

Penerapan Media Animasi Berbasis *Videoscribe* Pada Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Halmahera Selatan

Fadlan Muin¹, Zarima Taha²

¹²³Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
Universitas Khairun, Kota Ternate, Maluku Utara, Indonesia.

¹E-mail: fadlanmuin04@gmail.com

²E-mail: zarimahitaha@gmail.com

Informasi Jurnal

Kata Kunci :

Media Animasi berbasis
videoscribe, Larutan
Elektrolit dan Non
Elektrolit

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dan seberapa besar pengaruh penerapan media animasi berbasis *videoscribe* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Metode penelitian adalah eksperimen dengan desain penelitian *Pre-eksperimental Design* tipe *One Group Pretest-posttest*. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis, kemudian dilakukan uji gain. Hasil pengujian hipotesis menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima karena t_{hitung} (16,832) $\geq t_{tabel}$ (1,717). Berdasarkan hasil analisis penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media animasi berbasis *videoscribe* dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan menunjukkan peningkatan kognitif siswa dengan N-Gain 0,3 yang berkategori sedang.

Abstract

This study aims to determine whether there is an influence and how much influence the application of *videoscribe*-based animation media on the learning outcomes of class X students on electrolyte and non-electrolyte solution material. The research method is an experimental research design with *Pre-experimental Design* type *One Group Pretest-posttest*. The analysis technique used is descriptive test, normality test, and hypothesis testing, then the gain test is carried out. The results of hypothesis testing state that H_0 is rejected and H_a is accepted because t_{count} (16.832) $\geq t_{table}$ (1.717). Based on the results of the research analysis, it can be concluded that the application of *videoscribe*-based animation media has an effect on student learning outcomes and shows an increase in students' cognitive abilities with an N-Gain 0.3 which is categorized as moderate.

Keywords:

Videoscribe Based
Animation Media,
Electrolyte dan Non
Elecrolyte Solutions

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Seorang guru harus dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut agar dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran apabila pihak sekolah belum menyediakan media tersebut.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh pendidik (Amni, 2020). Menurut National Education Association bahwa media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya dengan demikian media dapat dilihat, didengar, atau dibaca (Arsyad, 2014). Sehubungan dengan mata pelajaran kimia yang dikenal sebagai mata pelajaran sulit, media akan sangat membantu siswa dalam memahami materi kimia. Mata pelajaran Kimia di tingkat SMA mempelajari tentang komposisi, struktur, sifat, perubahan dan energi yang menyertainya (Adnyana, 2013).

Pada kondisi saat ini yaitu *Covid-19* sangat mempengaruhi proses belajar mengajar di seluruh jenjang pendidikan. Pemerintah Indonesia mengeluarkan surat keputusan bahwa pembelajaran dilakukan dari rumah. Oleh karena itu, kegiatan

pembelajaran dari rumah merupakan hal baru bagi guru dan siswa yang berada di daerah terpencil. Untuk mengatasi masalah ini guru harus menggunakan segala cara yang dapat menyesuaikan dengan kondisi *Covid-19* saat ini. Berdasarkan hasil observasi wawancara menurut guru mata pelajaran kimia, khususnya kelas X di SMA Negeri 3 Halmahera Selatan bahwa dalam proses pembelajaran kimia, metode yang sering digunakan adalah metode ceramah dengan bantuan media seperti buku cetak. Siswa merasa kesulitan dalam belajar kimia sehingga metode ceramah membuat siswa lebih senang belajar kimia karena guru berperan aktif sedangkan siswa pasif. Disaat pembelajaran siswa akan mendengarkan penjelasan guru dan mencatat setiap poin yang diharuskan guru untuk dicatat.

