

## **Efektivitas Media *Video Graphic Motion Pictures* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam**

**Taufik Kun Rohman<sup>1</sup>, Fatchurrohman<sup>2</sup>, Erna Risfaula Kusumawati<sup>3</sup>,  
Ratna Liviani<sup>4</sup>, Khosiyatika<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>*Universitas Islam Negeri Salatiga, Indonesia*

*Email: rohmant043@gmail.com<sup>1</sup>, artur.neno@yahoo.co.id<sup>2</sup>, ernarisfaula@uinsalatiga.ac.id<sup>3\*</sup>,  
ratnaliviani10@gmail.com<sup>4</sup>, khosiyatika5cm@gmail.com<sup>5</sup>*

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *Video Graphic Motion Pictures* terhadap hasil belajar pada materi simbiosis di Madrasah Ibtidaiyah se-Kecamatan Kaloran. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian “*One-Group Pretest-posttest Design*”. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV MI Ma’arif Unggulan Sumur Blandung berjumlah 28 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen soal *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji efektivitas terhadap media *Video Graphic Motion Pictures* dengan menggunakan SPSS 26 diperoleh  $t_{hitung} 52.035 > t_{tabel} 2,00404$  dan  $p=0,00 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Video Graphic Motion Pictures* pada materi simbiosis efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV MI Ma’arif Unggulan Sumur Blandung Kecamatan Kaloran.

**Kata Kunci:** *Efektivitas, Video Graphic Motion Pictures, Simbiosis, IPA*

### **PENDAHULUAN**

Mata Pelajaran IPA merupakan materi yang sangat penting untuk dikuasai sebab selalu mengikuti perkembangan zaman. Guru sebagai pendidik atau fasilitator memiliki peranan penentu dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran materi tersebut. Menurut Hanafi belajar dan pembelajaran itu memegang peranan yang penting bagi keberhasilan suatu pendidikan. Pendidikan tersebut dilakukan melalui tiga tahapan yaitu perancangan, pelaksanaan dan evaluasi (Septiani, Apriani, & Izzah, 2022). Menurut Sudjana (2021) belajar adalah proses yang ditandai adanya perubahan seseorang sebagai hasil dari proses belajar tersebut.

Kenyataan yang ada di MI Sumur Blandung, guru belum menggunakan metode video *Graphic motion pictures* yang sesuai agar dapat meningkatkan hasil belajar IPA khususnya materi simbiosis pada kelas IV. Pembelajaran IPA harusnya dapat membuat siswa untuk dapat mempelajari tentang alam sekitar melalui eksperimen terhadap benda hidup maupun tak hidup yang didasarkan pada gejala yang terjadi di alam (Nur Kumala, 2016). Guru sebagai kreator (Rahmi & Dafit, 2022) harus mampu menyediakan dan menggunakan media pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022) agar kegiatan belajar lebih menyenangkan (Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, & Difany, 2020) dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Pradani, 2022).

Penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran menjadi salah satu langkah bagi guru dalam penyesuaian dengan perkembangan zaman sebab pembelajaran yang bagus hendaknya disesuaikan pada kebutuhan individu dan sosial sesuai kondisi nyata (Agus, 2015). Media yang tepat akan menghindari kekeliruan dalam mencapai tujuan pembelajaran

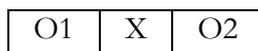
(Musfiqon, 2012), selain itu berpengaruh pada motivasi belajar siswa sehingga interaksi guru dan siswa berjalan lancar serta optimal (Nikmah, 2021). Media yang berbasis audio visual juga memberikan dampak yang baik, diantaranya: meningkatkan hasil belajar IPA siswa (Whesli & Hardini, 2021), keaktifan siswa dalam peningkatan hasil belajarnya (Lesmoyo, Fajrie, Surachmi, & Legowo, 2023), keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Efendi, Adi, & Sulthoni, 2020).

Salah satu media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA yaitu *Video Graphic Motion Pictures* karena dapat membuat penonton lebih mudah mengingat konsep dan gagasannya sehingga penonton termotivasi untuk melihat dan memahami informasi pada video (Munir, 2012), selain penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat penting dan masih jarang dilakukan, salah satunya dengan penggunaan video yang lebih menarik karena menampilkan gambar dan suara dengan kejelasan tinggi (Ngaini, Lukitasari, & Dewi, 2018).

