

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBANTUAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION* (DI) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 6 KOTA TIDORE KEPULAUAN PADA KONSEP GERAK LURUS

Khusnul Khotimah^[1], Nurlaela Muhammad^[2], Rahim Achmad^[3], Sumarni Sahjat^[4]

^[1] Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika

^[2]^[3] Dosen Program Studi Pendidikan Fisika

E-mail: khusnul.khotimahsbm21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berupa penelitian eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Model *Direct Instruction* (DI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan Pada Konsep Gerak Lurus. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan yang berjumlah 63 siswa sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA¹ dengan jumlah siswa 32 orang. Teknik pengambilan sampel diambil dengan cara *simple random sampling* (pengambilan sampel secara acak). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) Media Animasi dan variabel terikat (Y) hasil belajar siswa. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan teknik tes dan non tes. Kemudian teknik analisis data menggunakan statistik uji-t. Hasil analisis data menggunakan uji-t dan diperoleh $t_{hit} = 6,229$ dan $t_{tab} = 2,04227$ dengan $dk = 30$ dan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil analisis ternyata $t_{hit} > t_{tab}$ atau $6,229 > 2,04227$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian berarti terdapat pengaruh penggunaan media animasi berbantuan model *Direct Instruction* (DI) terhadap hasil belajar siswa dengan koefisien korelasi antara penggunaan media animasi dan hasil belajar siswa diperoleh sebesar 0,751 atau 56,4% tergolong pada kategori kuat.

Kata kunci: Penggunaan Media Animasi dan Hasil Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

sadar tujuan. Maksudnya tidak lain bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan suatu peristiwa yang terikat, terarah pada tujuan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan. Dalam pendidikan dan pengajaran, tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan dari siswa/subjek belajar, setelah menyelesaikan atau memperoleh pengalaman belajar (Sardiman, 2014: 57).

Proses pendidikan dan pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara guru (pendidik) dan murid (peserta didik). Kualitas hubungan antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagian besar ditentukan oleh pribadi pendidik dalam kegiatan mengajarnya (*teaching*) dan peserta didik dalam belajar (*learning*). Hubungan tersebut memengaruhi kesediaan peserta didik untuk melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, bila terjadi hubungan yang positif antara pendidik dan peserta didik, hal ini akan berdampak pada peserta didik untuk secara bersungguh-sungguh berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran (Dimiyati, 2016: 2).

Tujuan pembelajaran fisika adalah untuk mengantarkan siswa menguasai konsep fisika dan keterkaitannya untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, artinya dalam pendidikan fisika siswa tidak hanya sekedar tahu dan hafal tentang konsep-konsep melainkan mereka juga harus mengerti dan memahami konsep tersebut serta menghubungkan keterkaitan dengan konsep lainnya. Mengingat pentingnya mata pelajaran fisika, maka perlu adanya kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai sesuai yang diinginkan (Rismayanti, 2017: 18).

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas X di SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan, masalah yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu pada siswa, karena siswa sulit untuk menguasai materi atau mengenai perhitungan fisika yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. Meskipun guru sudah menggunakan model konvensional dan media yang digunakan yaitu menggunakan buku cetak. KKM yang harus dicapai

dalam materi gerak lurus yaitu 74, dari kedua kelas tersebut hanya beberapa orang siswa yang mencapai nilai KKM, dalam satu kelas hanya 10 dari 32 siswa. Sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah KKM harus mengikuti remedial. Remedial yang dilakukan adalah menjawab soal kembali yang sudah diberikan pada sebelumnya.

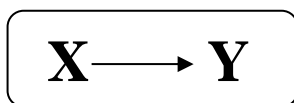
Melihat kenyataan yang demikian untuk mengatasi rendahnya hasil pembelajaran tersebut salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah menggunakan media animasi dalam pembelajaran. Melalui media animasi kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit serta mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memandang perlu adanya untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Model *Direct Instruction* (DI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan Pada Konsep Gerak Lurus”.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi berbantuan model *direct instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan. Serta untuk mengetahui besar pengaruh pada penggunaan media animasi berbantuan model *direct instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara dua variabel atau lebih, sedangkan desain yang akan digunakan yaitu desain eksperimen.