Dimasa pendemik *Covid-19* siswa belajar dari rumah namun karena keterbatasan jaringan maka siswa menggunakan buku cetak secara bergantian untuk setiap materi yang diberikan guru. Kebiasaan siswa mendengarkan penjelasan guru mengakibatkan siswa kesulitan beradaptasi dengan pembelajaran dari rumah. Meskipun siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan efektif namun siswa masih tidak tuntas. Hal ini dilihat dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang hanya mencapai 35% dengan KKM mata pelajaran Kimia 65.

Dalam upaya untuk mengatasi masalah diatas, guru dapat melakukan

keaktivitas yang dapat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti membuat video pembelajaran dari inovasi sendiri. Video pembelajaran dapat berisi konten seperti animasi, tulisan, gambar, dan audio yang ditampilkan sekaligus. Hal ini akan merangsang indra penglihatan dan pendengaran sehingga siswa memiliki daya serap dan daya ingat terhadap materi yang diajarkan guru.

Menurut penelitian terdahulu (Maksudi dkk, 2016) bahwa pembelajaran merupakan komunikasi dua arah dengan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terletak pada penggunaan media dan pemanfaatan semua alat indera. Media yang dimaksud adalah media animasi dengan peningkatan hasil belajar siswa (N-Gain) sebesar 0,67.

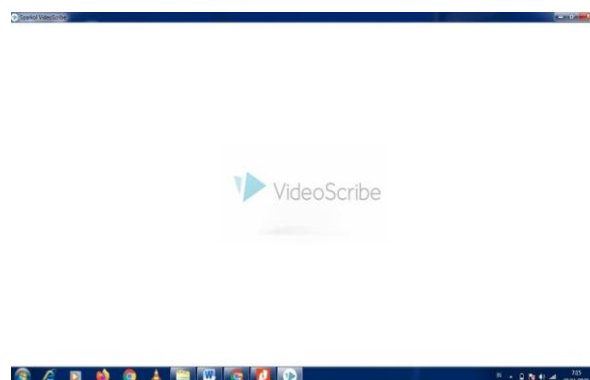
Media animasi bisa dibuat dengan memanfaatkan perangkat lunak teknologi saat ini. Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan adalah *sparkol videoscribe*. *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. *Videoscribe* merupakan aplikasi yang hasil bentuk videonya bisa digabungkan dengan gambar-gambar, peta, suara, musik yang menarik perhatian siswa untuk mengamati pelajaran secara aktif (Imamah dan Ma'ruf, 2018). Proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi *videoscribe* mampu mengikat dan meningkatkan perhatian dan aktivitas siswa dalam pembelajaran kimia karena sifat animasi yaitu interaktif, menarik, dan

inovatif (Purnama dan Nazar, 2017). Penggunaan media *videoscribe* harus disesuaikan dengan materi yang mudah diceritakan dalam video. Agar supaya siswa bisa memahami intisari dari materi kimia tersebut.

Penggunaan media berbasis *videoscribe* ini sudah dibuktikan oleh penelitian (Purnama dan Nazar, 2017) bahwa Tanggapan mahasiswa terhadap media *videoscribe* sebesar 87,7% dengan kategori sangat baik. Pada penelitian (Imamah dan Ma'ruf 2018) berdasarkan hasil analisis *Paired Sample T-Test* diperoleh angka signifikansi 0,007 dimana angka signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan ada pengaruh.

Pengoperasian aplikasi *Videoscribe* 2.3.0 adalah sebagai berikut:

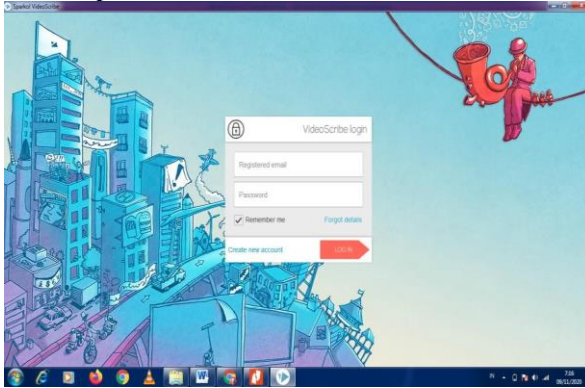
1. Download aplikasi *sparkol videoscribe* dari situs resmi (www.sparkol.com)
2. Lakukan penginstalan aplikasi *videoscribe*
3. Cara mengaplikasikan *Sparkol Videoscribe*



Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi

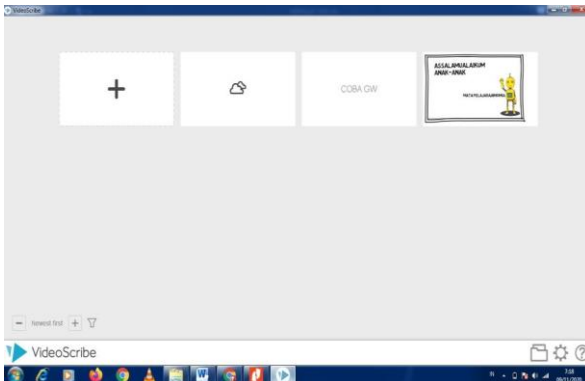
Videoscribe

4. Klik login pada tampilan ke dua



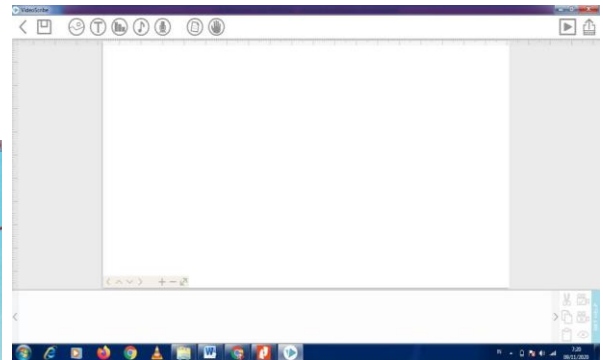
Gambar 2. Login Aplikasi
Videoscribe

5. Klik bagian kiri yang ada kertas kosong warna putih dan tanda plus



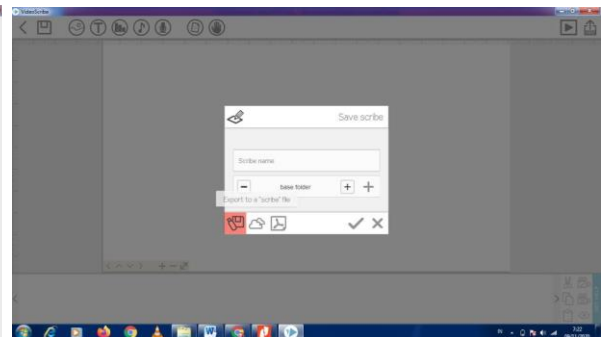
Gambar 3. Tampilan memulai *slide new*

6. Terdapat pilihan menu di sisi kiri bagian atas, pilih dan buatlah proyek pembelajaran yang sesuai perencanaan.



Gambar 4. Proses Pembuatan Video

7. Menu terdiri dari gambar, teks, rekaman suara, musik, grafik, warna *background* dan pilihan tangan di saat video menulis.
8. Menu simpan proyek terdapat pada sisi atas paling kiri



Gambar 5. Menu *Save* pada aplikasi

Videoscribe

2. Metodologi Penelitian

2.1 Desain dan Jenis Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian Eksperimen dengan *desain* penelitian *pre-eksperimental design tipe one group pretest-posttest*. Penelitian *pre-eksperimental* yaitu penelitian yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen (Sugiyono 2018).

2. Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X IPA SMA Negeri 3 Halmahera Selatan Tahun Ajaran 2020/2021 yang terdiri dari satu kelas sebanyak 39 orang.

Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah kelas X IPA yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018).

