

PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP KOGNITIF SISWA PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SISWA DI SEKOLAH KELAS III SDN 3 BANDA ACEH

Dinita Amanda¹, Helminsyah², Safrina Junita³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

ABSTRAK

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam materi hak dan kewajiban yaitu media pembelajaran video animasi karena dapat memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks, dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan video animasi pada materi hak dan kewajiban terhadap kognitif siswa kelas III SDN 3 Banda Aceh dan keaktifan siswa pada pembelajaran materi hak dan kewajiban dengan menggunakan media video animasi di kelas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan Penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dilakukan pada kelas III SD Negeri 3 Banda Aceh dengan jumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan dilakukannya pre test dan post test terhadap penggunaan video animasi pada materi hak dan kewajiban, serta observasi keaktifan siswa kelas III setelah penggunaan video animasi pada materi hak dan kewajiban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pre test rata - rata nilai keseluruhan sebesar 69,29 dan hasil belajar post test rata - rata nilai keseluruhan sebesar 86,43. Sedangkan hasil uji t bahwa, diperoleh $t_{hitung} = 5,732 > t_{tabel} = 1,706$. Maka di ambil kesimpulan H_a diterima dan H_o ditolak, maka adanya pengaruh video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh. Serta Hasil N-gain score diperoleh skor N-gain adalah 0,56, termasuk kategori "Sedang". Sedangkan keaktifan siswa diperoleh persentase keseluruhan 90,18% dengan kriteria "Sangat Tinggi". Hal ini sesuai dengan karakteristik dalam pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban yaitu memberikan pengalaman langsung pada siswa apa yang ada di lingkungan sekitar dan membantu siswa untuk melibatkan dirinya secara aktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Hasil Belajar siswa

ABSTRACT

One of the learning media that can be used in rights and obligations material is animated video learning media because it can make it easier for teachers to explain information about complex material, can attract students' attention and focus which can increase student motivation and learning outcomes. The aim of this research is to determine the influence of animated videos on rights and obligations material on the cognitive abilities of class III students at SDN 3 Banda Aceh

¹E-mail: dinitaamanda834@gmail.com

and students' activeness in learning rights and obligations material using animated video media in class. The type of research used is quantitative research with a One Group Pretest-Posttest Design research approach. This research was conducted in class III of SD Negeri 3 Banda Aceh with a total of 28 students. The data collection technique was carried out by conducting pre-tests and post-tests on the use of animated videos in the material on rights and obligations, as well as observing the activity of class III students after using animated videos on the material on rights and obligations. The research results show that student learning outcomes in the pre-test have an average overall score of 69.29 and post-test learning outcomes have an average overall score of 86.43. Meanwhile, the results of the t test show that $t_{count} = 5.732 > t_{table} = 1.706$. So it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected, so there is an influence of animated videos on students' cognition regarding the material on student rights and obligations in class III schools at SDN 3 Banda Aceh. As well as the results of the N-gain score, the N-gain score was 0.56, including the "Medium" category. Meanwhile, activeness sstudents obtained an overall percentage of 90.18% with the criteria "Very High". This is in accordance with the characteristics of learning using animated videos on rights and obligations material, namely giving students direct experience of what is in the surrounding environment and helping students to involve themselves actively.

Keywords: Learning Media, Animation Videos, Student Learning Results

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter yang sesuai dengan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang sesuai amanat pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, serta bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Masalah terbesar dalam pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, anak tidak didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan menjadikan pelajaran tersebut bermakna. Proses pembelajaran di kelas hanya untuk kemampuan anak dalam mengingat informasi. Dalam proses pembelajaran, guru tidak berusaha memaksimalkan potensi konsepnya. Mulbar (2008: 136) juga mensyaratkan hal tersebut, yaitu guru hanya menekankan pada dimensi proses kognitif ketika menilai hasil belajar, terutama pemahaman konsep dan keterampilan praktis. Memperhatikan keadaan di atas, penulis berkeyakinan bahwa perlu adanya pembaharuan, inovasi atau perubahan pikiran untuk mencapai tujuan pendidikan di atas

Permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran PKN adalah lemahnya sistem pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dalam hal menggali potensi siswa. Metode pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran PKN lebih banyak digunakan metode ceramah dan pemberian tugas, dalam hal ini guru PKN menjelaskan

secara umum di papan tulis, kemudian siswa mencatat berdasarkan penjelasan guru pada papan tulis lalu di akhir pembelajaran diberi tugas serta dikumpul. Pendekatan atau metode yang digunakan guru sebenarnya bagus tetapi suatu metode yang dilakukan terus menerus dan menonton akan memberikan respon negatif pada siswa seperti bosan, mengantuk dan bahkan keluar masuk kelas. Masalah ini juga terjadi pada sekolah SD Negeri III Banda Aceh yang teridentifikasi pada saat peneliti melakukan observasi awal, peneliti dapat melihat kurangnya perhatian siswa karna guru yang mengajar tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, karena kurangnya kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi. Hasil pembelajaran siswa pada materi hak dan kewajiban terbilang cukup bagus terlihat dari kriteria ketuntasan (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 untuk mata pelajaran PKN

Menurut Slameto (2010:2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungan. Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan disekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti museum, di laboratorium dan dimana saja.

Yusuf (2012:10) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pengertian kognitif adalah kemampuan berfikir yang melibatkan pengetahuan yang berfokus penalaran dan pemecahan masalah menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang bersifat rasional atau melibatkan akal.

Video Animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Animasi merupakan Gerakan objek teks atau gambar yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Menurut Utami (2007), animasi adalah rangkaian gambar yang membantuk sebuah Gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap

waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Berdasarkan hasil wawancara beberapa permasalahan terkait dengan media pembelajaran, diantaranya pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan media buku/LKS, gambar dan papan tulis. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Sehingga siswa kurang tertarik, bosan, keluar masuk kelas dan berbicara dengan teman pada saat pembelajaran berlangsung.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam materi hak dan kewajiban yaitu media pembelajaran video animasi karena dapat memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks, dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta memiliki sifat interaktif dimana mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi berjudul "Hak Dan Kewajiban Kita" yang diproduksi oleh TV Edukasi . Media pembelajaran video animasi hak dan kewajiban kita ini memiliki nilai-nilai yang baik dalam alur ceritanya, seperti tolong menolong, disiplin, menjaga kebersihan dan lain sebagainya. Diharapkan dengan Media Video Animasi ini siswa mampu tertarik untuk belajar dan fokus pada proses pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul " Pengaruh Video Animasi Terhadap Kognitif Siswa Pada Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Disekolah Kelas III SDN 3 Banda Aceh".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut (Juliansyah Noor : 2017) penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori – teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antara variabel. Dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk meneliti pengaruh Pengaruh Video Animasi Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Kognitif Siswa Kelas III SDN 3 Banda Aceh

Menurut (Syarifudin:2011),populasi adalah himpunan keseluruhan karakteristik dari objek yang diteliti. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 3 Banda Aceh. Menurut (suharsimi:2006), sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang di teliti. Sedangkan menurut (Sugiyono:2017) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel adalah suatu objek yang di wakili oleh populasi yang karakteristik yang dimiliki oleh

populasi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas III- A SD Negeri 3 Banda Aceh berjumlah 28 siswa

TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk melihat keaktifan siswa selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Keaktifan yang diamati melalui lembar observasi yaitu kemampuan mengamati, mengelompokkan, mengomunikasikan, prediksi, dan kemampuan mengajukan pertanyaan. Lembar observasi yang digunakan berupa daftar checklist yang harus diisi oleh observer selama kegiatan pembelajaran berlangsung

b. Lembar test

Menurut Arikunto (2011:226) instrumen yang berupa tes ini dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, baik sebelum maupun sesudah menggunakan video animasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 15 butir soal. Tes ini dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pre test sebelum pembelajaran menggunakan media video animasi dan post test sesudah menggunakan media video animasi.

c. Uji Validasi Soal

Uji validitas dilakukan pada setiap butir pertanyaan. Hasil r hitung dibandingkan dengan r table dimana $df=2$ dengan sig 5%. Jika r table < r hitung maka valid. Uji validitas menggunakan teknik korelasi Product Moment dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

(Arikunto, 2013, hlm. 87)

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- N = Jumlah peserta test
- X = Skor tiap butir soal
- Y = Skor total tiap butir soal

d. Reliabilitas Soal

Seperangkat tes dikatakan reliabel apabila tes tersebut dapat memberikan hasil tes yang tetap, artinya apabila tes tersebut dikenakan pada sejumlah subjek yang sama pada waktu lain, maka hasilnya akan tetap sama atau relatif sama. Untuk mengetahui reliabilitas instrument tes bentuk objektif (Pilihan Ganda) digunakan rumus

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_i = Reliabilitas Instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir

σ_t^2 = Variasi total

e. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Tingkat kesukaran soal pada penelitian ini dicari dengan menggunakan rumus seperti yang di kemukakan oleh Arikunto (2013).

