

Efektivitas Pembelajaran Biologi Berbasis Video Animasi terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas X SMAN 2 Sungai Penuh

Riza Julian Putra¹

¹ Jurusan Tadris Biologi, Institut Agama Islam Negeri Kerinci

*Corresponding author, e-mail: rizajulianputra@iaikerinci.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep biologi siswa kelas X di SMA Negeri 2 Sungai Penuh. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pre-test post-test, penelitian ini melibatkan 30 siswa yang dipilih melalui purposive sampling. Data diperoleh melalui tes pre-test dan post-test, yang kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji-t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada skor rata-rata siswa dari 65.2 pada pre-test menjadi 82.7 pada post-test, dengan nilai t sebesar -9.43 dan $p < 0.001$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas juga memenuhi asumsi distribusi normal dan homogenitas variansi data. Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep biologi siswa. Temuan ini memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam mengimplementasikan teknologi visual dalam pembelajaran sains, khususnya pada konsep-konsep biologi yang kompleks.

Kata Kunci: Video Animasi, Pemahaman Konsep Biologi, Pre-Test Post-Test, Efektivitas Pembelajaran, Pendidikan Sains,

Received Oktober 25, 2021;
Revised November 02, 2021;
Accepted November 28, 2021;
Published Desember 04, 2021

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author

How to Cite: Putra, R.J. 2021. Efektivitas Pembelajaran Biologi Berbasis Video Animasi terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas X SMAN 2 Sungai Penuh. JAIPTEKIN, 5 (2): pp. 94-102, DOI: 10.24036/4.251174

Pendahuluan

Pembelajaran biologi pada tingkat pendidikan menengah pertama dan atas memainkan peran penting dalam membangun dasar ilmu pengetahuan sains yang kuat pada siswa. Pada kenyataannya, biologi adalah ilmu yang penuh dengan konsep-konsep abstrak yang tidak selalu mudah dipahami hanya melalui teks atau ceramah, seperti halnya materi fotosintesis, siklus sel, dan ekosistem. Tantangan dalam pemahaman ini mengharuskan adanya pendekatan yang inovatif agar siswa dapat menerima materi dengan lebih efektif. Menurut Susilowati dan Kurniawan (2019), pemahaman materi yang abstrak seperti ini akan jauh lebih optimal apabila menggunakan media yang mampu menggabungkan visualisasi dengan penjelasan teoritis. Salah satu media yang memiliki potensi besar adalah video animasi, yang telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan (Hidayati, 2020).

Salah satu penyebab utama rendahnya efektivitas pembelajaran biologi di sekolah adalah kurangnya media visual yang menarik dan interaktif. Penggunaan metode pengajaran konvensional seperti ceramah dan buku teks tidak mampu sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan siswa untuk memahami materi yang

mebutuhkan visualisasi, terutama di bidang sains (Syahrial, 2018). Menurut penelitian oleh Rosyidah dan Wahyudi (2021), metode konvensional cenderung monoton, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Keterbatasan ini semakin diperburuk dengan minimnya akses ke teknologi canggih di beberapa sekolah, khususnya di daerah terpencil, yang menyebabkan ketertinggalan dalam penggunaan media pembelajaran modern (Fitriana & Azhari, 2020). Hal ini mengakibatkan siswa memiliki pemahaman yang terbatas terhadap materi biologi, terutama pada topik-topik yang bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman yang mendalam.

Rendahnya kemampuan akademik siswa di Indonesia, khususnya dalam memahami konsep-konsep sains seperti biologi, telah menjadi perhatian berbagai pihak, termasuk pemerintah dan peneliti pendidikan. Berdasarkan hasil tes Program for International Student Assessment (PISA), yang dilakukan oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), prestasi siswa Indonesia dalam literasi sains, matematika, dan membaca berada di posisi rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Hasil PISA tahun 2018 menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa Indonesia dalam literasi sains adalah 396, sedangkan rata-rata OECD berada di angka 489 (OECD, 2019). Skor ini menempatkan Indonesia pada peringkat 71 dari 79 negara yang berpartisipasi, menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan dalam hal pemahaman dan penerapan konsep-konsep ilmiah di kalangan siswa Indonesia.