Berdasarkan penjabaran tersebut di atas maka peneliti melakukan pengembangan *Video Graphic Motion Pictures* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA materi simbiosis dengan harapan *Video Graphic Motion Pictures* dapat meningkatkan motivasi siswa dan dapat membantu guru untuk mendapatkan solusi dari kesulitan mencari media yang sesuai. Maka pada penelitian ini peneliti akan menggunakan *Video Graphic Motion Pictures* dengan subyek berbeda untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tersebut dengan model dan metode pembelajaran yang berbeda.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan Kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-posttest Design* (gambar 1).



Gambar 1. Desain *One-Group Pretest-posttest*

Desain tersebut dikemukakan Sugiyono (2010) yang menyatakan bahwa jika O1 adalah skor uji coba langsung menggunakan media dan O2 adalah skor sesudah menggunakan media, berdasarkan perolehan data O1 dan O2 tersebut kemudian dilakukan Uji T dengan Uji *Paired Sample T-Test*, jika data terdistribusi normal maka proses dilanjutkan berupa uji parametrik (paired t-test), namun jika data tidak terdistribusi secara normal maka dilakukan dengan uji non parametrik yaitu hasil *pretest* dan *posttest*. Subyek dari penelitian efektivitas media *Video Graphic Motion Pictures* adalah siswa MI Sumur Blandung berjumlah 28 siswa. Sampel dipilih dengan *non probability sampling* atau sampling jenuh, sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel, karena jumlah siswa pada kurang dari 30 orang. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah efektivitas media *Video Graphic Motion Pictures* (X), sementara variabel terikatnya adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Y).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *Video Graphic Motion Pictures* merupakan media pembelajaran yang peneliti buat dan lakukan, akan tetapi pada penelitian ini peneliti hanya akan membahas tingkat keefektifitasan media *Video Graphic Motion Pictures* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Media pembelajaran *Video Graphic Motion Pictures* merupakan sebuah media baru bagi

guru berbasis IT yang menarik, selain itu media ini dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi yang ada dengan tepat guna. Maka dikembangkannya *Video Graphic Motion Pictures* untuk pembelajaran IPA materi simbiosis kelas IV. Media yang digunakan dalam penelitian dapat dicermati pada gambar 2,3,4,5, dan 6.



Gambar 2. Halaman Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Halaman Isi Media



Gambar 4. Halaman Isi Media



Gambar 5. Halaman Isi Media



Gambar 6. Halaman Isi Media

Melalui pembelajaran yang dilakukan peneliti menggunakan video *Graphic Motion Pictures* untuk pembelajaran IPA materi simbiosis kelas IV melalui pembelajaran *Discovery Learning* di kelas IV. Maka langkah selanjutnya ialah menguji tingkat kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan video *Graphic Motion Pictures* pada pembelajaran IPA materi simbiosis sehingga di dapatkan hasil *Pretest* dan *Posttest* sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AN	70	95
2	BN	70	80
3	AK	65	85
4	AM	75	90
5	BD	65	70
6	PB	60	75
7	SR	70	90
8	AP	70	100
9	DB	70	75
10	SS	65	90
11	LA	80	100
12	AH	70	95
13	ST	65	80
14	AP	75	95
15	ML	65	80
16	DK	80	95
17	KM	65	90
18	BS	70	80
19	AK	60	85
20	MY	70	90
21	AS	75	80
22	FT	60	80
23	MK	60	90
24	TD	75	85
25	DA	65	95
26	KK	70	90
27	JR	75	95
28	NS	70	80
<b>Rerata</b>		<b>68,90</b>	<b>86,96</b>

Selanjutnya melakukan uji deskriptif statis yang diperoleh dari perbandingan kondisi kelas sebelum dan kelas sesudah penggunaan *Video Graphic Motion Pictures* pada pembelajaran IPA materi simbiosis sesuai tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Hasil *Pretest* dan *posttest*

	Nilai Pretes	Nilai Postes
Mean	68,93	86,96
Median	70,00	90
Minimum	60	70
Maksimum	90	100
Standar Deviasi	5,669	7,974

