

EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI

Yuli Nur Fitria Purwati¹, Mei Vita Romadon Ningrum²

^{1,2}Universitas Mulawarman

yulinurfitriapurwati1@gmail.com¹, mei.vita@fkip.unmul.ac.id²

Abstrak

Video animasi merupakan salah satu alat yang efektif untuk menyampaikan konsep-konsep yang kompleks, seperti materi dinamika litosfer. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis efektifitas penggunaan bahan ajar interaktif video animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Cluster Random Sampling, sampel penelitian ini terdiri dua kelas X yang berlokasi di SMA Negeri 4 Samarinda, SMA Negeri 6 Samarinda, SMA Negeri 7 Samarinda dan SMA Negeri 11 Samarinda. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengambilan data yaitu observasi, test, angker dan domukentasi. Teknik analisis data yang digunakan mencakup Uji t yang digunakan adalah independent sample t-test, Uji N-Gain dapat dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar pembelajaran, analisis respon peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar video animasi dalam pembelajaran geografi, khususnya pada materi dinamika litosfer, menunjukkan efektivitas yang signifikan. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan nilai rata-rata N-gain yang dihasilkan yaitu adalah 0,61-0,71 sehingga termasuk dalam kategori sedang dan tinggi di semua sekolah yang diteliti. Respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar video animasi juga sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa bahwa video animasi sebagai media pembelajaran tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam membantu peserta didik memahami materi dinamika litosfer. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam pembelajaran geografi.

Kata Kunci: Efektivitas, Bahan Ajar Interaktif, Video Animasi.

Abstract

Animated video is one of the effective tools to convey complex concepts, such as lithosphere dynamics material. The purpose of this study was to analyze the effectiveness of the use of interactive animated video teaching materials on improving student learning outcomes. The sampling technique used was Cluster Random Sampling, the sample of this study consisted of two classes X located in SMA Negeri 4 Samarinda, SMA Negeri 6

Samarinda, SMA Negeri 7 Samarinda and SMA Negeri 11 Samarinda. This study used several data collection techniques, namely observation, test, anchor and documentation. The data analysis techniques used included the t-test used was the independent sample t-test, the N-Gain Test can be done by calculating the difference between the values before and after using the learning materials, analysis of student responses. This study shows that the use of animated video teaching materials in geography learning, especially in the lithosphere dynamics material, shows significant effectiveness. This study involved two classes, namely the experimental class using animated videos and the control class using conventional learning methods. The results of the analysis showed that the experimental class experienced a better increase in learning outcomes compared to the control class, with an average N-gain value of 0.61-0.71, so it was included in the medium and high categories in all schools studied. The response of students to the use of animated video teaching materials was also very positive. This shows that students feel that animated videos as a learning medium are not only interesting, but also effective in helping students understand the material on lithosphere dynamics. This study is expected to be a reference material in geography learning.

Keywords: *Effectiveness, Interactive Teaching Materials, Animated Videos.*

A. PENDAHULUAN

Penggunaan bahan ajar interaktif, terutama video animasi adalah salah satu inovasi terbaru dalam dunia pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, video animasi telah menjadi salah satu alat yang efektif untuk menyampaikan konsep-konsep yang kompleks, seperti materi dinamika litosfer. Efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sararan yang dituju (Lontoh & Sihombing, 2021). Oleh karena itu, efektivitas dapat didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Rahmawati & Purwadhi, 2020).

Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang menggabungkan berbagai media pembelajaran, seperti teks, video, audio, atau grafik, dengan cara yang interaktif untuk mengontrol perintah atau perilaku alami dari presentasi (Anggraeni & Puspasari, 2022). Di era digital saat ini, peserta didik sangat familiar dengan teknologi, termasuk video dan animasi. Pernyataan ini diperkuat dengan (Melelo, 2023), yang menyatakan bahwa di era globalisasi sekarang, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan terus berkembang pesat seiring dengan pembaharuan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pelajaran.

Ini sejalan dengan prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme yang menekankan betapa pentingnya pengalaman dan interaksi dalam proses pembelajaran.