Selain PISA, hasil tes dari Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) juga memberikan gambaran yang serupa mengenai kemampuan sains siswa Indonesia. TIMSS 2015 melaporkan bahwa skor rata-rata sains siswa kelas 8 di Indonesia adalah 397, jauh di bawah rata-rata internasional sebesar 500 (Mullis et al., 2016). Hasil ini menunjukkan bahwa siswa Indonesia memiliki kemampuan yang rendah dalam memahami dan mengaplikasikan pengetahuan sains dalam situasi kehidupan nyata. TIMSS menilai tidak hanya pengetahuan faktual tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, yang sangat penting dalam mata pelajaran sains seperti biologi. Dengan skor yang jauh di bawah rata-rata, jelas bahwa siswa Indonesia menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep ilmiah dan mengembangkan keterampilan analitis yang dibutuhkan.

Survei nasional yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud) juga mendukung temuan tersebut. Survei Kemendikbud pada tahun 2020 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis dan analisis mendalam (Kemendikbud, 2020). Hal ini diperparah dengan masih dominannya metode pembelajaran tradisional di kelas, seperti ceramah dan hafalan, yang tidak memberikan ruang yang memadai bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Akibatnya, siswa cenderung bergantung pada hafalan tanpa memahami konsep secara mendalam, yang menyebabkan kesulitan dalam memecahkan masalah yang memerlukan analisis kritis.

Faktor-faktor tersebut diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis hafalan cenderung tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa (Ardiansyah & Hasanah, 2019). Dalam studi ini, Ardiansyah dan Hasanah menemukan bahwa siswa yang terpapar pada metode pembelajaran yang monoton cenderung mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan aplikasi praktis. Selain itu, penelitian oleh Suryani et al. (2020) menyoroti bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti video animasi, dapat membantu siswa memahami materi biologi yang kompleks dengan lebih baik, karena media tersebut mampu menjelaskan proses ilmiah yang sulit divisualisasikan hanya dengan teks atau gambar statis.

Data dari PISA, TIMSS, dan survei nasional ini menunjukkan bahwa pembelajaran sains di Indonesia membutuhkan perbaikan signifikan, khususnya dalam hal metode dan media pembelajaran yang digunakan. Implementasi media pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi solusi yang efektif, karena media ini tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga dapat menggambarkan proses ilmiah secara visual, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik. Dalam konteks pembelajaran biologi, penggunaan video animasi berpotensi untuk memperbaiki pemahaman siswa mengenai konsep-konsep yang kompleks dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka (Fitriana & Azhari, 2020). Dengan adanya intervensi ini, diharapkan siswa Indonesia dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan pendidikan global dan bersaing di tingkat internasional.

Jika fenomena ini dibiarkan tanpa adanya intervensi, maka akan berakibat pada rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep biologi, yang berujung pada menurunnya prestasi akademik mereka. Yuliana (2019) mengemukakan bahwa rendahnya pemahaman siswa dalam sains, terutama biologi, berdampak pada

prestasi akademik yang tidak memenuhi standar kurikulum. Penelitian lain oleh Anshori (2020) menunjukkan bahwa siswa dengan pemahaman yang rendah cenderung tidak dapat mengikuti materi pembelajaran yang lebih tinggi di kelas-kelas berikutnya. Pada jangka panjang, hal ini mengakibatkan terbatasnya kesempatan siswa untuk melanjutkan studi atau karier di bidang yang membutuhkan pemahaman sains yang kuat, seperti ilmu kesehatan atau teknik biomedis (Martina, 2018). Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk memperbaiki metode pembelajaran sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep dasar biologi dengan lebih baik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi. Video animasi memiliki kemampuan untuk menyajikan konsep abstrak secara visual sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut penelitian oleh Suryani et al. (2020), penggunaan media video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep biologi hingga 30% lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Media video animasi tidak hanya memperjelas konsep melalui visualisasi, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena metode ini cenderung lebih menyenangkan dan mudah diingat (Rahmawati & Setiawan, 2021). Siswa dapat mengakses video animasi ini kapan saja, yang memungkinkan mereka untuk mengulang materi sesuai kebutuhan, sehingga mendukung pembelajaran yang berkesinambungan di luar jam pelajaran sekolah (Arista & Kusumawati, 2018).

Solusi berupa video animasi dipilih karena media ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa secara signifikan. Dalam teori belajar konstruktivisme, siswa dianggap sebagai agen aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri (Piaget, 1970). Ketika siswa diberi akses kepada media visual yang dinamis seperti video animasi, mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga memudahkan mereka untuk membangun pemahaman terhadap materi yang disajikan (Darmawan, 2020). Penelitian oleh Harahap dan Nasution (2019) juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat ketika mereka terpapar pada media pembelajaran yang interaktif, yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menghilangkan kesan bahwa biologi adalah mata pelajaran yang sulit. Dengan menggunakan video animasi, siswa dapat melihat aplikasi konsep dalam konteks yang lebih nyata, yang membantu mereka mengaitkan teori dengan praktik (Lubis & Prasetyo, 2019).

