra. 2016. "Pengaruh Penerapan Model Blended Learning Berbantuan Whiteboard Animation Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa SMP". *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, , <http://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/files/PM-12.pdf>.
- Khoiruddin, Agung. 2020. *Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.
- Karso. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.
- Nuansa Aulia, 2008. *Sitem Pendidikan Nasional*. Bandung: Nuansa Aulia
- Putu Gina Anindyas, Phill. I Gst. Putu Sudiarta dan Ni Made Sri Mertasari. 2015. *Pengaruh Penerapan Blended Learning Berbasis Whiteboard Animation Video Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Lab Undiksha*. *Jurnal Pendidikan UNDIKSHA* Vol. 3 No. 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJPM/article/view/5771>.



- Sudjana (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : RemajaRosda Karya.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Sugiyono. (2010), *Statistic Untuk Penelitian*. Cet.XXXIV: Bandung; Alfabeta
- Sugiyono. (2017), *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, R. 2016. *Media Dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalm pembelajaran Matematika*. Bandung ALVABETA,cv.
- Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*,Jakarta:Kencan.
- Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.