

**PENGARUH VIDIO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TERHADAP MINAT
DAN HASIL BELAJAR PADA ANAK DI PAUD AN-NISA KEC.BANJAR
PANDEGLANG BANTEN**

Oleh

Bayu purnama galuh

Reni Riana

bayu.stkipmb@gmail.com

STKIP MUTIARA BANTEN

ABSTRAK

Berdasarkan pengamatan ketika guru belajar didalam kelas megalami kesulitan dalam menyampaikan kepada anak, anak tidak tertarik dengan media gambar, merasa jauh, bermain dengan temanya sendiri dan hanya beberapa yang memperhatikan itu terjadi karna guru sudah sering dalam menggunakan media gambar jadi anak merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media vidio pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar. Metode yang dipakai menggunakan empat metode. Metode wawancara, metode observasi, metode ceklis, dan metode test digunakan untuk mengetahui hasil belajar anak. Tahapan penelitian ini diawali dengan pra penelitian yaitu observasi awal dan merancang penelitian, tahapan penelitian yaitu melaksanakan penelitian untuk mengambil data, dan pasca penelitian yaitu menyimpulkan hasil penelitian dengan mengelola data. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa minat belajar anak setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan vidio berbasis animasi juga menjadi bertambah dengan empat katagori, menyenangkan 92% dengan kiritria sangatbaik, perhatian anak 84% dengan kriteria sangat baik, ketertarikan anak 80% dengan kriteria sangat baik dan keterlibatan anak dalam belajar 92% dengan kriteria sangat baik sedangkan hasil belajar anak sebelum diadakan perlakuan pembelajaran (presertest) dengan vidio berbasis animasi mendapatkan nilai rata-rata 56,4 atau 56,4% dan setelah diadakan perlakuan (postes) degan pembelajaran vidio berbasis animasi dengan niali rata-rata 86,4 atau 86,4%. Guru agar dapat menerapkan media animasi dalam proses belajar mengajar dengan menyesuaikan karakteristik materi pelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar anak.

ABSTRACT

Based on observations when teachers learn in class they have difficulty in conveying to children, children are not interested in picture media, feel distant, play with their own themes and only a few pay attention to this because teachers have often used image media so children feel bored. This study aims to determine how effective the learning video media is on interest and learning outcomes. The method used uses four methods. The interview method, the observation method, the checklist method, and the test method were used to determine children's learning outcomes. The stages of this research begin with pre-research, namely initial observation and research design, research stage, namely carrying out research to collect data, and post-research, namely concluding research results by managing data. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that children's interest in learning after learning using animation-based videos also increases with four categories, 92% fun with very good criteria, 84% children's attention with very good criteria, 80% interest in children with very good criteria and 92% of children's involvement in learning with very good criteria, while children's learning outcomes before the learning treatment (presertest) with animation-based video got an average value of 56.4 or 56.4% and after the treatment (posttest) with video-based learning animation with an average value of 86.4 or 86.4%. Teachers should be able to apply animation media in the teaching and learning process by adjusting the characteristics of the subject matter in order to improve children's learning outcomes.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Minat, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dewasa sekarang ini sangatlah kompleks diperbincangkan dari berbagai Negara di dunia. Pendidikan pula sangatlah penting bagi suatu Negara baik itu di Negara maju maupun di Negara berkembang karena dengan pendidikan suatu Negara akan bersaing di dalamnya baik dari segi kognitif, afektif dan psiko motorik. Tak jarang dari sebagian besar Negara yang ada di dunia ini menjadikan pendidikan sebagai prioritas utama dalam pembangunannya sebab pendidikan adalah salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa.

Menurut Latifah Husein (2017 hal : 11) Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus terpenuhi dalam proses kehidupan. Pendidikan juga merupakan salah satu pilar dan modal utama dalam mengatasi, menyongsong masa depan, karena pendidikan selalu diorientasikan untuk mengembangkan sumber daya peserta didik guna dapat berperan dimasa yang akan datang dan diarahkan kepada kebutuhan manusia. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pengertian tersebut, pendidikan harus dilakukan secara sadar dan direncanakan, suasana belajar harus diciptakan agar peserta didik ikut aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya serta dilaksanakan bersama guru yang sudah memenuhi kualifikasi dari lembaga pemerintah.