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media animasi berbasis videoscribe.
- Variabel terikat (Y) dalam penelitian

ini adalah hasil belajar siswa.

c. Prosedur Penelitian

- Tahapan persiapan
- Tahapan pelaksanaan
- Tahap pengolahan data

2.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Hasil Belajar Siswa

Teknik pengumpulan data hasil belajar siswa yang digunakan adalah teknik tes. Teknik tes dalam penelitian ini yaitu tes tertulis dengan instrumen dalam bentuk soal *essay* sebanyak 14 butir soal. Namun sebelum soal ini dipakai terlebih dahulu melakukan uji coba soal pada kelas XI IPA kemudian dianalisis nilai reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal untuk mengetahui validitas soal yang dapat digunakan.

2. Validasi Media

Instrument validasi media yang di dalamnya berisi sejumlah pernyataan tentang aspek kelayakan isi, bahasa penyampaian dan grafis penyajian. Aspek Ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian dan pendapat validator terhadap media yang disusun sehingga menjadi pedoman dan acuan dalam merevisi media tabel perskoran.

Tabel 1. Perskoran Validasi Media Animasi berbasis *Videoscribe*

Alternatif Jawaban	Skor
Tidak Relevan	1
Kurang Relevan	2
Relevan	3
Sangat Relevan	4

(Damayanti dkk, 2018)

3. Non Tes (Angket)

Tujuan dari penggunaan angket adalah untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media animasi. Skala pengukuran yang digunakan yaitu skala *likert*, maka variabel yang diukur dijabarkan dengan indikator.

Tabel 2. Indikator Angket Siswa Pada Penerapan Media Animasi

Alternatif Jawaban	Skor Tiap Item	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

(Sugiyono, 2018)

2.3 Teknik Analisis Data

1. Teknik Tes

Uji Validitasi

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti ketepatan dan kecermatan. Secara sederhana yang dimaksud valid adalah sahih. Sebuah alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang harus diukur (Machfoedz, 2018). Validitas diukur menggunakan *IBM SPSS 21* dengan melihat nilai korelasi person product

moment. Jika nilai *Corrected item-total* $\geq 0,20$ dinyatakan valid.

Tabel 3. Rentang Indeks Validitas Instrumen Soal

No	Indeks	Tingkat Validasi
1	0,81-1,00	Sangat Tinggi
2	0,61-0,80	Tinggi
3	0,41-0,60	Cukup
4	0,21-0,40	Rendah
5	0,00-0,20	Sangat Rendah

(Utami dan Wardania, 2020)

Uji Reliabilitas

Soal dalam bentuk *essay* ini dianalisis secara manual dengan menggunakan rumus *Alpha*.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s^2}{\sum S^2} \right)$$

Rumus untuk mencari varians dapat dilihat pada persamaan:

$$S_i^2 = \frac{\sum K_i^2 - \frac{\sum X_i^2}{N}}{N}$$

Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah suatu parameter untuk menyatakan bahwa butir soal pada tingkat mudah, sedang dan sulit. Teknik perhitungan tingkat kesukaran untuk tes adalah dengan menghitung berapa persen tes yang gagal dijawab dengan benar atau dibawah batas lulus untuk tiap-tiap butir soal. Soal ini dapat dihitung menggunakan persamaan:

$$TK = \frac{SA + SB}{n \text{ maksimum}}$$

TK = Tingkat kesukaran

S_A = Jumlah skor kelompok atas
 S_B = Jumlah skor kelompok bawah
 n = Jumlah siswa kelompok atas dan kelompok bawah
 $Maks$ = Skor maksimum soal yang bersangkutan

Tabel 4. Kategori Tingkat Kesukaran Soal

TK	Interoretasi
0,00 - 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Daya pembeda soal

Soal Daya pembeda soal dilakukan untuk mengukur sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang pandai dan kurang pandai berdasarkan kriteria tertentu. Untuk menentukan daya beda soal dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok kelas atas dan kelas bawah. Daya pembeda pada soal dapat dihitung dengan menggunakan persamaan:

$$D_{\text{urain}} = \frac{\text{Mean kelompok atas} - \text{Mean kelompok bawah}}{\text{Skor Maksimum}}$$

Interpretasi daya pembeda sebagaimana yang dikemukakan oleh Ruseffendi.