Video Animasi adalah teknologi perekaman, pengelolaan, penyimpanan, pemindahan dan pengonstruksian gambar diam dan menyajikannya menjadi adegan gambar bergerak (Gudiyasari, 2022). Video Animasi adalah gerakan gambar dengan gambar yang berbeda untuk waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan rasa gerak dan juga suara yang mendukung gerakan gambar, misalnya suara, percakapan atau dialog, dan suara lainnya (Hapsari & Zulherman, 2021).

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dievaluasi sesuai dengan kurikulum sekolah (Erawati, 2022). Hasil belajar mengacu pada dua kata, "hasil" dan "belajar". Hasil mengacu pada apa yang dipelajari setelah melakukan usaha, sedangkan belajar menurut mengacu pada proses atau aktivitas yang dilakukan yang berdampak pada perubahan tingkah laku seseorang (Gudiyasari, 2022).

Materi dinamika litosfer mencakup berbagai fenomena geologis, seperti pergerakan lempeng tektonik, pembentukan gunung berapi, dan gempa bumi, termasuk dalam materi dinamika litosfer. Karena melibatkan proses yang tidak terlihat secara langsung, konsep-konsep ini seringkali sulit dipahami oleh siswa. Akibatnya, pendekatan pembelajaran yang menggunakan media visual yang menarik, seperti video animasi, dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil pra-observasi dengan salah satu guru geografi kelas X di SMA Negeri 6 Samarinda menunjukkan bahwa di sekolah mereka belum menggunakan bahan ajar interaktif video animasi dalam pembelajaran hal tersebut sama dengan SMA Negeri 7 Samarinda. Kemudian SMA Negeri 4 Samarinda dan SMA Negeri 11 Samarinda di sekolah mereka sudah menggunakan bahan ajar video animasi akan tetapi jarang dan video tersebut biasanya diambil dari YouTube. Dari penjelasan guru geografi mengatakan bahwa sebagian besar peserta didik tertarik jika, pembelajarannya dilakukan dengan membawa bahan ajar yang menarik seperti video animasi.

Penelitian diperlukan tentang seberapa efektif video animasi dalam pembelajaran. Data akurat dan analisis mendalam dapat membantu guru membuat pendekatan pembelajaran yang lebih baik. Dalam jangka panjang, tujuan utama adalah membuat lingkungan belajar yang mendukung dan mendorong peserta didik untuk mencapai

potensi terbaik mereka. Maka diperlukan pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran geografi terkhususnya materi dinamika litosfer. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi interaktif berbasis video animasi. Dikatakan interaktif karena peserta didik akan mengalami interaksi langsung dan aktif dalam memperhatikan gambar, animasi bahkan video. Hal ini dikarenakan media ini dapat memvisualisasikan dan menggambarkan suatu peristiwa atau fenomena agar terlihat lebih nyata.

Tujuan Penelitian : Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk menganalisis efektifitas penggunaan bahan ajar interaktif video animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Quasi Eksperimen adalah dengan mengadakan tes awal (pre-test) pada kedua kelas, kemudian pada kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan ajar interaktif video animasi (*Sumber: Sugiono, 2021*). Penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik *Cluster Random Sampling* menurut sugiono 2021 adalah metode yang dimulai dengan memilih seluruh kelompok dan kemudian mempelajari setiap orang dalam kelompok tersebut. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data, yaitu Observasi, Test, Angket, dan Dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Uji t, Uji N-gain, dan Analisis respon peserta didik.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar

Data pretest dan posttest yang diperoleh maka akan dilakukan analisis dengan Uji t dan uji N-Gain untuk melihat sejauh mana pencapaian hasil belajar peserta didik.

a. Uji t

Uji t bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata dua kelompok dalam suatu populasi. Uji t yang digunakan yaitu *independent sampel test*. Pengujian ini didasarkan pada kriteria pengambilan jika $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$, maka terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok eksperimen dengan rata-rata kelompok kontrol dan jika $\text{sig (2-tailed)} >$