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa *pretest* menunjukkan hasil mean = 68,93 median= 70,00 minimum= 60,00 maksimum= 80,00 dan standar deviasi= 5,669. Hasil *posttest* menunjukkan mean = 86,96 median= 90,00 minimum= 70,00 maksimum= 100,00 dan standar deviasi= 7,974.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretes	0,920	28	0,035
Nilai Postes	0,938	28	0,096

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa data *pretest* sebesar 0,35 dan data *posttest* sebesar 0,096. Signifikansi  $> 0,05$  sehingga data terdistribusi dengan normal. Maka jika semua data sudah normal akan dilakukan uji efektivitas menggunakan *paired sample t test* (Tabel 4).

Tabel 4. Uji Efektivitas

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar IPA - Kelas	76,446	10,994	1,469	52,035	55	0,000

Berdasarkan uji parametrik diperoleh hasil t hitung 52.035, sedangkan  $p=0.00<0.05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil tersebut bahwa pengembangan video *Graphic Motion Pictures* pada pembelajaran IPA materi simbiosis efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Unggulan Sumur Blandung Kaloran Temanggung.

Melalui data dianalisis deskriptif statistik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar antara kegiatan pretest dan posttest. Kegiatan selanjutnya adalah uji normalitas yang menunjukkan hasil bahwa data nilai pretest dan posttest terdistribusi normal. Langkah terakhir adalah uji efektivitas yang menunjukkan bahwa diperoleh hasil t hitung 52.035, sedangkan  $p=0.00<0.05$ . Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan video *Graphic Motion Pictures* pada pembelajaran IPA materi simbiosis efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Unggulan Sumur Blandung Kaloran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Wulandari (2018) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran motion graphic menjadi stimulus positif yang mampu menumbuhkan kreatifitas serta menjadi media yang menarik dan inovatif, meningkatkan pemahaman siswa (Miranti & Putra, 2017), meningkatkan minat penerima informasi sehingga sangat efektif digunakan sebagai media komunikasi (Maerkele & Abbasi, 2017), selain itu adanya peningkatan hasil belajar serta keaktifan siswa setelah penggunaan media berupa video (Yunita & Wijayanti, 2017).

## **KESIMPULAN**

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Video Graphic Motion Pictures* pada pembelajaran IPA materi simbiosis efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Unggulan Sumur Blandung Kaloran. Media *Video Graphic Motion Pictures* dapat menjadi salah satu solusi yang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran agar hasil belajar siswa bisa meningkat, maka dari itu perlu adanya motivasi, dan fasilitas pembelajaran yang dapat mendorong guru agar mampu berinovasi sesuai bidang tugasnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2015). *Cooperative Learning Yogyakarta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damayanti, D., & Wulandari, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic untuk Siswa Kelas XI pada Desain Multimedia di SMK N 1 Cibadak. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 4(2), 22–31.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102.
- Lesmoyo, Y. A. S., Fajrie, N., Surachmi, S., & Legowo, Y. A. S. (2023). Pengaruh Peningkatan Keaktifan Siswa terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SD dalam Pembelajaran dengan Media Audiovisual. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 777–783.
- Maerkle, R., & Abbasi, A. (2017). Assessing the Market for Motion Graphics in Jeddah, Saudi Arabia. *Journal of Media and Communication Studies*, 9(5), 32–41.
- Miranti, G. D., & Putra, I. D. A. D. (2017). Perancangan Animated Motion Graphic Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita. *EProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Munir, M. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. In Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Ngaini, I. N., Lukitasari, M., & Dewi, N. K. (2018). Pengembangan Video Keanekaragaman Hayati Lokal Berbasis Metakognisi. *Prosiding Seminar Nasional SIMBIOSIS*, 3, 144–152.
- Nikmah, S. F. (2021). *Pengaruh Media Roda Smart Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN Ketanireng I Prigen*. Universitas Yudharta.
- Nur Kumala, F. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Malang: Edide Infografika.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rahmi, A. A., & Dafit, F. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 415–423. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51363>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Septiani, I., Apriani, A., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33–42.
- Sudjana, N. (2021). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*.
- Whesli, H., & Hardini, A. T. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Discovery

- Learning Berbantuan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 698–703.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD(translation:The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)*, 2(1), 102–118.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160.