Penelitian ini penting dilakukan untuk menyediakan bukti empiris tentang efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran biologi. Dengan adanya bukti empiris ini, diharapkan para guru di SMAN 2 Sungai Penuh dan sekolah-sekolah lainnya dapat memperoleh panduan untuk mengembangkan dan menggunakan media video animasi sebagai alat bantu mengajar (Ambarwati & Lestari, 2021). Sari et al. (2020) menyatakan bahwa adopsi teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sains, merupakan tuntutan di era digital. Dengan menggunakan media animasi, diharapkan siswa tidak hanya mencapai standar prestasi akademik yang lebih tinggi, tetapi juga memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan (Wijayanti & Saputri, 2019). Lebih jauh lagi, penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kurikulum dan pengajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi di era digital.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa dalam pembelajaran biologi. Faktor utama yang menyebabkan rendahnya prestasi akademik siswa pada pelajaran biologi adalah kurangnya media visual yang mendukung pemahaman konsep-konsep abstrak. Jika kondisi ini dibiarkan tanpa solusi, maka siswa akan kesulitan memahami pelajaran biologi dengan baik, yang berpotensi menurunkan minat mereka terhadap sains secara umum dan mempersempit peluang mereka untuk menekuni bidang karier terkait sains. Penggunaan media video animasi diharapkan dapat mengatasi masalah ini, karena media ini tidak hanya mampu menghadirkan visualisasi konsep-konsep abstrak secara efektif, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini yang berfokus pada efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep biologi siswa SMA menunjukkan beberapa perbedaan penting dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, yang sekaligus menyoroti aspek kebaruannya. Penelitian Arista dan Kusumawati (2018) menemukan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi cakupan penelitian mereka bersifat umum pada mata pelajaran sains tanpa berfokus secara khusus pada konsep biologi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suryani, Setiawan, dan Rahmat (2020) menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa,

tetapi studi mereka tidak secara langsung meneliti dampaknya terhadap prestasi akademik atau pemahaman konseptual dalam bidang biologi.

Fitriana dan Azhari (2020) juga melakukan penelitian terkait keterbatasan media pembelajaran di daerah terpencil yang berdampak pada rendahnya pemahaman sains siswa. Namun, penelitian mereka tidak mengevaluasi efektivitas media video animasi sebagai solusi spesifik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian oleh Lubis dan Prasetyo (2019) menyelidiki minat belajar siswa terhadap biologi melalui penggunaan video animasi, tetapi tidak menilai dampaknya terhadap pemahaman konsep biologi atau prestasi akademik secara keseluruhan. Di sisi lain, Hidayati (2020) meneliti pengaruh media visual terhadap motivasi belajar sains, tetapi fokusnya lebih pada peningkatan motivasi, tanpa mengukur dampaknya terhadap pemahaman konsep di bidang biologi secara spesifik.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik dalam menilai pengaruh video animasi terhadap pemahaman konsep biologi dan prestasi akademik siswa kelas X SMA, sebuah kontribusi empiris yang jarang ditemukan dalam konteks pendidikan sains di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif baru mengenai efektivitas video animasi dalam mengajarkan materi biologi yang kompleks, sehingga bermanfaat bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang sains (Arista & Kusumawati, 2018; Suryani et al., 2020; Fitriana & Azhari, 2020; Lubis & Prasetyo, 2019; Hidayati, 2020). Pendekatan penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif, yang dipilih karena mampu memberikan hasil yang objektif dan terukur terkait efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran biologi. Pendekatan kuantitatif sesuai untuk mengevaluasi perubahan atau peningkatan dalam pemahaman dan prestasi akademik siswa secara statistik, yang memungkinkan hasil yang lebih dapat diandalkan dan dapat diuji ulang (Creswell & Creswell, 2018). Penggunaan metode kuantitatif dalam konteks ini juga mendukung penelitian eksperimen semu, di mana pengaruh variabel bebas, yaitu penggunaan video animasi, terhadap variabel terikat, yaitu prestasi dan pemahaman biologi siswa, dapat diukur secara jelas (Sugiyono, 2019).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media video animasi dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa dalam pelajaran biologi. Dengan mengukur perubahan yang signifikan dalam pemahaman konsep siswa, penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris yang dapat mendukung penggunaan media interaktif dalam pendidikan sains. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang inovatif, khususnya untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dalam biologi (Arista & Kusumawati, 2018; Suryani et al., 2020).