Dalam sebuah pendidikan, proses pembelajaran juga perlu di wujudkan. Kualitas pembelajaran bisa diwujudkan bilamana proses pembelajaran direncanakan secara matang dan seksama, tahap demi tahap, dan

proses demi proses, disamping itu dalam peningkatan kualitas pembelajaran, peran guru sangat strategis. Oleh karena itu penting bagi guru untuk mengacukan upaya tersebut pada paradigma pembelajaran, bahwa dalam pembelajaran ada tiga variabel penting yang tergabung yaitu karakteristik murid, hasil belajar, dan pembelajaran/pengajaran. Tidak hanya itu seorang guru dalam menjalankan dan mengelola proses pembelajaran di kelas sangat dituntut untuk mencapai tujuan yang diharapkan, adapun cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009) bahwa menciptakan suasana yang menyenangkan, mengikutsertakan dan menyelesaikan masalah murid dalam pembelajaran. Jadi dalam pelaksanaannya atau dalam prosesnya pembelajaran sebagai seorang guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik.

Menurut Sanjaya dalam Hasanah & Nulhakim (2015: 92), keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor guru, media, peserta didik dan lingkungan. Peranan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat mempermudah pemahaman peserta didik dan memperjelas materi yang disampaikan sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu faktor yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran.

Media merupakan suatu sarana yang dapat digunakan dalam menyalurkan ilmu, sehingga dapat merangsang terjadinya suatu proses pembelajaran dalam diri murid. Dengan majunya arus teknologi dan informasi membawa perubahan perkembangan media itu sendiri, baik dari media yang sederhana seperti media grafis yang hanya berupa gambar atau tulisan, media audio, visual, animasi dan media yang berbasis komputer. Media pembelajaran merupakan sarana untuk mempermudah murid dalam memahami materi yang diberikan sehingga dengan media pembelajaran diharapkan proses belajar

mengajar dapat berjalan lebih baik dan hasil belajar murid dapat meningkat.

Menurut Ibrahim (2000:4) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penyampaian materi yang tidak dapat ditangkap oleh peserta didik dapat terjadi apabila pendidik tidak menggunakan media yang tepat. Saat ini telah banyak pendidik yang menggunakan macam-macam media dalam mengajar dikelas. Ada banyak media yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Software presentasi juga sudah banyak dikenal oleh guru untuk menyampaikan materi, namun kebanyakan software presentasi yang digunakan hanya mampu menampilkan materi pelajaran secara *statis*, sehingga kurang menarik. Salah satu alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih *inovatif* adalah dengan menggunakan video berbasis pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran audio visual, yang diartikan sebagai bentukan media baik software maupun hardware yang mengandung dan mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara auditif dan visual (Kustiono, 2010:78). Video pembelajaran dalam penelitian ini adalah media penyampaian informasi melalui video yang didesain untuk mata pelajaran tertentu pada jenjang PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) agar dalam praktiknya dapat menarik perhatian. Video pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan para guru, khususnya guru PAUD An-Nisa dalam media penyampaian materi kepada siswa.

Pada jenjang PAUD berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Dalam pendidikan anak usia dini anak akan mendapatkan bekal menjadi pribadi yang mandiri. Kemandirian tersebut anak akan kuat dalam bersosialisasi, percaya diri, memiliki rasa ingin tahu yang besar, bisa mengambil ide yang baik, mengembangkan ide yang dimiliki, cepat beradaptasi, memiliki semangat belajar yang tinggi dan kreatifitas yang tinggi.

