PeDaPAUD
e-ISSN 2828-0369
Volume 2, No. 2, Edisi Agustus 2023
Open Access: http://jurnal.intancendekia.org/index.php/PeDaPAUD/index

Pengaruh Pembelajaran Video Berbasis *White Board Animation* Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD

Nur Aslamyah[1*]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, nurasalamyah@gmail.com
Rahman Hidayat[2]
Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Mataram, rahmanhidayatktr@gmail.com

*Coresponding Author
Received: 20 Juli 2023| Revised: 30 Juli 2023 | Accepted: 3 Agustus 2023 |
Published Online: 30 Agustus 2023

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 peneltian 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 dengan taraf signifikan 5%, yang menyebabkan ditolak.
Kata Kunci: Pembelajaran, Video, White Board, 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

This is an open access article under the CC–BY-SA license

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 < with that is 2.091> 1.092 with a significant level of 5%, which causes rejection.
Keywords*: Learning, Video, White Board, Learning Outcome*

Pendahuluan

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. Medie 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 penguragan.

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

© 2022 PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar dan PAUD.
e-ISSN 2828-0369

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 tinggkah 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.

Metode

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 mengunakan pembelajaran video, dan *post-test* diberikan sesudah menggunakan pembelajaran vidio. Untuk mengukur keefektifan media yang digunakan, peneliti menggunakan test uji valititas.

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

Kriteria pengujian validitas dikonsultasikan dengan harga *r product moment* pada table, dengan α = 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

Hasil

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menjawab soal pilihan ganda pada kelas II SDN 01Pekat maka diberikan terlebi dahulu tes akhir.

Tabel. 2. Nilai Pretes dan postes kelas eksperimen dan kontrol

Kelas	Tes	Nilai Rendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Eksperime	**Pretest**	**46**	**86**	**68,53**
	Posttes	**66**	**93**	**79,46**
Kontrol	**Pretest**	**46**	**80**	**61,07**
	posttes	**66**	**92**	**78, 67**

hasil *tes* kelas eksperimen di SDN 01 Pekat nilai tertinggi *prestest* 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 pengunaan media video, dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa pengunaan 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 *prestest* adalah 80 dan nilai terendah 46, sedangkan `nilai rata-rata sebesar 61,07 dan nilai tertinggi *postest* adalah 92 dan nilai terendah adalah 66 sedangkan nilai rata-rata sebesar 78,67 setelah mengunakan 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

Pembahasan

Penelitian ini diawali pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen di SDN 01 Pekat selesai mengejarkan *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, namunyang membedakan hanya memebrikan 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.

© 2022 PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar dan PAUD.
e-ISSN 2828-0369

Siswa juga dikondisikan seperti mencari, membangun pengetahuan pengetahuan itu sendiri dalam arti mereka tidak hanya menerima dengan pasif segala informasiyang diberikan.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2013 :3) Hasil belajar adalah hasil pada sebuah korelasi kegiatan belajr 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 mengunakan pembelajaran video dan tangga pintar, oleh karna 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 memebrikan pembelajaran denagan media tangga pintar seadanya dan masing-masing satu kali pertemuan pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SDN 01 Pekat.

Peneliti memebrikana perlakuan berupaka pembelajaran video pada pembelajaran matematikadengan materi penjumlahan dan pengurangan dikelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontro, peneliti mengunakan media tangga pintar. Setelah memebrikan perlakuan, peneliti memeberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk melihat pengaruh atau perbedaan hasil belajara siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan. Setelah diketahui adanya perbedaan hasil belajar siswa dari masing-masing kelas, peneliti selanjutnya menganalisis hipotensis yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, yaitu dengan mengunakan aplikasi *SPSS 25 for windows.* nilai t_{hitung} >t_{tabel} pada taraf signitifikansi 5% (2,091 >1,091) dan hitungan tarafsignifikansi (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 signitifikansi 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.

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/JJPM/article/view/5773.

Dimyati 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 .se mnas matematika/files/PM-12.pdf.

Khoiruddin, Agung. 2020. Media Pembelajaran Interaktif. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.

Karso. 2010. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT Raja GravindoPersada. 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 PrestasiBelajar Matematika Siswa Kelas V Sd Lab Undiksha. Jurnal Pendidikan UNDIKSHA Vol. 3 No. 1. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPMS/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

© 2022 PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar dan PAUD.
e-ISSN 2828-0369

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.