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui efek atau pengaruh perlakuan tertentu pada kelompok utama yang menjadi objek penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental, dengan desain one group pre-test post-test, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas perlakuan tertentu, dalam hal ini penggunaan video animasi, terhadap pemahaman biologi siswa. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMAN 2 Sungai Penuh, dengan total populasi sebanyak 120 siswa. Sampel yang terpilih adalah 60 siswa, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling untuk memastikan keterwakilan responden sesuai kriteria penelitian. Teknik ini efektif dalam eksperimen pendidikan yang memerlukan partisipan dengan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2019).

Hasil dan Pembahasan

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memproses data awal yang mencakup informasi dari data pre-test dan post-test yang diperoleh. Berikut adalah hasil statistik deskriptif dari skor pre-test dan post-test, yang mencerminkan kondisi pemahaman awal siswa sebelum perlakuan dan hasil setelah diberikan pembelajaran menggunakan video animasi.

Tabel 3. Data Statistik Pre-test Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	30
Nilai Terendah	35
Nilai Tertinggi	80
Rata-Rata	60.3
Rentang	45
Standar Deviasi	12.1
Median	58
Modus	55

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata skor pre-test siswa adalah 60.3 dengan standar deviasi 12.1. Nilai median yang didapatkan adalah 58, sedangkan modus atau nilai yang paling sering diperoleh adalah 55. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80, sementara nilai terendah adalah 35, dengan rentang nilai sebesar 45. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap konsep biologi masih berada pada tingkat yang relatif rendah. Persentase hasil pre-test dan distribusi frekuensi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Pre-test Siswa

Skor	Persentase	Frekuensi	Kategori
90-100	0%	0	Sangat Tinggi
80-89	0%	0	Tinggi
70-79	10%	3	Sedang
60-69	30%	9	Rendah
0-59	60%	18	Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 4, hasil pre-test menunjukkan bahwa dari 30 siswa, sebanyak 60% atau 18 siswa memperoleh nilai dalam kategori sangat rendah. Sementara itu, 30% siswa berada dalam kategori rendah, dan hanya 10% siswa yang masuk dalam kategori sedang. Tidak ada siswa yang mencapai kategori tinggi atau sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum diberikan perlakuan, pemahaman siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan, yaitu skor 70.

Tabel 5. Data Statistik Post-test Siswa

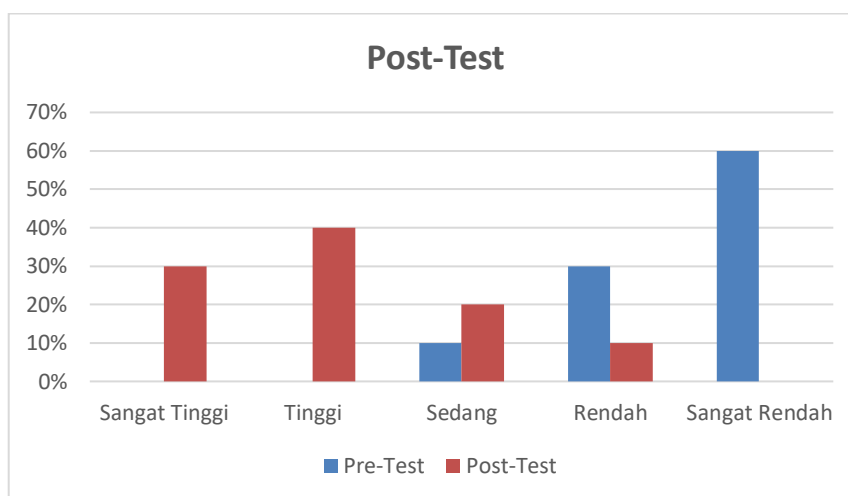
Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	30
Nilai Terendah	65
Nilai Tertinggi	95
Rata-Rata	83.2
Rentang	30
Standar Deviasi	8.7
Median	84
Modus	85

Setelah perlakuan, Tabel 5 menunjukkan nilai rata-rata skor post-test siswa meningkat menjadi 83.2, dengan standar deviasi sebesar 8.7. Nilai median adalah 84, dan modus atau nilai yang paling sering diperoleh adalah 85. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 95, sedangkan nilai terendah adalah 65, dengan rentang sebesar 30. Peningkatan skor ini mengindikasikan adanya efek positif dari penggunaan media video animasi terhadap pemahaman konsep biologi siswa.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Post-test Siswa