Dalam hal ini penulis meneliti bagaimana minat belajar terhadap hasil belajar anak usia dini dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menarik akan mengembangkan ke enam aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan membuat siswa tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk siswa. Media video animasi adalah urutan gambar yang bergerak yang diiringi juga dengan suara. Dalam pengertian yang lebih lengkap, animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak secara terus menerus yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Tiap-tiap gambar bersatu dan bergerak hingga memberikan makna pada kita sebagai viewer atau penyimak. Tiap-tiap gambar itu disebut frame (Alek Kurniawan, 2015 hal : 15).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Agustus 2021, diketahui bahwa pembelajaran yang diterapkan Paud An-Nisa adalah mendekatkan siswa dengan lingkungan sekitar, terbukti bahwa proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas, namun juga di luar kelas. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, anak-anak dikelas diajak bermain sambil mengenalkan benda-benda yang belum diketahui, agar anak merasa tertarik untuk mendapatkan materi. Paud An-Nisa merupakan sekolah yang sudah memiliki fasilitas yang baik, seperti ada gambar-gambar dinding, dan tempat khusus untuk benda-benda mainan. Namun dalam

pembelajaran dikelas, guru lebih memilih pembelajaran menggunakan majalah serta gambar-gambar, selain itu juga guru memilih untuk melakukan pembelajaran diluar kelas dengan menggunakan metode ceramah mengenalkan tumbuhan, namun pembelajaran dapat terkendala apabila cuaca sedang tidak kondusif. Seharusnya guru mampu memanfaatkan media yang ada untuk menyampaikan materi didalam kelas tanpa terkendala oleh cuaca. Paud An-Nisa memiliki 2 kelas yaitu kelas A dan B yang rata-rata memiliki jumlah siswa 20-25 perkelasnya.

Dilihat dari jumlah siswa yang terlalu banyak dikelas, guru terlihat kesulitan dalam mengkondisikan kelas. Anak Paud yang notabene berusia 4-6 tahun masih sulit untuk memperhatikan materi pembelajaran, dan biasanya siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti berbicara dengan teman atau bermain sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran yang peneliti observasi yaitu mengenai materi yang bertemakan pengenalan lingkungan, dimana dalam pembelajaran ini siswa membutuhkan contoh yang nyata agar dapat dipahami dengan baik, akan tetapi guru terlihat kesulitan mengkondisikan anak, siswa ada yang bermain sendiri, berbicara dengan teman dan berjalan kemana-mana karena penyampaian materi tidak dapat menarik perhatian siswanya.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1.1 Landasan Teori

Menurut Muhibbin Syah (2011 : 11) Pendidikan merupakan faktor penting bagi masyarakat, demi maju mundurnya kualitas masyarakat atau bangsa sangat bergantung pada pendidikan yang ada pada rakyat bangsa tersebut. Seperti yang dikatakan oleh harahap dan poerkatja, pendidikan adalah usaha yang secara sengaja dari orang tua yang selalu diartikan mampu menimbulkan tanggung jawab moril dari segala perbuatannya. Yang dimaksud orang tua tersebut adalah orang tua anak itu atau orang yang mempunyai kewajiban untuk mendidik tersebut seperti guru, pendeta, dan seorang kiai. Pendidikan akan memberikan dampak positif bagi para

generasi muda dan juga pendidikan akan menyiapkan generasi yang baik dan bagus bagi Negeranya. Maka dari itu para pendidik harus membutuhkan keuletan dan kesabaran didalam mengajarnya. Ki Hajar Dewantara sebagai bapak pendidikan Nasional Indonesia mengatakan pendidikan tersebut adalah merupakan tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksud dari pendidikan yaitu menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak tersebut agar mereka dapat mencapai keselamatan

2.2 penelitian eksperimen

2.3 Kerangka Berfikir

Fakta yang terjadi dilapangan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru saja, media yang minim digunakan sehingga menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam pelajaran yang menyebabkan kondisi kelas yang pasif dan membosankan. Dengan demikian dalam proses pembelajaran seharusnya bisa membangkitkan semangat siswa atau minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran jika sudah termotivasi ada kemungkinan juga akan meningkatkan pengetahuan siswa itu sendiri.dengan cara memberikan vidio pembelajaran berbasis animasi kepada anak.

Berdasarkan pemilihan pokok masalah yang diajukan dengan kerangka berpikir di atas maka hipotetis tindakan dalam penelitian ini adalah :

Terdapat pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap minat belajar anak di Paud An-Nisa dan apakah terdapat pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap hasil belajar anak di Paud An-Nisa.