Tabel 5. Kategori Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda (DP)	Kategori
0,00-0,20	Soal Jelek
0,21 – 0,40	Soal Cukup
0,41 – 0,70	Soal Baik
0,71-1,00	Soal Sangat Baik

2.4 Validasi media

Data yang diperoleh dari validasi media pembelajaran dianalisis menggunakan persamaan skor rerata setiap indikator.

Menghitung skor rerata setiap aspek, dapat dilihat pada persamaan:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Skor total masing-masing

N = Jumlah penilai Skor maksimal yang diharapkan

Mengubah skor rerata setiap indikator dan aspek kriteria menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Kategori kelayakan media berdasarkan kriteria dapat dilihat pada tabel.

Tabel 6. Kategori Kelayakan Media

Kategori	Presentase (%)
Sangat layak	81 % - 100 %
Layak	61 % - 80 %
Cukup layak	41 % - 60 %
Tidak layak	21 % - 40 %
Sangat tidak layak	< 21 %

(Pradilasari dkk, 2019)

2.5 Teknik Tes Hasil Belajar

Teknik tes hasil belajar dilakukan dengan uji statistik yang bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum mendapatkan perlakuan dan sesudah mendapatkan perlakuan. Analisis uji statistik hasil belajar dibantu oleh aplikasi *IBM SPSS 21*.

Uji Deskriptif

Uji deskriptif dilakukan untuk menggambarkan hasil tes siswa sebelum penerapan media animasi dan sesudah penerapan media animasi dalam pembelajaran.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diambil merupakan data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dianalisis dengan *kolmogorov-smirnov*. Kriteria pengujian data dikatakan normal jika tingkat signifikansi $\geq 0,05$ maka data terdistribusi normal dan jika tingkat signifikan $\leq 0,05$ maka data tidak terdistribusi normal (Sugiyono, 2018).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji kebenaran hipotesis yaitu apakah menolak hipotesis atau menerima hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan kriteria pengujian jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ dan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis diterima, dimana H_0 ditolak dan H_a diterima (Sugiyono, 2018). Dengan hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh media animasi berbasis *videoscribe* terhadap hasil belajar siswa

H_a : Terdapat pengaruh media animasi berbasis *videoscribe* pada hasil belajar siswa.

Uji gain

Untuk mengetahui besar pengaruh media animasi berbasis *videoscribe* terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan maka digunakan uji gain. Perhitungan ini berfungsi untuk mengetahui besar media animasi berbasis *videoscribe* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Perhitungan dengan skor gain menggunakan persamaan.

Nilai =

$$\frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}} \times 100$$

2.6 Teknik Non-Tes (Angket)

Tanggapan siswa tentang pengaruh media animasi berbasis *videoscribe* dibantu oleh angket. Persentase hasil angket dihitung setiap butir pernyataan. Persentase angket tanggapan siswa disajikan dalam Tabel 3.13 dan perhitungan angket menggunakan persamaan 3.9 sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Penelitian berlokasi di SMA Negeri 3 Halmahera Selatan kelas X IPA. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Desain penelitian ini menjadikan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Populasi penelitian 39 siswa dengan jumlah sampel 23 siswa. Adapun tujuan penelitian yang dilakukan yakni untuk mengetahui ada tidaknya dan seberapa besarnya pengaruh penerapan media animasi berbasis *videoscribe* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPA pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Data hasil penelitian diperoleh dari teknik tes dan non tes. Teknik tes yang digunakan adalah instrumen soal dan teknik non tes menggunakan angket tanggapan siswa. Instrumen soal harus divaliditas terlebih dahulu sebelum digunakan.