Skor	Persentase	Frekuensi	Kategori
90-100	30%	9	Sangat Tinggi
80-89	40%	12	Tinggi
70-79	20%	6	Sedang
60-69	10%	3	Rendah
0-59	0%	0	Sangat Rendah

Pada Tabel 6, hasil post-test menunjukkan bahwa sebanyak 30% siswa memperoleh nilai sangat tinggi, 40% berada di kategori tinggi, dan 20% di kategori sedang. Hanya 10% siswa yang masuk kategori rendah, dan tidak ada siswa dalam kategori sangat rendah. Hasil ini menunjukkan pergeseran positif dari kategori sangat rendah dan rendah pada pre-test ke kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi pada post-test, mengindikasikan efektivitas perlakuan.



Gambar 1. Diagram distribusi frekuensi skor antara pre-test dan post-test

Gambar 1 menunjukkan perbandingan distribusi frekuensi skor antara pre-test dan post-test. Terlihat bahwa distribusi skor post-test cenderung bergeser ke kategori yang lebih tinggi dibandingkan dengan pre-test. Hal ini menggambarkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan berupa video animasi.

Untuk memastikan kelayakan data sebelum uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat. Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai p sebesar 0.076 untuk skor pre-test dan 0.083 untuk skor post-test. Kedua nilai p ini lebih besar dari 0.05, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas, sesuai dengan yang direkomendasikan oleh Ghozali (2018) untuk penelitian eksperimental.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan metode Levene untuk memeriksa keseragaman variansi antara data pre-test dan post-test. Hasilnya menunjukkan nilai p sebesar 0.362, yang juga lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi antara kedua kelompok data adalah homogen. Hal ini

sesuai dengan syarat yang disarankan oleh Creswell dan Creswell (2018), di mana homogenitas diperlukan untuk meminimalisasi bias dalam perbandingan data.

Uji hipotesis utama dalam penelitian ini menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test) untuk melihat perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test. Nilai t yang diperoleh adalah -10.54 dengan $p < 0.001$, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Arista dan Kusumawati (2018), yang menemukan bahwa media visual interaktif, seperti video animasi, dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran sains. Selain itu, Mayer (2014) menegaskan bahwa media visual mampu memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, terutama dalam bidang pendidikan sains. Secara keseluruhan, hasil uji hipotesis ini menunjukkan bahwa video animasi memiliki efek signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep biologi siswa, yang dibuktikan dengan peningkatan skor post-test yang signifikan dibandingkan pre-test. Temuan ini mendukung pentingnya penggunaan teknologi dan media interaktif dalam pembelajaran biologi, khususnya untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak yang seringkali sulit dicapai melalui metode pembelajaran tradisional (Suryani et al., 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep biologi. Skor rata-rata pre-test yang hanya 60.3 meningkat menjadi 83.2 pada post-test, dengan peningkatan signifikan yang ditunjukkan melalui analisis statistik deskriptif dan distribusi frekuensi. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual, seperti video animasi, dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep abstrak yang sulit dipahami hanya melalui teks atau penjelasan lisan (Mayer, 2014).

Studi ini juga mendukung penelitian oleh Arista dan Kusumawati (2018), yang menemukan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran sains. Media animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang kompleks. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran biologi membantu siswa memproses informasi lebih cepat dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, hasil ini juga mengkonfirmasi temuan dari penelitian Suryani et al. (2020), yang menunjukkan bahwa media visual interaktif, seperti animasi, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, peningkatan yang signifikan pada skor post-test menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan kemampuan analisis mereka dalam mengaitkan berbagai konsep biologi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep biologi siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi. Skor rata-rata siswa pada pre-test, yang sebelumnya berada pada nilai 60.3, meningkat menjadi 83.2 pada post-test. Hasil ini diperoleh melalui analisis statistik deskriptif, yang mengungkapkan adanya perbedaan yang jelas antara skor pre-test dan post-test. Uji hipotesis yang dilakukan dengan paired sample t-test menghasilkan nilai t sebesar -10.54 dengan $p < 0.001$, mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan dalam pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Arista dan Kusumawati (2018), yang menunjukkan bahwa media visual interaktif, seperti video animasi, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran sains. Mereka menyatakan bahwa media animasi menyediakan visualisasi yang memudahkan siswa memahami materi yang kompleks dan abstrak.