3. METODE PENELITIAN

3.1 setting penelitian

Dalam penggunaan metode penelitian diharapkan dapat tepat dan dapat bermanfaat, serta dapat keseluruhan subjek penelitian Subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat variabel penelitian melekat. (Suharsimi Arikunto, 2009: 99) Berdsarkan penjelasan tersebut yang akan menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas B Paud An-Nisa yang berjumlah 25 orang.

Penelitian ini adalah eksperimen yang melibatkan satu kelas dan diberikan perlakuan atau kelas eksperimen. Rancangan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel X (media pembelajaran animasi) terhadap variabel Y (hasil belajar anak). Metode kuantitatif biasanya dipakai untuk menguji satu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antar variabel, dan ada pula yang bersifat mengembangkan konsep. Dalam penelitian kuantitatif terbagi menjadi penelitian eksperimen, deskriptif Kole rasional, evaluasi, dan lain sebagainya.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “One Groups Pretest-Posttest Design”, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2001: 64). Desain penelitian yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini, pengamatan dilakukan sebelum perlakuan X diberikan. Sebelum pembelajaran berlangsung kelompok diberikan tes awal (*pretest*) dan setelah pembelajaran selesai maka diberikan tes akhir (*posttest*).

3.2 subjek Penelitian

subjek penelitian ini adalah meningkatkan minat dan hasil belajar terhadap video pembelajaran berbasis animasi pada anak usia dini kelas B di paud AN-NISA KEC.BANJAR-PANDEGLANG jumlah 25 siswa

3.3 Objek penelitian

Objek penelitian adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2009: 99) Berdasarkan penjelasan tersebut yang akan menjadi objek penelitian adalah siswa kelas B Paud An-Nisa yang berjumlah 25 orang.

3.4 populasi penelitian

populasi penelitian adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2009: 99) Berdasarkan penjelasan tersebut yang akan menjadi populasi

penelitian adalah siswa kelas B Paud An-Nisa yang berjumlah 25 orang.

3.5 sampel penelitian

Menurut Sugiyono (2008: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dalam penelitian ini tidak mengambil sampel dari keseluruhan populasi karena penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling* dan populasi di anggap homogen, maka dari itu sampel hanya menggunakan satu kelas saja dari jumlah keseluruhan populasi. Sampel penelitian ini adalah anak kelompok B Paud An-Nisa sebanyak 25 orang.

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*. Sampel di ambil satu kelas penuh, yaitu kelas B sebagai kelas eksperimen. Kegiatan penelitian ini berlangsung bulan Agustus tahun 2021 pada siswa kelas B yang mendapat perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media video animasi dalam pembelajaran dan penelitian ini menggunakan model *eksperimen* dengan desain *pre-experimental designs* dengan bentuk *one-group pretest posttest design*, yaitu membandingkan minat siswa antara sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Desain penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi. Sedangkan Variabel terikatnya adalah minat dan hasil belajar anak pada paud an-nisa.

3.6 waktu penelitian

pelaksanaan penelitian akan di laksanakan pada tanggal 15 desember sampai 17 desember 2022, tiga jam pelajaran kelas B mulai pukul 07:30 sampai 10:15 WIB. Penelitian ini dilakukan dengan bantuan subjek penelitian yaitu seluruh anak kelas B.

3.7 lokasi penelitian

pemilihan tempat penelitian ini sangat penting dalam kaitanya dengan pertanggungjawaban hasil penelitian. Dalam penelitian ini lokasi yang dipilih yaitu PAUD

AN-NISA, KEC.BANJAR-PANDEGLANG
tahun pelajaran 2021/2022

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya pada penelitian kelas eksperimen perlu dilakukan serangkaian tahap yang akan dapat memenuhi hasil yang diharapkan berdasarkan sikap, pemahaman, kesenangan anak. Kegiatan penelitian ini diawali dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi. Masalah tersebut akan penulis jelaskan secara rinci sebagai berikut:

4.1 deskripsi data penelitian

4.1.1 data awal penelitian

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran audio visual, yang diartikan sebagai bentuk media baik software maupun hardware yang mengandung dan mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara auditif dan visual. Video pembelajaran dalam penelitian ini adalah media penyampaian informasi melalui video yang didesain untuk mata pelajaran tertentu pada jenjang PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) agar dalam praktiknya dapat menarik perhatian. Video pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan para guru, khususnya guru PAUD An-Nisa dalam media penyampaian materi kepada siswa.