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

f. Uji Daya Pembeda

Menurut Suharsimi (2010, hlm 385) daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus yang digunakan.

$$DP = \frac{x_a - x_b}{SMI}$$

TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data dilakukan yang dapat dilihat pada berikut ini:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors seperti yang diungkapkan oleh sudjana (2017:466). Ambil nilai yang paling besar antara selisih tersebut dengan L0 dan nilai L yang diambil, dengan taraf nyata 0,05 (5%).

Dengan kriteria pengujian:

Jika $L_0 < L_{hitung}$ maka data berdistribusi normal

Jika $L_0 > L_{hitung}$ maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil pre tes dan post tes berupa nilai siswa untuk mengetahui adanya pengaruh antara variable X (penerapan video animasi) dengan variable Y (kognitif siswa kelas III SDN 3 Banda Aceh), uji yang digunakan untuk mengetahui hipotesis dalam penelitian ini adalah

$$t = \frac{X_2 - X_1}{\sqrt{\frac{S_1^2(N-1) + S_2^2(N-1)}{N+N-2} \times \frac{N+N}{N \cdot N}}}$$

Keterangan :

t = Uji t

X1 = Rata - rata hasil pre test

X2 = Rata - rata hasil post test

S1 = Standar Deviasi Hasil pre test

S2 = Standar Deviasi Hasil post test

N = Jumlah sampel

1) Keputusan

Jika $H_a > H_0$ maka terjadinya Pengaruh

Jika $H_a < H_0$ maka tidak terjadi pengaruh

2) Kesimpulan

H_0 = Tidak terdapat pengaruh video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh.

H_a = Terdapat pengaruh video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh.

a. Uji N-Gain

Gain adalah selisih nilai post test dan pre test, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan oleh guru. Gain yang dinormalisasi (N-gain) dapat dihitung dengan persamaan

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

g = gain yang dinormalisasi (N-Gain) dari kedua model

S_{maks} = skor maksimum dari tes awal dan tes akhir

S_{pre} = skor tes awal

S_{post} = skor tes akhir (Hake, 2012).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Banda Aceh, yang beralamat di Jl. Lintas Sumatra, Peuniti, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan untuk mendapatkan nilai pre-test. Selanjutnya pertemuan kedua dan ketiga peneliti melakukan pembelajaran dengan menerapkan penggunaan video animasi pada materi hak dan kewajiban terhadap kognitif siswa kelas III SDN 3 Banda Aceh terahir peneliti melakukan post-test untuk mendapatkan nilai akhir setelah menerapkan penggunaan video animasi pada materi hak dan kewajiban terhadap kognitif siswa kelas III SDN 3 Banda Aceh.

1. Hasil Penelitian

Berikut merupakan hasil uji validitas soal pre tes dan post tes yang di uji pada siswa kelas III SD dengan jumlah 18 siswa. Berikut merupakan hasil uji validasi soal: Berdasarkan uji validasi pada siswa kelas III bahwa 15 soal yang valid dan 5 soal tidak valid. Hal ini bahwa soal yang digunakan pada pre test dan post test terhadap siswa kelas III SD Negeri 3 Banda Aceh sebanyak 15 butir soal.

Analisis uji dilakukan untuk melihat reliabilitas suatu data, adapun hasil uji reliabilitas pada soal sebagai berikut: Berdasarkan hasil uji reliabilitas soal dapat dilihat bahwa jumlah nilai varian 4,66 dan total varian 23,79, sedangkan hasil yang di peroleh dengan nilai alpha 0,85 maka data tersebut "Sangat tinggi"

Berikut merupakan hasil uji tingkat kesukaran soal yang di uji pada siswa kelas III SD dengan jumlah 18 siswa. Berikut merupakan hasil uji tingkat kesukaran soal

Berdasarkan dari hasil diketahui dari 20 soal bahwa dimana diperoleh jawaban benar tertinggi sebesar 15 dan terendah sebesar 9. Dari hal ini bahwa soal dengan tingkat kesukaran 'Sedang' sebanyak 18 soal dan tingkat kesukaran 'Mudah' sebanyak 2 soal.

