

## PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TIKTOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Febry Selviana Boangmanalu<sup>1\*</sup>, Husna Parluhutan Tambunan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Medan

Post-el: febryselvianaboangmanalu@gmail.com\*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar tema 7 subtema 1 di kelas V SDN 060857 Medan. Penelitian ini melibatkan populasi sebanyak 21 siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu jenis praeksperimen dengan desain perbandingan grup statis dan tes yang dilakukan dalam bentuk pre-test dan post-test pada lembar petunjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata siswa. Pada kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi TikTok memperoleh nilai rata-rata 91,90 berarti sudah memenuhi standar KKM. Diketahui bahwa pada nilai <math>t_{tabel}</math> 2,085963441 dan <math>t_{hitung}</math> sebesar -12,26315561, maka <math>H_0</math> ditolak dan <math>H_a</math> diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media video animasi TikTok terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 1 kelas V SDN 060857 Medan. Media ini mampu membuat siswa measa antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas sehingga termotivasi untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.</i></p>	<p>Diajukan : 3-8-2023 Diterima : 1-10-2023 Diterbitkan : 25-11-2023</p> <p><b>Kata kunci:</b> hasil belajar; media video animasi tiktok</p> <p><b>Keywords:</b> learning outcomes; tiktok animation video media</p>
<p><b>Abstract</b></p> <p><i>This study aims to determine the effect of animated videos on learning outcomes of theme 7 sub-theme 1 in class V SDN 060857 Medan. This study involved a population of 21 students. This study used an experimental method, namely a pre-experimental type with a group statistical comparison design and tests carried out in the form of pre-test and post-test on work instructions sheets. The results showed that there were differences between the average scores of students. In the experimental class using TikTok animated video media, an average value of 91.90 means that it meets the KKM standard. The fact that the <math>t_{table}</math> value is 2.085963441 and the <math>t_{count}</math> is -12.26315561, then <math>H_0</math> is rejected and <math>H_a</math> is accepted. It can be interpreted that there is an influence of the TikTok animated video media on student learning outcomes on the theme 7 sub-themes 1 class V SDN 060857 Medan. This media is able to make students feel enthusiastic in participating in class learning so that they are motivated to pay attention to what is conveyed by the teacher.</i></p>	
<p><b>Cara mensitasi artikel:</b> Boangmanalu, F.S., &amp; Tambunan, H.P. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Tiktok Terhadap Hasil Belajar Siswa. <i>IJEB: Indonesian Journal Education Basic</i>, 1(3), 216-220. <a href="https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB">https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB</a></p>	

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru beserta seluruh sumber belajar lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir siswa. Menurut

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan Pasal 2 Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus melaksanakan pembelajaran berbasis aktivitas yang memuat karakteristik sebagai berikut: (1) interaksi dan inspiratif; (2) menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; (3) kontekstual dan kolaboratif; (4) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian peserta didik; dan (5) sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan perkembangan fisik serta psikologi siswa.

Dengan melaksanakan pembelajaran diatas, peserta didik diharapkan dapat mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Berdasarkan kurikulum 2013, standar kompetensi lulusan yang harus dicapai oleh peserta didik usia sekolah dasar pada ranah pengetahuan adalah memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya dalam wawasan kemanusiaan kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah dan tempat bermain.

Di lihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa, ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, dan faktor lingkungan. Kualitas dan kemampuan guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Apabila guru berkemampuan memilih strategi, teknik, pendekatan, metode, sumber belajar serta media yang tepat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan wali kelas V di SDN 060857 Medan, ditemukan beberapa fakta diantaranya pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Media yang digunakan kurang bervariasi serta jarang menggunakan media pembelajaran. Guru hanya mengandalkan media yang ada di dalam buku yaitu gambar ilustrasi sederhana. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung ribut, pasif dan tidak antusias dalam belajar

Akibat dari permasalahan diatas, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil Ulangan Harian kelas V SDN 060857 Medan T.A 2022/2023 diperoleh informasi yang dapat dipaparkan pada tabel berikut.

**Tabel 1 Nilai Ulangan Harian siswa kelas V SDN 060857 Medan Tema 7 Subtema 1 T.A 2022/2023**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKM	Jumlah Siswa Tuntas	Presentase Ketuntasan	Keterangan
V	21	75	9	36,84 %	Tuntas
			12	63,15%	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel diatas, diketahui persentase ketuntasan nilai siswa kelas V SDN 060857 Medan menunjukkan hanya 9 siswa (36%) dari jumlah keseluruhan siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Dari data tersebut dapat membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar dengan ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan hasil belajar dikatakan tuntas apabila 70 % siswa di kelas mendapat nilai diatas KKM yang sudah ditetapkan. Mengacu pada permasalahan diatas, saat proses belajar mengajar sebaiknya

digunakan media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah menggunakan Media Video Animasi TikTok.