Soal uraian 20 butir diukur menggunakan uji coba kepada siswa yang telah mempelajari materi larutan elektrolit

dan non elektrolit. Siswa yang dimaksud adalah siswa kelas XI IPA yang berjumlah 20 orang siswa. Setelah melakukan tes kemudian hasil tes di analisis dengan bantuan Aplikasi *Microsoft Excel* dan *IBM SPSS 21*. Adapun tahapan analisis hasil uji coba yang dilakukan diantaranya yaitu validitas, reliabilitas tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal. Hasil uji validitas dari 20 butir soal dapat dilihat pada tabel.

Tabel 7. Hasil Validitas Soal Dipakai

Kriterian	Item Soal
Tidak Terpakai	6
Terpakai	14

Sebelum media animasi berbasis *videoscribe* digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu media divalidasi oleh 3 validator yaitu 2 orang dosen kimia dan 1 orang guru kimia. Aspek yang dinilai dalam validasi media terdiri dari kelayakan isi, bahasa penyampaian, grafis, dan penyajian.

Tabel 8. Hasil Vaidasi Media Animasi Berbasis *VideoScribe*

No	Aspek yang Dinilai	Nilai			Rata-rata	Kategori
		V-I	V-II	V-III		
1	Kelayakan Isi	75%	75%	75%	75%	Layak
2	Bahasa Penyampaian	100%	100%	100%	100%	Sangat Layak
3	Grafis	100%	75%	100%	100%	Sangat Layak
4	Penyajian	75%	75%	100%	75%	Layak

Rata-rata	100%	Sangat Layak
<p>Berdasarkan data yang diperoleh kemudian dianalisis dan diinterpretasikan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini.</p> <p>1. Adakah pengaruh penerapan media animasi berbasis videoscribe pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit terhadap siswa.</p> <p>Untuk mengetahui adakah pengaruh dalam penelitian ini, maka dilakukan</p>		
<p>tahapan pengujian diantaranya uji deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis.</p> <p>Uji Deskriptif</p> <p>Uji deskriptif dianalisis berdasarkan hasil tes awal (<i>pretest</i>) dan tes akhir (<i>posttest</i>) yang disajikan dalam tabel.</p>		

Tabel 9. Hasil Uji Statistika Deskriptif

No	Data	Kelas Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah Siswa	23	23
2	Nilai Minimum	0	21
3	Nilai Maksimum	16	66
4	Mean	5,30	44,43

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada hasil *posttest* yang diperoleh rata-rata 44,43.

Tabel 10. Persentase Skor Hasil Belajar

Kriteria Ketuntasan Belajar	Frekue Nsi	Pretest	Frekue Nsi	Posttest
		Present ase		Present Ase
Tuntas	0	0	1	5%
Tidak Tuntas	23	100%	22	95%

Jumlah	23	100%	22	95%
Uji Normalitas	<i>Kolmogorov-Smirnov Test.</i> Dengan taraf signifikansi 0,05 dan dibantu oleh aplikasi <i>IBM SPSS Statistics 21.</i> Data yang diperoleh berdistribusi normal jika taraf signifikansi $\geq 0,05$.			
Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini, dihitung menggunakan analisis <i>One- Sample</i>				

Tabel 11. Hasil Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Responden	Kolmogorov - Smirnov	Sig.	Keterangan
23	0,779	0,578	Normal

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dihitung menggunakan analisis *Paired Sample T-Test* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 21.* Taraf signifikansi yang digunakan kurang dari 0,05 dimana jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Hasil uji hipotesis disajikan pada tabel 13.

Tabel 12. Hasil Uji *Paired Samples Test*

Data	Hasil Analisis
t_{hitung}	16,832
t_{tabel}	1,717
Df	22
Sig	0

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis *Paired Sample T-Test* diperoleh

$t_{hitung} = 16,832 \geq t_{tabel} = 1,717$ dengan nilai signifikansi $0,00 \leq 0,05$. Maka terdapat pengaruh penerapan media animasi pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Halmahera Selatan.