Pada jenjang PAUD bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Dalam pendidikan anak usia dini anak akan mendapatkan bekal menjadi pribadi yang mandiri. Kemandirian tersebut anak akan kuat dalam bersosialisasi, percaya diri, memiliki rasa ingin tahu yang besar, bisa mengambil ide yang baik, mengembangkan ide yang dimiliki, cepat beradaptasi, memiliki semangat belajar yang tinggi dan kreatifitas yang tinggi.

4.1.2 data siklus I

Berdasarkan dari hasil proses pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian telah disepakati oleh penulis dan mitra peneliti bahwa penelitian eksperimen yang akan dilakukan dengan menyusun rencana kegiatan.

Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut ke sekolah, peneliti terlebih dahulu membuat rancangan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan, diantaranya :

Persiapan Sebelum Mengajar

Sebelum mengajar guru melakukan hal-hal sebagai berikut:

1) Mencermati VCD/ Video Pembelajaran dan bahan penyerta yang akan digunakan sebagai media pembelajaran saat mengajar di kelas, dengan mempertimbangkan karakteristik anak PAUD/TK B {kelompok usia 5- 6 tahun}.

2) Mempertimbangkan pengintegrasian media video pembelajaran dan bahan penyertanya ,dengan media dan metode yang lain, saat proses belajar mengajar,di sesuaikan dengan karakteristik anak PAUD/TK B (kelompok usia 5-6 tahun).

3) Memprogramkan penggunaan media video pembelajaran dan bahan penyertanya, dengan komponen pembelajaran yang lain ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Sebelum menyaksikan

Sebelum mengajak siswa menyaksikan tayangan program secara bersama- sama, guru melakukan apersepsi:

1) Menanyakan kepada peserta didik apakah anak-anak sudah siap mengamati tayangan yang ada di TV.

2) Menanyakan kepada peserta didik, apa saja contoh binatang yang ada disekitarnya untuk mencari jawabannya melalui program yang akan ditayangkan.

Saat menyaksikan program

Sebelum program ditayangkan, guru memastikan terlebih dahulu bahwa peserta didik dapat menonton tayangan program dengan baik dan tidak terganggu konsentrasinya. Setelah itu guru melakukan hal- hal berikut ini :

1)Meminta peserta didik untuk tertib saat penayangan berlangsung.

2) Meminta peserta didik untuk mengikuti penayangan program dengan seksama.

3) Guru menghentikan sejenak/*Pause* penayangan program di sub tema- sub tema tertentu yang dipandang perlu untuk dijelaskan lebih lanjut melalui media atau pun metode lain.

4) Guru mengamati reaksi peserta didik saat menonton tayangan program untuk mengetahui tingkat konsentrasi peserta didik dalam belajar. Setelah tayangan selesai guru mengajukan pertanyaan yang berisi materi tayangan yang telah dilihat dan meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut.

4.1.2 data siklus II

Selesai menyaksikan penayangan program secara bersama-sama, guru membahas materi tayangan, Setelah tayangan guru mengajukan pertanyaan yang berisi materi tayangan yang telah dilihat dan meminta Peserta Didik untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Peserta Didik mendengarkan penjelasan guru terhadap materi tayangan yang belum dipahami.

Memberi kesempatan Peserta Didik bertanya dan menjawab pertanyaan terkait dengan materi tayangan yang kurang dimengerti. Peserta Didik bersama Guru menyimpulkan materi tayangan. Peserta Didik melaksanakan kegiatan yang terkait dengan sub tema dengan bimbingan guru.

4.2 pembahasan

4.2.1 Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

4.2.2 Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

4.2.3 Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

4.2.4 Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi 3 golongan (Ahmadi, 2012) yaitu:

1) Faktor raw input (faktor siswa itu sendiri) dimana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam kondisi sosiologis dan kondisi psikologis.