Berikut merupakan hasil analisis terhadap daya pembeda pada soal yang diuji pada kelas III SD yakni: Berdasarkan pada hasil uji daya beda soal bahwa soal yang memiliki kriteria "baik" sebanyak 13 butir soal, 5 butir soal dengan kriteria "Cukup", dan 2 butir soal dengan kriteria "Jelek".

Hasil belajar siswa pada pre test dan post test dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban. Adapun hasil nilai pre tes dan post tes yakni sebagai berikut

Tabel 1. Hasil belajar pre test dan post test

	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Keterangan
<i>Pre Test</i>	28	69.29	Belum Tuntas
<i>Post test</i>	28	86,43	Tuntas

Berdasarkan dari tabel diatas diketahui hasil belajar pre test sebelum pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban bahwa nilai tertinggi sebesar 93 dan nilai terendah sebesar 53, dengan rata - rata nilai keseluruhan sebesar 69,29. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 3 Banda Aceh dikategorikan 'Belum tuntas'. Oleh karena itu dilakukan pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban terhadap kognitif siswa kelas III SDN 3 Banda Aceh. Sedangkan hasil belajar post test setelah pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban bahwa nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 73, dengan rata - rata nilai keseluruhan sebesar 86.43. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 3 Banda Aceh dikategorikan 'Tuntas'. Hal ini bahwa pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban dapat meningkatkan hasil belajar dan kognitif siswa kelas III di SD Negeri 3 Banda Aceh dan dapat diterapkan dikelas.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors dengan taraf nyata 0,05 (5%). Dengan kriteria pengujian:

Jika $L_{tabel} < L_{hitung}$ maka data berdistribusi normal

Jika $L_{tabel} > L_{hitung}$ maka data tidak berdistribusi normal

Berikut ini merupakan hasil uji normalitas pada Pre Test dan post test: Berdasarkan] uji normalitas pre test diketahui bahwa skor rata - rata sebesar 69,29 dengan simpangan baku 13,00. Dari hasil uji normalitas pre test di peroleh nilai L_{hitung}

sebesar 0,191 dan Ltabel sebesar 0,161, dimana di ambil keputusan jika Ltabel > Lhitung maka data tersebut tidak terdistribusi normal dan jika Ltabel < Lhitung maka data tersebut terdistribusi normal. Dengan demikian di ambil keputusana maka $0,161 < 0,191$, artinya data tersebut terdistribusi dengan normal. Sedangkan Berdasarkan tabel pada uji normalitas post test diketahui bahwa skor rata - rata sebesar 86,43 dengan simpangan baku 9,34. Dari hasil uji normalitas pre test di peroleh nilai Lhitung sebesar 0,183 dan Ltabel sebesar 0,161, dimana di ambil keputusan jika Ltabel > Lhitung maka data tersebut tidak terdistribusi normal dan jika Ltabel < Lhitung maka data tersebut terdistribusi normal. Dengan demikian di ambil keputusana maka $0,161 < 0,183$, artinya data tersebut terdistribusi dengan normal.

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat pengaruh video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh. Dimana dengan ketentuan kriteri asumsi hipotesis berikut

Ho = Tidak terdapat pengaruh video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh.

Ha = Terdapat pengaruh video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh.

Berikut ini merupakan hasil perhitungan uji hipotesis:

$$t = \frac{X_2 - X_1}{\sqrt{\frac{S_1^2(N-1) + S_2^2(N-1)}{N+N-2} \times \frac{N+N}{N \cdot N}}}$$

$$t = \frac{86,43 - 69,29}{\sqrt{\frac{13^2(28-1) + 9,34^2(28-1)}{28+28-2} \times \frac{28+28}{28 \cdot 28}}}$$

$$t = \frac{17,14}{\sqrt{\frac{169(27) + 87,23(27)}{54} \times \frac{56}{784}}}$$

$$t = \frac{17,14}{\sqrt{\frac{4563 + 2355,21}{54} \times 0,07}}$$

$$t = \frac{17,14}{\sqrt{\frac{6918,21}{54} \times 0,07}} = \frac{17,14}{\sqrt{128,115 \times 0,07}}$$

$$t = \frac{17,14}{\sqrt{8,96}} = \frac{17,14}{2,99}$$

$$t = 5,732$$

Berdasarkan perhitungan uji t bahwa, pembuktian hipotesis ialah apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak artinya adanya pengaruh video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh. Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_a ditolak dan H_o diterima artinya Tidak adanya pengaruh video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh. Maka diperoleh nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan $28 - 2$ ($dk = 26$) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah sebesar 1,706 dan nilai t_{hitung} adalah sebesar 5,732. Hal ini berarti bahwa $t_{hitung} = 5,732 > t_{tabel} = 1,706$. Maka di ambil kesimpulan H_a diterima dan H_o ditolak, maka adanya pengaruh video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh.