2. Seberapa besar peningkatan pengaruh penerapan media animasi berbasis *videoscribe* terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui berapa besar peningkatan penerapan media animasi berbasis *videoscribe* maka digunakan analisis uji gain. Analisis uji gain akan dilihat pada tabel.

Tabel 13. Hasil Uji Gain

Data	Hasil analisis
<i>Pretest</i>	5,30
<i>Posttest</i>	44,43

Nilai gain	0,3
------------	-----

Hasil Data Angket

Skala angket yang digunakan adalah skala *likert* dengan dua jenis pernyataan yaitu pernyataan positif dan negatif.

Tabel 14. Persentase Angket Siswa pada Penerapan Media Animasi

No	Indikator	Persentase
1	Penggunaan media video menarik perhatian siswa sehingga melahirkan minat siswa dalam belajar	100%
2	Penggunaan media video dapat memotivasi siswa dalam mempelajari materi larutan elektrolit	100%
3	Penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa	100%
Rata-rata		100%

posttest hanya diikuti oleh 23 siswa sehingga sampel yang dapat digunakan adalah 23 siswa.

Tabel 14 menunjukkan bahwa angket tanggapan siswa berkategori sangat baik dengan persentase sebesar 100% setiap indikatornya.

4. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah dan seberapa besar pengaruh penerapan media animasi berbasis *videosome* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Halmahera Selatan. Populasi penelitian berjumlah 39 orang siswa dengan sampel yang digunakan 25 orang siswa. Penelitian dilaksanakan pada lima kali pertemuan yaitu dua kali pertemuan untuk pretest dan posttest dan tiga kali pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi. Kegiatan *pretest* diikuti oleh 25 siswa, selama pembelajaran 2 siswa lainnya tidak hadir pada dua pertemuan. Kegiatan

Proses penerapan media animasi pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit dalam pembelajaran disajikan dalam bentuk video. Video yang disajikan pada setiap pertemuan adalah satu video. Jadi selama tiga kali pertemuan ada tiga kali pemutaran video.

Pertemuan pertama yang dilakukan adalah *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil data *pretest* diperoleh nilai rata- rata siswa adalah 5,30. Pertemuan kedua, siswa antusias dalam mengamati dan mendengarkan materi dalam video yang disajikan bahkan sangat heboh dengan gambar, suara dan huruf bergerak dalam penyajian materi tersebut. Penggunaan media animasi merupakan pengalaman perdana bagi siswa kelas X IPA sebab pembelajaran biasanya tidak

menggunakan media berupa video. Pertemuan ketiga, siswa masih mengamati dan mulai mencatat poin-poin yang diperlukan menurut pemahaman siswa. Pertemuan keempat masih dengan kondisi yang sama dengan pertemuan kedua dan ketiga.

Setelah pembelajaran menggunakan media animasi, dilakukan pertemuan kelima yaitu *posttest*. Hasil data *posttest* menunjukkan bahwa ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa dilihat berdasarkan data hasil analisis uji deskriptif bahwa nilai *posttest* (44,43) \geq *pretest* (5,30) dan hasil analisis uji normalitas diperoleh kedua data yakni *pretest-posttest* berdistribusi normal pada nilai signifikansi $0,578 \geq 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh penerapan media animasi berbasis *videoscribe* berdasarkan hasil analisis uji hipotesis juga membuktikan bahwa $t_{hitung} = 16,832 \geq t_{tabel} = 1,717$ maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi $0,00 \leq 0,05$.

Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi *videoscribe* mampu mengikat dan meningkatkan perhatian dan aktivitas siswa dalam pembelajaran kimia dengan sifat animasi yaitu interaktif, menarik, dan inovatif (Purnama dan Nazar, 2017). Adapun penelitian dari (Imamah and Ma'ruf 2018) menunjukkan bahwa hasil analisis *paired sample t-test* nilai signifikansi yang diperoleh 0,00 lebih kecil dari 0,05 sehingga media berbasis *videoscribe* berpengaruh pada pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil persentase angket tanggapan siswa menunjukkan bahwa

penerapan media animasi berbasis *videoscribe* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit sangat baik dengan persentase 100%. Hal ini dapat dinyatakan bahwa media animasi tersebut sangat layak untuk digunakan.

Meskipun dalam pembelajaran menggunakan media animasi berbasis *videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tetapi rata-rata tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 65 dinyatakan dari 23 orang siswa 22 siswa tidak tuntas. Hanya 1 orang siswa tuntas dengan nilai 66 sehingga persentase ketuntasan siswa menunjukkan 95% siswa tidak tuntas. Hasil analisis uji gain diperoleh hasil belajar siswa berkategori sedang dengan nilai gain 0,3.

Rendahnya hasil belajar disebabkan adanya faktor yang mempengaruhi. Menurut penelitian (Syafi'i dkk, 2018) bahwa prestasi belajar dalam aspek kognitif siswa dapat meningkat apabila memenuhi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi salah satunya faktor psikologi meliputi perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi salah satunya adalah keadaan sekolah. Lingkungan sekolah adalah lingkungan dimana siswa belajar secara sistematis. Kondisi ini meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, metode belajar dan fasilitas yang mendukung (Syafi'i dkk, 2018).

Karena adanya pandemi *covid-19* yang memberlakukan pembelajaran dari rumah. Sehingga salah satu faktor internal

siswa menjadi kurang dipenuhi dan diperhatikan. Hasil wawancara kepada siswa bahwa di masa pandemi pembelajaran sangat tidak kondusif. Sebab siswa mengalami kesulitan dalam belajar yang mengakibatkan tidak ada minat belajar, keterbatasan waktu dalam menerima materi untuk dicatat dengan sistem bergantian, kurangnya akses internet, kurangnya guru memberikan umpan materi yang baik. Sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk memahami materi yang diajarkan. Kebiasaan tatap muka dengan penyajian materi yang keseluruhan di perankan guru mempengaruhi siswa dalam menerima materi selama pandemi. Hasil penelitian (Kurniasari dkk, 2020) menunjukkan bahwa belajar dari rumah berkriteria buruk dengan memperoleh nilai persentase 45% yang disebabkan oleh faktor eksternal seperti lingkungan keluarga dan lingkungan tempat tinggal (Kurniasari dkk, 2020).

5. Kesimpulan

1. Terdapat Pengaruh Penerapan media animasi berbasis *videoscribe* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Halmahera Selatan dinyatakan dengan nilai thitung 16,832.
2. Besar pengaruh media animasi berbasis *videoscribe* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 3 Halmahera Selatan diperoleh berdasarkan nilai gain 0,3 yang kategori sedang.

Referensi

- Adnyana, Gede Putra. 2013. "Video Eksperimen Dan Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 46(3): 266–77.
- Damayanti, Almira Eka, Imam Syafei, Happy Komikesari, And Resti Rahayu. 2018. "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android." 01(1): 63–70.
- Imamah, Nurul, dan Ahmad Ma'ruf. 2018. "Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq Di Mts Darul Ulum Purwodadi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4: 87–99.
- Maksudi, Hery, Ono Wiharna, dan Dedi Rohendi. 2016. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Starter Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smk." 3: 183–88.
- Pradilasari, Lia, Abdul Gani, dan Ibnu Khaldun. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sma." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7(1): 9–15.
- Sugiyono, Dr. Prof. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 28th Ed. Bandung: Alfabeta.
- Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, dan Siti Kholidatur Rodiyah. 2018. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi." 2: 115–23.
- Utami, Diah Ayu Puti, And Naniyek Sulistya Wardania. 2020. "Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sd." 13.