

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI

Bayu Purnama Galuh

Devi Elisa

Reni Riana

STKIP MUTIARA BANTEN

E-mail : bayu.stkipmb@gmail.com

Abstrak. Media merupakan suatu sarana yang dapat digunakan dalam menyalurkan ilmu, sehingga dapat merangsang terjadinya suatu proses pembelajaran dalam diri murid. 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. Dalam penelitian ini, metode yang dipakai diantaranya wawancara untuk mengetahui proses pembelajaran dan minat anak, metode observasi untuk mengetahui proses pembelajaran, metode ceklis untuk mengetahui minat anak, dan metode test digunakan untuk mengetahui hasil belajar anak. 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 belajar 92% dengan kriteria sangat baik sedangkan 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 pembelajaran video berbasis animasi dengan nilai rata-rata 86,4 atau 86,4%.

Kata Kunci: *Video Animasi, Minat Belajar*

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. 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. 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. 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.

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 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).

KAJIAN TEORI

Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang bersifat positif, dan pada tahap akhir didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru, Menurut Ihsana (2017:52) “Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik”. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 297) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain

instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif. Dari pengertian diatas media pembelajaran dimaksudkan mempermudah dalam proses pembelajaran, dalam pembelajaran kelas awal sangat diperlukan media belajar karena siswa kelas awal masih berpikir secara kongkret/nyata (Ari Krisnawati, 2013 hal : 2).

Pengertian Video Berbasis Animasi

Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video animasi adalah media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran bahasa asing di kelas. Media ini bisa meningkatkan motivasi belajar dan memberi wawasan lebih terhadap peserta didik. Istilah baru dalam pembelajaran menggunakan media ini adalah edutainment (belajar dengan cara yang menyenangkan) (AleK Kurniawan, 2015 hal : 17).

Pengertian Minat Belajar Peserta Didik

Menurut Djamarah (2011: 116-117) “minat dapat diekspresikan anak didik melalui pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, dapat juga di implementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan”. Selanjutnya, menurut Djaali (2008: 121) “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”. Pernyataan tersebut mengidentifikasikan bahwa orang yang berminat akan ada rasa tertarik. Tertarik dalam hal tersebut merupakan wujud dari rasa senang pada sesuatu. Berdasarkan pendapat yang telah ahli kemukaan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa timbulnya minat disebabkan oleh factor yang mempengaruhi minat baik dari sisi dalam yang meliputi emosional ataupun faktor luar yang melingkupi dorongan dan juga sosial. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Kemudian minat akan timbul apabila ada kecenderungan merasa tertarik pada suatu bidang yang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel media pembelajaran animasi terhadap variable minat belajar anak. 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*).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar menggunakan video animasi dapat meningkat. Hal ini dapat di ketahui berdasarkan hasil analisis data *pretest* sebagai pembandingan *posttest*, nilai rata-rata *pretest* 56,4 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 86,4. Hal ini menunjukan bahwa media animasi dapat diberlakukan dalam proses belajar mengajar pada anak. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar anak antara anak yang diajar dengan menggunakan media video animasi dengan sebelum anak diajar menggunakan media video animasi. ini berarti media video animasi berpengaruh terhadap proses belajar. Pengaruh video pembelajaran berbasis 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 $\text{Sig} < \alpha$ yaitu $0,000 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Minat anak dalam pembelajaran berdasarkan analisis data, diperoleh minat anak dalam proses belajar mengajar dengan media animasi yang dimana diperoleh persentase rata-rata dari dua

pertemuan. Hal ini sesuai dengan kriteria tingkat minat anak yang diperoleh yaitu termasuk kedalam kategori sangat tinggi.

KESIMPULAN

Minat belajar anak setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan video berbasis animasi 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. Berdasarkan hasil uji hipotesis membuktikan hipotesis diterima, yaitu media video animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada anak usia 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.
- Hamalik. 2021. *Manajemen pengembangan kurikulum*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Komalasari. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Refika Aditama.
- Muhibbin Syah. 2013. *psikologi belajar*. Jakarta : PT Baja Grafindo Persada.
- Nurhasanah, S., & Sobandi. 2016. *Minat Belajar sebagai 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-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Sudjana 2010. *Dasar-dasar Prosedur Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- 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.