Normalizeud gain atau N-gain score dirancang untuk menentukan keefektifan metode atau treatment. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score di atas, menunjukkan bahwa dilihat dari jumlah siswa yang mengikuti kegiatan pre-test dan post-test yang berjumlah 28 orang. Siswa yang berada pada kategori tinggi berjumlah 7 orang, siswa yang berada pada kategori sedang berjumlah 21 orang. Dari hasil tersebut diperoleh skor N-gain adalah 0,56, termasuk kategori "Sedang". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan penggunaan video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh, nilai keseluruhan siswa berada pada kriteria $\geq$ KKM 70.

Berdasarkan hasil observasi pada keaktifan siswa yang berjumlah 28, dari 6 indikator penilaian tersebut bahwa diperoleh siswa skor nilai tertinggi sebesar 23 dengan bobot nilai 95,83% didapat kriteria "Sangat Tinggi" dan nilai terendah sebesar 20 dengan bobot nilai 83,33% didapat kriteria "Sangat Tinggi". Dari hasil tersebut diperoleh persentase keseluruhan 90,18% dengan kriteria "Sangat Tinggi". Oleh karena itu dapat simpulkan bahwa penggunaan video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Hal ini sesuai dengan karakteristik dalam pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban yaitu memberikan pengalaman langsung pada siswa apa yang ada dilingkungan sekitar dan membantu siswa untuk melibatkan dirinya secara aktif

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil belajar pre test sebelum pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban bahwa nilai tertinggi sebesar 93 dan nilai terendah sebesar 53, dengan rata - rata nilai keseluruhan sebesar 69,29. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 3 Banda Aceh dikategorikan 'Belum tuntas'. Oleh karena itu dilakukan pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban terhadap kognitif siswa kelas III SDN 3 Banda Aceh. Sedangkan hasil belajar post test setelah pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban bahwa nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 73, dengan rata - rata nilai keseluruhan sebesar 86,43. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 3 Banda Aceh dikategorikan 'Tuntas'. Hal ini bahwa pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban dapat meningkatkan hasil belajar dan kognitif siswa kelas III di SD Negeri 3 Banda Aceh dan dapat diterapkan dikelas.

Berdasarkan perhitungan uji t bahwa, diperoleh nilai ttabel dengan derajat kebebasan $28 - 2$ ($dk = 26$) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah sebesar 1,706 dan nilai thitung adalah sebesar 5,732. Hal ini berarti bahwa $thitung = 5,732 > ttabel = 1,706$. Maka di ambil kesimpulan H_a diterima dan H_o ditolak, maka adanya pengaruh video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh.

Sejalan dengan Manurung (2023) bahwa diperoleh nilai Thitung = 24,948 dan $df = 26$ maka $\alpha = 0,05$ sehingga pada tabel distribusi Ttabel = 1,705. Artinya $Thitung > Ttabel$ ($24,948 > 1,705$). Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel dengan tingkat signifikansi 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Cooperative Script berpengaruh dinyatakan dengan H_a diterima dan H_o ditolak. Dalam penelitian ini pada dasarnya ialah mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan perlakuan yang berbeda terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score di atas, menunjukkan bahwa dilihat dari jumlah siswa yang mengikuti kegiatan pre-test dan post-test yang berjumlah 28 orang. Siswa yang berada pada kategori tinggi berjumlah 7 orang, siswa yang berada pada kategori sedang berjumlah 21 orang. Dari hasil tersebut diperoleh skor N-gain adalah 0,56, termasuk kategori "Sedang". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan penggunaan video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak

dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh, nilai keseluruhan siswa berada pada kriteria $\geq$ KKM 70.