Gambar 1 Rancangan Penelitian (Sugiyono, 2016: 46)

Keterangan :
X:Media Animasi
Y:Hasil Belajar

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X IPA SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan, yang berjumlah 63 siswa yang terdiri dari 2 kelas. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X-IPA¹ SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan yang berjumlah 32 siswa yang terdiri 11 laki-laki dan 21 perempuan. Teknik pengambilan sampel dengan cara *simple random sampling* (pengambilan secara acak).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian. Setelah diperoleh data melalui angket dan tes tertulis, kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu nilai maksimum, minimum, rentang, rata-rata, standar deviasi dan varians. Rangkuman hasil perhitungan statistik sebagai berikut:

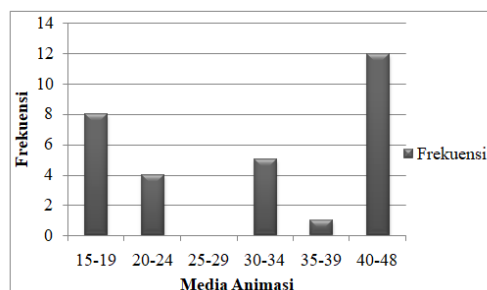
Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Statistik	Variabel	
	X	Y
Jumlah sampel	32	32
Skor Tertinggi	48	60
Skor Terendah	15	20
Rentang	33	40
Rata-rata	31,844	44,156
Standar Deviasi	11,342	14,98
Varians	128,65	224,39

Keterangan:
X : Media Animasi
Y : Hasil Belajar

Deskripsi data yang disajikan adalah variabel bebas dan variabel terikat, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah media animasi dan variabel terikat adalah hasil belajar. Deskripsi data yang disajikan sebagai berikut:

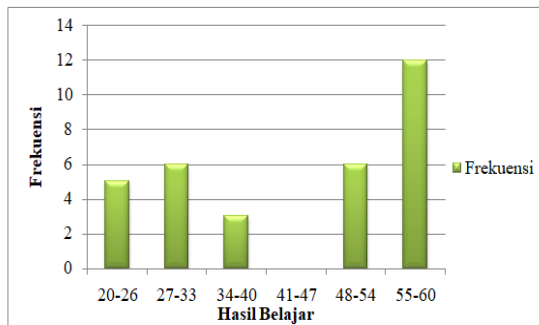
Deskripsi Data Variabel Media Animasi. Setelah diperoleh data penelitian melalui angket, maka hasil penelitian menunjukkan skor antara 15 sampai 48 dengan rentang nilai 33, dari perhitungan diperoleh rata-rata respon siswa sebesar 31,844 standar deviasi 11,342 dan varians 128,65. Dari hasil tersebut dibuat distribusi frekuensi data variabel media animasi dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 2. Histogram Data Frekuensi Media Animasi

Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar. Setelah diperoleh data hasil belajar siswa melalui tes tertulis, diperoleh nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 60

dengan rentang nilai 40. Dari hasil analisis data yang diperoleh skor rata-rata sebesar 44,156, standar deviasi 14,98 dan varians 224,39. Dari hasil tersebut dibuat distribusi frekuensi data variabel hasil belajar siswa dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti gambar 4.2 dibawah ini.



Gambar 3. Histogram Data Hasil Belajar Siswa

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut terdistribusi normal atau tidak dengan kriteria pengujian normalitas data menggunakan rumus *chi kuadrat* χ^2 . Uji normalitas untuk data X diperoleh $\chi_{hit}^2 = 6,25$ dan $\chi_{tab}^2 = 27,587$, dengan taraf 5 % ($\alpha = 0,05$) dan dk = 18-1= 17 sedangkan untuk data hasil belajar siswa atau data Y diperoleh hasil $\chi_{hit}^2 = 16,91$ dan $\chi_{tab}^2 = 26,296$ dengan taraf 5 % ($\alpha = 0,05$) dan dk 17-1= 16. Dari hasil perhitungan untuk data X dan Y diperoleh $\chi_{hit}^2 < \chi_{tab}^2$ ($6,25 < 27,587$) dan $\chi_{hit}^2 < \chi_{tab}^2$ ($16,91 < 26,296$), sehingga dapat dikatakan bahwa data X maupun data Y terdistribusi normal. Hasil pengujian uji normalitas menggunakan *chi kuadrat* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	DK	χ_{hit}^2	χ_{tab}^2	Distribusi
X	17	6,25	27,587	Normal
Y	16	16,91	26,296	Normal