0,05 maka tidak terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok eksperimen dengan rata-rata kelompok control. Hasil uji Independent Sample Test pada keempat sekolah menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 pada semua kasus, baik dengan asumsi varians sama maupun tidak sama. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua kelompok yang dibandingkan pada masing-masing sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan atau kondisi yang diuji memberikan pengaruh yang nyata terhadap hasil yang diperoleh siswa di SMA Negeri 4, 6, 7, dan 11 Samarinda.

b. Uji N-Gain

Uji N-Gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu bahan ajar pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Adapun hasil uji n-gain dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Nilai N-Gain Kelas Ekperimen SMA Negeri Samarinda

Sekolah	Total N-Gain	Rata-rata N-Gain Kelas Eksperimen	Kriteria
SMAN 4 Samarinda	18,46	0,61	Sedang
SMAN 6 Samarinda	21,07	0,70	Tinggi
SMAN 7 Samarinda	21,03	0,70	Tinggi
SMAN 11 Samarinda	21,23	0,71	Tinggi

(Sumber: IBM SPSS Statistics 22)

Berdasarkan tabel hasil n-gain di atas maka dapat dilihat di SMA Negeri 4 Samarinda terdapat 5 peserta didik dengan kriteria tinggi, 19 peserta didik dengan kriteria sedang dan 6 peserta didik dengan kriteria rendah. SMA Negeri 6 Samarinda terdapat 15 peserta didik dengan kriteria tinggi, 15 peserta didik dengan kriteria sedang, dan 0 peserta didik dengan kriteria rendah. SMA Negeri 7 Samarinda 11 peserta didik dengan kriteria tinggi, 15 peserta didik dengan kriteria sedang, dan 4 peserta didik dengan kriteria rendah. Dan SMA Negeri 11 Samarinda terdapat 12 peserta didik dengan kriteria tinggi, 15 peserta didik dengan kriteria sedang dan 2 peserta didik dengan kriteria rendah.

Tabel 4.6 Nilai N-Gain Kelas Kontrol SMA Negeri Samarinda

Sekolah	Total N-Gain	Rata-rata N-Gain Kelas Eksperimen	Kriteria
SMAN 4 Samarinda	10,67	0,29	Rendah
SMAN 6 Samarinda	16,81	0,55	Sedang
SMAN 7 Samarinda	15,13	0,50	Sedang
SMAN 11 Samarinda	17,58	0,58	Sedang

(Sumber: IBM SPSS Statistics 22)

Berdasarkan tabel hasil n-gain di atas maka dapat dilihat di SMA Negeri 4 Samarinda terdapat 5 peserta didik dengan kriteria tinggi, 12 peserta didik dengan kriteria sedang dan 14 peserta didik dengan kriteria rendah. SMA Negeri 6 Samarinda terdapat 11 peserta didik dengan kriteria tinggi, 12 peserta didik dengan kriteria sedang, dan 7 peserta didik dengan kriteria rendah. SMA Negeri 7 Samarinda 3 peserta didik dengan kriteria tinggi, 16 peserta didik dengan kriteria sedang, dan 12 peserta didik dengan kriteria rendah. Dan SMA Negeri 11 Samarinda terdapat 14 peserta didik dengan kriteria tinggi, 11 peserta didik dengan kriteria sedang dan 5 peserta didik dengan kriteria rendah.

Berdasarkan nilai rata-rata n-gain yang diperoleh maka dapat dilihat bahwa penggunaan bahan ajar tidak terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diberi perlakuan terutama pada kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata n-gain kelas eksperimen yaitu 0,61, 0,70, 0,70, 0,71 dengan kategori sedang dan tinggi, sedangkan kelas kontrol yaitu 0,29, 0,55, 0,50, 0,58 dengan kategori rendah dan sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan bahan ajar video animasi meningkat dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan bahan ajar lain.

c. Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik setelah pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif video animasi pada materi dinamika litosfer, diperoleh rata-rata respon positif yang tinggi dari seluruh sekolah. Mayoritas peserta didik memberikan jawaban "sangat setuju" dan "setuju", dengan persentase rata-rata keseluruhan sebagai berikut:

- SMAN 4 Samarinda: 66% – Kriteria Menarik
- SMAN 6 Samarinda: 67% – Kriteria Menarik
- SMAN 7 Samarinda: 71% – Kriteria Menarik
- SMAN 11 Samarinda: 67% – Kriteria Menarik

Tidak ada peserta didik yang memilih "tidak setuju" atau "sangat tidak setuju", sementara respon "kurang setuju" sangat kecil (sekitar 3,3%).