Berdasarkan hasil observasi pada keaktifan siswa yang berjumlah 28, dari 6 indikator penilaian tersebut bahwa diperoleh siswa skor nilai tertinggi sebesar 23 dengan bobot nilai 95,83% didapat kriteria "Sangat Tinggi" dan nilai terendah sebesar 20 dengan bobot nilai 83,33% didapat kriteria "Sangat Tinggi". Dari hasil tersebut diperoleh persentase keseluruhan 90,18% dengan kriteria "Sangat Tinggi". Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Hal ini sesuai dengan karakteristik dalam pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban yaitu memberikan pengalaman langsung pada siswa apa yang ada dilingkungan sekitar dan membantu siswa untuk melibatkan dirinya secara aktif.

Pada proses pembelajaran menggunakan media video animasi siswa diarahkan untuk menyimak dengan mengamati video yang ditampilkan, lalu mengamati dengan cermat dan seksama. Setelah itu peneliti membahas tentang materi hak dan kewajiban sesuai dengan video yang telah ditampilkan. Selanjutnya peneliti membagikan teks dan yang terakhir siswa mengerjakan soal yang telah dibagikan dan dijawab sesuai dengan arahan dari soal-soal. Proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan media video animasi yang digunakan untuk penyampaian materi lebih menarik dan efektif. Sehingga dapat menunjukkan langkah-langkah proses secara jelas dan berurutan. Selama proses pembelajaran siswa diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan (Nazilah et al. 2022). Hasil belajar selalu menjadi sorotan karena untuk mengetahui proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, seluruh peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran media video animasi di dalam kelas. Dengan media video animasi, siswa lebih fokus pada materi yang disampaikan melalui media video tersebut. Kegiatan siswa juga bisa kondusif dan sangat interaktif dengan materi yang menarik saat dijelaskan. Dengan adanya bantuan media audiovisual berupa media video animasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena siswa akan lebih memahami materi jika cara penyampaiannya menarik perhatian para siswa. Selain menarik perhatian para siswa, media video animasi juga dapat membantu para guru dalam penyampaian materi.

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil belajar siswa pada pre test rata – rata nilai keseluruhan sebesar 69,29 dan hasil belajar post test rata – rata nilai keseluruhan sebesar 86,43. Sedangkan hasil uji t bahwa, diperoleh thitung = 5,732 > ttabel = 1,706. Maka di ambil kesimpulan H_a diterima dan H_o ditolak, maka adanya pengaruh video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh. Serta Hasil hasil N-gain score diperoleh skor N-gain adalah 0,56, termasuk kategori “Sedang”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan penggunaan video animasi terhadap kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban siswa di sekolah kelas III SDN 3 Banda Aceh, nilai keseluruhan siswa berada pada kriteria $\geq$ KKM 70.
2. Berdasarkan keaktifan siswa diperoleh persentase keseluruhan 90,18% dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Hal ini sesuai dengan karakteristik dalam pembelajaran menggunakan video animasi pada materi hak dan kewajiban yaitu memberikan pengalaman langsung pada siswa apa yang ada dilingkungan sekitar dan membantu siswa untuk melibatkan dirinya secara aktif

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka berikut ini beberapa saran yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, Peneliti berharap agar proses pembelajaran menggunakan video animasi berjalan secara maksimal dengan memperhatikan sarana dan prasarana belajar yang dibutuhkan.
2. Bagi Guru, Peneliti berharap agar guru dapat mengembangkan pengetahuan serta wawasan melalui video animasi. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Sanjaya. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmad Syarifudin. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*.
- Anas sudijono. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Anni, Catharina Tri, dkk. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.

- Arief S. Sadiman. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Creswell J. W. (2016). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Djamarah & Zain. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Juliansyah Noor (2017) *Metodologi Penelitian "Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah"*, Kencana, Jakarta.
- Mulbar, Usman. 2008. *Aktivitas dalam Pembelajaran Matematika Realistik di Sekolah Menengah Pertama (Perangkat PMR yang Secara Eksplisit Melibatkan Metakognisi Siswa)*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Nasrah., Jasruddin., & Tawil, M. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Memotivasi dan Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Balocci Pangkep. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2): 235-248
- Nazilah, Amania, Ida Sulistyawati, Pana Pramulia. 2022. "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo." *VI(November):161-69*
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tiro,M.A. & Ahmar,A.S. (2014). *Penelitian Eksperimen*. Makassar: Andira Publisher.
- Utami, D. (2007). *Efektivitas Animasi dalam Pembelajaran*.