- Faktor Jasmaniah

1. Faktor kesehatan

Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjaga dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

2 Cacat tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

- Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

1. Intelegensi

Menurut J. P. Chaplin, intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

2. Perhatian

Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

3. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

4. Bakat

Bakat atau aptitude menurut Hillgard adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

5. Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorong.

6. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

7. Kesiapan

Kesiapan atau readiness menurut Jamies Drever adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan.

b. Faktor environmental input (faktor lingkungan) baik lingkungan sosial maupun lingkungan nonsosial.

- Lingkungan sosial

1. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.

2. Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan yang belum dimilikinya.

3. Lingkungan sosial keluarga.

Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

- Lingkungan nonsosial

Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.

c. Faktor instrumental input, yang didalamnya antara lain terdiri dari Faktor Instrumental dan materi pelajaran.

- Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan lain sebagainya. Kedua, software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.

- Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

5. kesimpulan dan saran

5.1 kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap minat dan hasil belajar anak di Paud an-Nisa, dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh minat dan hasil belajar anak setelah anak diajar dengan menggunakan media video berbasis animasi dengan sebelum anak yang diajar menggunakan media video animasi.

Minat belajar anak setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan video berbasis animasi juga menjadi bertambah dengan empat kategori, menyenangkan 92% dengan kriteria sangat baik, perhatian anak 84% dengan kriteria sangat baik, ketertarikan anak 80% dengan kriteria sangat baik dan keterlibatan anak dalam pembelajaran 92% dengan kriteria sangat baik.

Dalam meneliti hasil belajar anak, peneliti melakukan pretest dan posttest yang di gunakan untuk perbandingan keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar anak sebelum diadakan perlakuan pembelajaran (pretest) dengan video berbasis animasi mendapatkan nilai rata-rata 56,4 atau 56,4%, dan setelah diadakan perlakuan (posttest) dengan pembelajarn video animasi dengan nilai rata-rata 86,4 atau 86,4%.

Berdasarkan hasil uji hipotesis membuktikan hipotesis diterima, yaitu media video animasi berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar pada anak Paud An-Nisa. Pengaruh media animasi dalam proses pembelajaran pretest dan posttest yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $0,000 > 0,005$ dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai $Sig < \alpha$ yaitu $0,000 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

5.2 saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penelitian mengemukakan saran untuk meningkatkan hasil belajar dan mutu pendidikan. Adapun saran-saran yang penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

Bagi guru diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan media animasi dalam proses belajar mengajar dengan menyesuaikan karakteristik materi pelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar anak. Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri. Oleh karena itu guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran,

tujuan yang harus di capai, waktu yang tersedia, serta sarana dan prasarana yang dimiliki. Pihak sekolah hendaknya selalu memberkan dukungan kepada guru dalam pengenalan media pada anak dimulai sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2013. *Proedur Penelitian, suatu Pendekatan Peraktik*. Jakarta : Renika Cipta
- Asnawir dkk, 2012. *Media pembelajaran*. Jakarta : Ciputatprest.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Ningsi, Budi. 2005. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2011. *Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana Perdana Media Grup.
- Dimiyati, Mudjiono. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Elrasyid, 2015. *Pengertian Pendidikan Menurut Ahli. Diambil kembali dari Akademia Edu: <http://www.academia.edu/7916988/pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli> (Diakses pada tgl 6-2-2021, pukul 19.32*
- Hamalik. 2021. *Manajemen pengembangan kurikulum*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Komalasari. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsef dan Aflikasi*. Bandung : Refika Aditama.
- Muhibbin Syah. 2013. *psikologi belajar*. Jakarta : PT Baja Grafindo Persada.
- Nurhasanah, S., & sobandi. 2016. *Minat Belajar ebagai determinan Hasil Belajar Siswa. Jurnal pendidikan manajemen perkantoran* 1(1). Diakses pada 12 juni 2019 (<http://ejurnal.upi/index/jpmanper/article/view/3264>).
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Sardiman. 2001. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta : PT. Raja.
- Semiawan, Coony.r.2002. *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta : PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Undang-undangf No 20 tahunm 2003 *tentang sistem pendidikan nasional*.
- Sudjana 2010. *Dasar-dasar Prosedur Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rival. 2012. *Media Pengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. 2014. *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bintang CV Alfabet.