Dengan demikian, bahan ajar interaktif video animasi dinilai menarik dan efektif oleh peserta didik, sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran geografi, khususnya pada topik dinamika litosfer di berbagai sekolah.

Pembahasan

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Samarinda, SMA Negeri 6 Samarinda, SMA Negeri 7 Samarinda dan SMA Negeri 11 Samarinda. Aktivitas penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 06 Januari s/d 19 Februari 2025.

Analisis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar ini menjadi bukti keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti mengaplikasikan bahan ajar video animasi dengan bertujuan untuk menunjang hasil belajar yang baik. Bahan ajar video animasi merupakan salah satu media ajar interaktif audiovisual yang didalamnya menuat materi ajar, animasi-animasi, video, gambar dan suara.

Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Penelitian ini dilaksanakan dua hingga tiga kali pertemuan untuk masing-masing kelas. Setiap pertemuan berlangsung selama 90 menit (setara dengan 2 jam pelajaran). Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan bahan ajar berupa video animasi. Sementara itu, kelas kontrol mendapatkan pembelajaran menggunakan bahan ajar lain seperti buku paket, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan alat peraga. Penggunaan dua kelas dalam penelitian ini bertujuan untuk membandingkan dua pendekatan pembelajaran yang berbeda dalam kondisi yang relative setara, guna menguji efektivitas masing-masing bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik dapat dinilai melalui pemberian tes. Sebelum proses pembelajaran dimulai, peserta didik terlebih dahulu diberikan soal pretest pada masing-masing kelas. Tes merupakan alat ukur yang terstandar dan bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap atau kemampuan tertentu. Selain itu, tes juga memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar antar kelas, sehingga dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas suatu perlakuan atau metode pembelajaran. Kemudian dua kelas ini akan diberikan perlakuan yang berbeda. Setelah pembelajaran berlangsung, akan diberikan soal posttest kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan mereka dalam memahami materi. Hasil belajar peserta didik dapat diukur dengan menggunakan perbandingan nilai pretest dan posttest yang masing-masing berjumlah 30 butir soal.

Untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik maka dapat menggunakan uji N-gain, sedangkan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilihat dengan menggunakan uji t dan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan bahan ajar video animasi pada pembelajaran dinamika litosfer dapat diperoleh dari uji N-gain.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t menunjukkan nilai Sig (2-tailed) yang sangat signifikan untuk semua sekolah yang diteliti, dengan nilai di bawah 0,05. Ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan bahan ajar video animasi dibandingkan dengan metode lainnya. Hasil uji t menunjukkan nilai yang sangat signifikan, mengidentifikasi adanya perbedaan yang nyata antara kelompok yang menggunakan bahan ajar video animasi dan kelompok yang tidak menggunakan bahan ajar video animasi. Signifikansi ini diduga dipengaruhi oleh tingginya antusiasme peserta didik saat menggunakan video animasi, karena bahan ajar video animasi tersebut menyajikan contoh-contoh yang bergerak dan menarik perhatian. Sebaliknya pada bahan ajar yang tidak menggunakan animasi, peserta didik cenderung kurang fokus karena materi disajikan secara statis dan kurang interaktif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Melelo, 2023) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan terutama pada kelas eksperimen. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam kegiatan belajar yang dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Hasil analisis terhadap nilai rata-rata uji N-gain, pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan bahan ajar video animasi menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata N-gain pada kelas eksperimen di SMA Negeri 4 Samarinda adalah 0,61 (kategori sedang), di SMA Negeri 6 Samarinda dan SMA Negeri 7 Samarinda masing-masing 0,70 (kategori tinggi), serta di SMA Negeri 11 Samarinda mencapai 0,71 (kategori tinggi). Semua nilai ini termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai bahan ajar efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Gudyasari, 2022) menyatakan bahwa penggunaan video animasi menunjukkan nilai signifikansi antara hasil belajar pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa dari penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media berbasis video terhadap hasil belajar peserta didik.

Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan bahan ajar lain seperti buku paket, LKPD, dan alat peraga menunjukkan nilai rata-rata N-gain yang lebih rendah. Di SMA Negeri 4 Samarinda 0,29 (kategori rendah), di SMA Negeri 6 Samarinda 0,55 (kategori sedang), di SMA Negeri 7 Samarinda 0,50 (kategori sedang), dan di SMA Negeri 11 Samarinda 0,58 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan hasil belajar di kelas kontrol, peningkatannya tidak sebanding dengan kelas eksperimen.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar video animasi memberikan dampak yang lebih positif terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan menggunakan bahan ajar seperti buku paket, LKPD, dan alat peraga. Bahan ajar video animasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Oleh karena itu, penerapan bahan ajar yang inovatif seperti video animasi sangat dianjurkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah.

Hal ini sejalan dengan teori yang menjelaskan bahwa bahan ajar video animasi dapat digunakan dalam kegiatan belajar sebagai bahan ajar interaktif yang dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik. Bahan ajar ini juga menjadikan peserta didik lebih tanggap dan mudah dalam memahami materi yang diberikan secara mandiri. Selain itu, bahan ajar berbasis video animasi juga memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan peserta didik serta dapat memaksimalkan setiap indera peserta didik dalam

menerima materi pembelajaran seperti halnya memungkinkan peserta didik untuk melihat, mendengar dan juga memberi sopan. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar interaktif ini mampu memfasilitasi proses belajar mengajar yang aktif dan menarik sehingga bahan ajar berbasis video animasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan pembelajaran yang efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Analisis Respon Peserta Didik

Hasil respon peserta didik diperoleh dari pengisian angket yang dibagikan kepada responden kelas eksperimen diakhir pertemuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Angket ini bertujuan untuk melihat tespon peserta didik terhadap pembelajaran dinamika litosfer yang menggunakan bahan ajar interaktif video animasi. Angket ini dibuat dalam bentuk pertanyaan skala likert yang terdiri dari 10 butir soal dengan skala penilaian jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

Hasil analisis respon peserta didik dari beberapa sekolah di Samarinda menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berupa video animasi dinilai “menarik” dan layak digunakan dalam pembelajaran geografi, khususnya pada materi dinamika litosfer. Rincian hasil respon peserta didik pada SMA Negeri 4 Samarinda menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang menjawab sangat setuju (SS) = 46,27%, rata-rata presentase respon mencapai 66% menunjukkan kriteria “menarik”. SMA Negeri 6 Samarinda menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang menjawab sangat setuju (SS) = 47,94%, rata-rata presentase respon mencapai 67% menunjukkan kriteria “menarik”. SMA Negeri 7 Samarinda menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang menjawab sangat setuju (SS) = 45,29%, rata-rata presentase respon mencapai 71% yang termasuk kategori “menarik”. Dan SMA Negeri 11 Samarinda menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang menjawab sangat setuju (SS) = 47,94%, rata-rata presentase respon mencapai 67% juga menunjukkan bahwa video animasi ini “menarik”.

Berdasarkan hasil presentase yang diperoleh, rata-rata presentase responden peserta didik berkisar antara 66% hingga 71%. Rata-rata ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif video animasi memperoleh kriteria “menarik”. Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif video animasi sangat efektif dan menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran geografi. Tingginya respon positif tersebut dipengaruhi

oleh kemudahan pemahaman materi melalui visualisasi berupa gambar bergerak, yang membantu peserta didik dalam menangkap konsep-konsep yang disampaikan. Oleh karena itu, video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya dalam materi yang bersifat kompleks seperti dinamika litosfer. Penggunaan media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4, 6, 7, dan 11 Samarinda, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar video animasi terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi dinamika litosfer. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi dibawah 0,05 diseluruh sekolah, yang berarti terdapat perbedaan nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu hasil uji N-gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi (kategori sedang hingga tinggi) dibandingkan kelas kontrol yang berada pada kategori rendah hingga sedang. Dengan demikian, video animasi terbukti lebih efektif dibandingkan bahan ajar lain seperti buku paket, LKPD, dan alat peraga.