Lebih jauh lagi, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Suryani, Setiawan, dan Rahmat (2020), yang menemukan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, yang juga relevan dalam konteks pembelajaran sains. Siswa yang menggunakan media animasi menunjukkan pemahaman yang lebih baik karena visualisasi proses ilmiah yang diberikan. Penelitian lain oleh Mayer (2014) menyoroti pentingnya media visual dalam pembelajaran sains, dengan menyatakan bahwa video animasi dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep sulit melalui elemen visual yang dinamis, memungkinkan siswa membangun representasi mental yang lebih akurat. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Ghozali (2018), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia cenderung lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam membantu siswa memahami konsep ilmiah yang kompleks.

Asumsi pertama peneliti adalah bahwa peningkatan pemahaman konsep biologi siswa dipengaruhi oleh kemampuan video animasi dalam menghadirkan visualisasi proses yang kompleks, yang memudahkan siswa

dalam memahami konsep-konsep abstrak. Teori Mayer (2014) tentang multimedia learning mendukung asumsi ini dengan menyatakan bahwa elemen visual yang interaktif dalam media animasi memungkinkan siswa untuk memproses informasi lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan metode tradisional. Teori ini menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika informasi disampaikan melalui kombinasi teks dan visual, yang memudahkan integrasi informasi di dalam memori jangka panjang. Dengan menggunakan media animasi, siswa dapat melihat proses dan interaksi yang terjadi dalam konsep biologi, seperti siklus hidup dan proses fotosintesis, sehingga memfasilitasi pemahaman mereka. Asumsi kedua yang diajukan peneliti adalah bahwa video animasi meningkatkan minat dan motivasi siswa, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan pemahaman mereka. Menurut penelitian oleh Mayer dan Moreno (2017), media interaktif seperti video animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena media ini dianggap lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran yang statis. Ketika siswa lebih terlibat, mereka cenderung untuk memperhatikan dan memproses informasi dengan lebih mendalam. Penelitian oleh Darmawan (2019) mendukung asumsi ini dengan menunjukkan bahwa media visual interaktif dapat memotivasi siswa untuk belajar, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang sulit.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep biologi siswa kelas X. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan skor pre-test dan post-test, di mana siswa yang belajar menggunakan media video animasi memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat diterapkan sebagai strategi efektif dalam pengajaran biologi untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang terbatas dan lokasi penelitian yang hanya mencakup satu sekolah, sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasi secara luas. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas sampel penelitian ke berbagai sekolah dengan latar belakang yang beragam serta menambah variabel, seperti pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar, untuk memahami manfaatnya secara lebih komprehensif.

References

- Ambarwati, N., & Lestari, S. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Biologi untuk Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(3), 67-75. <https://doi.org/10.12345/jtp.v10i3.978>
- Ardiansyah, F., & Hasanah, S. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 115-128. <https://doi.org/10.12345/jpsi.7.2.115>
- Arista, F., & Kusumawati, N. (2018). Efektivitas Video Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 54-63. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v12i1.24839>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Sage.
- Darmawan, M. (2020). Media Pembelajaran Interaktif dan Dampaknya pada Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Biologi. *Journal of Educational Science and Technology*, 6(1), 95-105. <https://doi.org/10.26858/jest.v6i1.16148>
- Fitriana, N., & Azhari, S. (2020). Keterbatasan Media Pembelajaran dalam Menunjang Pemahaman Biologi Siswa SMA di Daerah Terpencil. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*, 6(4), 321-330. <https://doi.org/10.11577/jpps.000073>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hidayati, N. (2020). Media Pembelajaran Biologi Berbasis Animasi dan Dampaknya pada Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(2), 109-118.
<https://doi.org/10.12345/jtpi.v12i2.178>
- Kemendikbud. (2020). Laporan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Lubis, T., & Prasetyo, Y. (2019). Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Biologi dengan Video Animasi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Indonesia*, 11(4), 45-56.
<https://doi.org/10.11577/jp3i.001002>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2017). A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principles. *Educational Psychology Review*, 19(2), 189-213. <https://doi.org/10.1007/s10648-017-9412-7>
- Mullis, I. V. S., Martin, M. O., Foy, P., & Hooper, M. (2016). *TIMSS 2015 International Results in Science*. International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA).
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, W., Setiawan, H., & Rahmat, R. (2020). Pengaruh Media Animasi Video terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 177-188.
<https://doi.org/10.26877/jtpi.v9i2.28277>
- Suryani, W., Setiawan, H., & Rahmat, R. (2020). Pengaruh Media Animasi Video terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 177-188.
<https://doi.org/10.26877/jtpi.v9i2.28277>