Aplikasi TikTok tidak hanya menampilkan video hiburan saja, akan tetapi TikTok juga menampilkan video tentang pendidikan. Dengan ditampilkannya video animasi menggunakan media TikTok di sekolah, siswa juga dapat melihatnya kembali dirumah atau dimanapun hanya dengan membuka nama akun yang akan diberikan. Hal itu tentu saja sangat menarik minat siswa untuk belajar, mempermudah siswa untuk lebih mengerti mengenai pembelajaran, dan juga video animasi yang digunakan melalui TikTok justru akan menumbuhkan semangat dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017, h. 11) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Peneliti berusaha mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, yaitu variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 060857, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian ini diadakan pada bulan Maret sampai April Tahun Ajaran 2022/2023. Populasi merupakan sekelompok individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Arikunto (2013, h. 173) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek dari penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 060857 Medan yang berjumlah 21 orang dengan jumlah perempuan 10 orang dan laki-laki 11 orang. Dalam penelitian ini data yang diperoleh peneliti adalah hasil belajar siswa kelas V pada tema 7 subtema 1 dengan menggunakan media video animasi TikTok. Untuk memperoleh nilai dalam penelitian ini dilakukan *pretest* (tes sebelum perlakuan) dan *posttest* (tes sesudah perlakuan). Dalam uji validitas diperoleh  $r_{tabel} = 0,433$ . Pada butir soal nomor 1 diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $r_{hitung} = 0,578$ . Berdasarkan kriteria  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir soal no 1 dikatakan valid. Dengan cara yang sama diperoleh harga  $r_{hitung}$  untuk butir soal seterusnya. Penghitungan uji validitas butir soal ini dilakukan dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2007*. Adapun jumlah soal yang valid atau dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian adalah sebanyak 15 soal.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik yang dilakukan dalam bentuk tes yaitu tes eksperimen berupa tes objektif atau pilihan berganda. Tujuannya yaitu untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada saat melakukan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi TikTok. Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti sebagai catatan atau rekapan nilai peserta didik, perencanaan pembelajaran dan data nama pendidik di sekolah tersebut. Dokumentasi juga untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian di dalam kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest* menggunakan *Microsoft Office Excel 2007*, diperoleh jumlah nilai *pretest* keseluruhan yaitu 1305 dengan rata-rata 62,14 dan standar deviasinya 16,17. Sedangkan untuk pengolahan data *posttest* diperoleh nilai keseluruhan 1930 dengan rata-rata yaitu 91,90 dan standar deviasinya yaitu 15,85.

Tabel 2. Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Ahmad Haikal	55	95
2	Amos Ferdinand Panjaitan	85	100
3	Cantika Jaya Pratiwi	80	95
4	Kay Rafif Farand	65	95
5	Elparisah Putri Ayu	75	95
6	Ilyza Athaya Ardina	60	100
7	Kay Rafif Farand	80	100
8	Khaliza Ananda Putri	15	25
9	Muhammad Fahri	60	90
10	Muhammad Hafiz	90	100
11	Muhammad Ilhama	55	100
12	Moreno Febrian	45	90
13	Nabilah Oktoviani	60	95
14.	Nizam Azzahar	50	85
15	Rizky Aditya Siregar	55	95
16	Rizky Kanaya Putri Nasution	55	95
17	Sazkia Kirana	66	95
18	Yohannes Sitohang	60	90
19	Yosua Hasibuan	75	100
20	Zakra Ananda	65	95
21	Zainan Akbar	55	95
<b>Jumlah</b>		1305	1930
<b>Rata-rata</b>		62,14	91,90
<b>Standar Deviasi</b>		16,17	15,85

## Uji Normalitas

Salah satu persyaratan analisis yang harus dipenuhi agar dapat menggunakan statistik parametrik adalah sebaran data yang harus berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan data, dapat diketahui bahwa keseluruhan data mempunyai nilai signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

xi	Fi	Fs	X	Ft	ft-fs	ft-fs
25	1	0,04762	-4,22139	0,00001	-0,04761	0,04761
85	1	0,09524	-0,43566	0,33154	0,23630	0,23630
90	3	0,23819	-0,12018	0,45217	0,21407	0,21407
95	10	0,71429	0,19530	0,57742	-0,13687	0,13687
100	6	1	0,51077	0,69525	-0,30475	0,30475
<b>al max</b>						0,306
<b>D tabel</b>						0,433
<b>Hasil</b>						Normal

Dari perhitungan *Kolmogorov Smirnov* diperoleh  $\alpha \max = 0,306$ , sementara dari tabel *Kolmogorov Smirnov*, untuk  $\alpha = 5\%$  (0,05) dan  $n = 35$  diperoleh  $D \text{ tabel} = 0,433$ .

Jadi, dapat disimpulkan nilai  $a_1 \max = 0,306 < D \text{ tabel} = 0,433$ , maka  $H_a$  diterima dan dapat disimpulkan data post-test berdistribusi Normal.

### Uji Hipotesis

Setelah peneliti melakukan uji instrumen dan mendapatkan kesimpulan bahwa data dalam penelitian bersifat valid dan reliabel, kemudian peneliti melakukan analisis data dan mendapatkan kesimpulan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogen antara variabel X dan Y. Selanjutnya peneliti melakukan uji regresi linier sederhana dan mendapatkan nilai korelasi sebesar 0,758 yang berarti variabel X dan variabel Y memiliki hubungan yang kuat, dan disimpulkan bahwa adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test paired sample for means pada menggunakan *Microsoft Office Excel 2007*, peneliti mendapatkan bahwa hasil uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu nilai t hitung sebesar -12,26315561 dan nilai t tabel sebesar 2,085963441. Dapat disimpulkan bahwa Hipotesis awal diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari media video animasi TikTok terhadap hasil belajar siswa.

### KESIMPULAN

Hasil pretest-posttest pada kelas V diberikan treatment dengan media video animasi TikTok memiliki rata-rata peningkatan sebesar 29. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah diberikan treatment dengan media video animasi TikTok yaitu dengan adanya peningkatan tersebut juga dibuktikan dengan  $t_{hitung}$  yaitu  $< -t_{tabel}$  yaitu  $-12,263 < -2,085$  sehingga  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Adapun nilai signifikansi hitung yaitu 0,000 yang nilainya lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media video animasi TikTok terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 1.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (h.173) Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Kemdikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemdikbud
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (h. 11). Sinar Baru Algesindo.