Berdasarkan uji signifikansi diperoleh nilai $F_{hit} = 38,826$ dengan $F_{tab} = 4,17$, taraf nyata 0,05 ternyata $F_{hit} > F_{tab}$ atau $38,826 > 4,17$ dengan dk = 32-2 = 30. Hal ini menunjukkan bahwa koefisien regresi signifikan H_0 ditolak karena $F_{hit} > F_{tab}$ pada signifikansi 0,05. Sedangkan untuk uji linearitas diperoleh $F_{hit} = 1,99$ dengan $F_{tab} = 2,50$, dengan demikian $F_{hit} < F_{tab}$ maka hipotesis yang menyatakan linear H_a diterima. Berdasarkan hasil dari uji linearitas regresi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa persamaan regresinya yaitu: $\hat{Y} = 12,571 \pm 0,992 X$ signifikan dan linear.

Setelah data dikatakan memenuhi uji prasyarat maka, selanjutnya data tersebut dianalisis dengan menggunakan statistik uji regresi linear sederhana, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Menentukan Persamaan Regresi

$$\hat{Y} = a + b X \quad \dots\dots\dots(1)$$

$$a = \frac{\sum y - b(\sum x)}{n} \quad b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2} \quad \dots\dots\dots(2)$$

Setelah data dianalisis dengan menggunakan persamaan di atas, maka diperoleh hasilnya adalah $\hat{Y} = 12,571 \pm 0,992 X$.

Ternyata $F_{hit} < F_{tab}$ atau $1,99 < 2,50$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan demikian, menunjukkan bahwa persamaan regresi tersebut linear.

Menghitung koefisien korelasi dengan rumus

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \quad \dots\dots\dots(3)$$

Berdasarkan data yang dianalisis dengan menggunakan persamaan di atas maka diperoleh nilai $r_{xy} = 0,751$ dan $r^2 = 0,564$.

Menghitung koefisien determinan

$$\begin{aligned} Kp &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,751^2 \times 100\% \\ &= 0,564 \times 100\% \\ &= 0,564 \end{aligned}$$

Koefisien yang diperoleh Kp 56,4 %

Menguji keberartian korelasi dengan rumus

H_0 = koefisien korelasi berarti
 H_a = koefisien korelasi tidak berarti
 Taraf nyata $\alpha = 0,05$

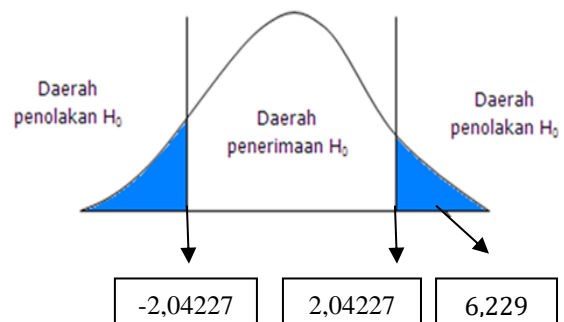
Statistik yang digunakan adalah uji t

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad \dots\dots\dots(4)$$

Setelah dianalisis maka diperoleh nilai $t_{hit} = 6,229$

Kaidah pengujian:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka signifikan. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak signifikan. Berdasarkan perhitungan korelasi dengan menggunakan persamaan di atas maka diperoleh dengan ketentuan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$; dk = n - 2 = 32 - 2 = 30 sehingga didapat $t_{tabel} = 2,04227$ ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,229 > 2,04227$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, maka koefisien korelasi adalah signifikan.



Berdasarkan dari kajian teori serta perhitungan statistik dengan mengacu pada kesimpulan terhadap

analisis yang dilakukan. Dalam pembahasan ini akan merujuk pada hipotesis yang diajukan dalam penelitian yaitu terdapat pengaruh penggunaan media animasi berbantuan model *direct instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas X. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1 September sampai 30 September 2020 di SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X – IPA¹ SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 21 perempuan. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan media animasi berbantuan model *direct instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas X.

Penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Setelah proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dan respon siswa terhadap media animasi yang digunakan, dilakukan uji soal dan angket yang diuji validitas dan reliabilitasnya. Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas. Dari hasil perhitungan untuk data X maupun Y diperoleh $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tab}$ ($6,25 < 27,587$ dan $16,91 < 26,296$) sehingga dapat dikatakan bahwa data X maupun data Y terdistribusi normal. Jika asumsi ini dilanggar maka uji statistik tidak valid.