Selain hasil belajar, respon peserta didik terhadap bahan ajar video animasi juga sangat positif. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik menganggap bahan ajar ini menarik, dengan rata-rata persentase respon positif mencapai 66% hingga 71%. Dengan demikian, video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Saran

Saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru agar dapat melanjutkan penerapan bahan ajar video animasi pada pokok bahasan yang lain, mengingat bahan ajar video animasi ini lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Diharapkan kepada guru dapat memanfaatkan bahan ajar berbasis digital lainnya dengan merancang menjadi lebih menarik yang disesuaikan dengan materi ajar agar peserta didik ikut aktif dan tidak cepat bosan saat mengikuti kegiatan belajar. Diharapkan kepada peneliti lain agar dapat melanjutkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas seperti halnya dengan mengembangkan bahan ajar interaktif video animasi kepada peserta didik agar peserta didik dapat mengakses bahan ajar tersebut dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. Y., Setyosari, P., & Suharti, S. (2020). Pengembangan bahan ajar tematik digital untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(12), 1793–1799. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14335>
- Aminullah, M., & Ali, M. (2020). Perkembangan Teknologi Komunikasi Era 4.0. *Komunike*, Volume XII, 1–23
- Anggraeni, W. P., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition pada Materi Penanganan Telepon. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14825–14836. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4761>
- Aulia, N. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. *JLPI (Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia)*, 3(1), 14–20.
- Dakhi, A. S., & Selatan, N. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIE (Journal of Islamic Education)*, 8(2), 468–470. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Erawati, D. (2022). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan*. 5(5), 1086–1093.
- Febriana Sulistya Pratiwi. (2022). *Dampak Sosial Distancing Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar Raniri Banda Aceh*. 8.5.2017, 2003–2005. <https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/angka-konsumsi-ikan-ri-naik-jadi-5648-kgkapita-pada-2022>

- Gudyasari, N. (2022). *Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Akhlak Terpuji Siswa SMP Islam Nurul Jannah*. 2(1), 1–178.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hasanah, K. D., Wahab, D. A. S., Nawali, J., Savika, H. I., & Yaqin, M. Z. N. (2024). Peran dan Ragam Jenis Bahan Ajar (Cetak dan Non Cetak) yang Relevan dalam Pembelajaran Bahasa dan Seni Budaya di SDI Surya Buana Malang. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 361–378.
- Lontoh, F., & Sihombing, M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran terhadap Minat Belajar Mahasiswa*. 1–16. <https://www.gurusukses.com/metode-ceramah-sebagai-metode-pembelajaran-paling-populer>.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Melelo, S. S. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Materi Struktur Atom Di SMA Negeri 2 Sigli*. 5, 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Oktafiana, S. (2021). *Geografi : Manusia, Ruang, dan Lingkungan* (Vol. 2, Issue jilid 1).
- Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick. *Jurnal Ilmiah Curere*, 4(1), 33–42.
- Pratomo, A. (2020). Modul Geografi SMA Kelas X KD 3.5 dan 4.5. *Modul Ajar*, 1–40.
- Rahmawati, S. R., & Purwadhi. (2020). Pengaruh Efektivitas Penerapan Absensi Fingerprint dan Insentif Terhadap Disiplin Pegawai Fpok Upi. *Jurnal Manajemen Jasa, Volume 2*(1), 31–41. <http://ejournal.ars.ac.id/index.php/jsj/article/view/238>
- Riyan Rizaldi, D., & Fatimah, Z. (2022). Merdeka Curriculum: Characteristics and Potential in Education Recovery after the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 15(1), 260–271. <https://orcid.org/0000-0000-0000-0000>