Dengan adanya suatu media animasi, siswa lebih mudah untuk memahami suatu materi. Jika ada yang belum paham siswa banyak bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti setelah video animasi ditayangkan, serta saat siswa menyelesaikan contoh soal sudah banyak siswa yang paham. Sehingga dengan penjelasan tersebut bisa dikatakan bahwa media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa atau memiliki hubungan antara variabel X dan variabel Y, untuk membuktikannya suatu media berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar maka digunakanlah instrument dalam penelitian.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes dan non tes. Hal ini dapat dilihat pada uji t dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,229 > 2,04227$ dengan $dk = n - 2 = 32 - 2 = 30$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, maka koefisien korelasi adalah signifikan. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat hubungan yang signifikan antara masing-masing variabel independen dan variabel dependen. Ternyata hubungan antara media animasi dan hasil belajar diperoleh sebesar 0,751 atau 56,4 % dengan taraf signifikan 5 %. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif media animasi terhadap hasil belajar siswa dan tergolong kategori kuat. Hal ini sesuai dengan pedoman interpretasi koefisien korelasi menurut (Sugiyono, 2016: 257).

Tabel 3 Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,19	Sangat Rendah
0,20 - 0,39	Rendah
0,40 - 0,59	Sedang
0,60 - 0,79	Kuat
0,80 - 1,00	Sangat Kuat

Pengaruh penggunaan media animasi berbantuan model *direct instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan pada konsep gerak lurus dapat diterima pada taraf signifikan 5%, sedangkan besar koefisien determinan $KP = 56,4 \%$. Sehingga ada kontribusi pengaruh antara pengaruh penggunaan media animasi berbantuan model *direct instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan pada konsep gerak lurus sebesar 0,751 atau 56,4 %, sehingga hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa tergolong kategori kuat. Dari hasil analisis tersebut dapat dikatakan bahwa apabila penggunaan media animasi digunakan dengan maksimal dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Besar kontribusi pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa adalah 56,4 % artinya 43,6% tidak terdapat kontribusi pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa. Sehingga hal ini tentunya merupakan catatan penting bagi peneliti, dimana selama proses pembelajaran masih terdapat kendala-kendala dan kendala yang didapat harus diatasi oleh seorang pendidik (guru) secara umumnya dan secara khususnya bagi peneliti. Kendala-kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran yaitu: siswa tidak selalu memperhatikan media animasi saat ditampilkan di depan, dengan adanya covid sehingga waktu belajar dikelas terbatas, serta dengan adanya covid siswa dibatasi saat proses belajar mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi berbantuan model *direct instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan pada konsep gerak lurus sebesar 0,751 atau 56,4 % dan tergolong kategori kuat. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada taraf signifikan 5%. Sehingga bisa dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal itu tidak hanya ditentukan oleh sekolah ataupun kurikulumnya, akan tetapi peran guru yang memiliki kemampuan dalam mengelolah kelas dengan baik sehingga proses

pembelajaran itu akan tercipta lebih bermakna. Karena hasil belajar siswa yang optimal juga tidak terlepas dari peran guru selaku peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru yang mempunyai sikap dan kepribadian yang baik serta memiliki pengetahuan yang tinggi sangat mendukung untuk mampu mengendalikan suasana belajar. Faktor yang paling penting yang mempengaruhi belajar adalah apa yang telah diketahui siswa, jika seorang siswa mempelajari sesuatu, maka siswa tersebut akan lebih mudah dalam mendapatkan informasi baru. Dengan demikian terjadilah belajar yang bermakna dan diharapkan dapat mendapatkan hasil belajar yang optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh penggunaan media animasi berbantuan model *Direct Instruction* (DI) terhadap hasil belajar siswa kelas X-IPA¹ SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan pada konsep gerak lurus. Besar pengaruh penggunaan media animasi berbantuan model *Direct Instruction* (DI) terhadap hasil belajar siswa kelas X-IPA¹ SMA Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan pada konsep gerak lurus adalah 0,751 atau 56,4 %.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dimiyati, J. 2016. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- [2] Rismayanti, A. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Lurus Kelas X di Mas Babun Najah Banda Aceh*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- [3] Sardiman, A.M. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.
- [4] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.