



Penerapan Video Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu

Sulikah Septi Herawati¹, Deni Febrini²,
Wiji Aziiz Hari Mukti³, Dondi Kurniawan⁴, Asiyah⁵

septyherawaty7@gmail.com,¹ febrinidini22@gmail.com,² wiji@iainbengkulu.ac.id³
dondikurniawan@gmail.com,⁴ asiyah@iainbengkulu.ac.id⁵

Abstract: Student learning outcomes are one of the goals of the learning process in schools, therefore teachers need to have creative and innovative efforts in selecting and developing learning media, one of which is learning videos. This study aims to examine the differences in student learning outcomes between before and after being given an Animaker-based interactive science learning video on the subject matter and its changes in class VII SMPN 20 Bengkulu City. The results showed that learning outcomes increased from the average value of 41.29 to 78.06. The results of hypothesis testing showed that there was a statistical difference in learning outcomes with a significance value of $0.000 > 0.05$, so it can be concluded that student learning outcomes on the subject matter and the changes experienced a significant increase after the Animaker-based interactive science learning video was given.

Keywords: Interactive science learning videos, animaker videos, learning outcomes

Abstrak: Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari dilakukannya proses pembelajaran di sekolah, maka dari itu guru perlu memiliki upaya yang kreatif dan inovatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran, salah satunya adalah video pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan video pembelajaran IPA interaktif berbasis animaker pada pokok bahasan materi dan perubahannya di kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 41.29 menjadi 78.06. Hasil uji hipotesis diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar secara statistik dengan nilai signifikansi $0.000 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan materi dan perubahannya mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan video pembelajaran IPA Interaktif berbasis Animaker.

Kata kunci: Video pembelajaran IPA interaktif, video animaker, hasil belajar

Pendahuluan

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari dilakukannya proses pembelajaran di sekolah, maka dari itu seorang guru atau tenaga pendidik perlu mengetahui, memahami dan mempelajari beberapa metode mengajar, serta

dipraktekkan pada saat mengajar.¹ Dalam hal meningkatkan hasil belajar ini, guru dituntut terus berupaya dalam berinovasi

¹ Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9-16.



dan kreatif untuk mengembangkan dan memperbaharui sistem belajar mengajar di kelas, salah satunya dalam menggunakan media pembelajaran. Tuntutan guru dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan hal sangat penting karena dapat menumbuhkan semangat siswa agar pembelajaran menjadi semakin menarik dan inovatif, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik belajar individual maupun dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Sehubungan dengan hal ini, guru dituntut untuk mengetahui aspek kognitif secara konseptual dan aspek afektif seperti motivasi untuk belajar dari siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dengan memahami konsep, siswa dapat mengetahui, mengingat dan menangkap makna dari material atau media pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga kemampuan dan hasil belajarnya dapat meningkat.² Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran adalah melalui pemanfaatan media. Media pembelajaran sebagai bahan pembelajaran haruslah didesain sedemikian rupa berdasarkan pendekatan atau pembelajaran tertentu untuk menarik perhatian penggunanya, dalam hal ini yaitu siswa.³ Namun, untuk saat ini, buku

cetak dan buku panduan masih digunakan sebagai alat pengajaran untuk proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran.

Hasil observasi awal peneliti di SMPN 20 Kota Bengkulu di kelas VII H, dilakukan dengan membagikan angket pada siswa serta wawancara pada guru pengampu mata pelajaran IPA kelas VII. Hasil angket menyatakan bahwa dari 10 siswa, terdapat 1 siswa yang mudah memahami materi dan 9 siswa sulit untuk memahami materi, khususnya pada pokok bahasan materi dan perubahannya. Hal ini karena materi tersebut seringkali mendapatkan nilai yang rendah dan sulit dipahami oleh para siswa karena konsep dan perhitungan yang cukup rumit. Di sekolah tersebut, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih berpatokan pada buku cetak maupun buku panduan sehingga kurang diminati oleh siswa, diketahui jika siswa menginginkan media pembelajaran yang bisa mempermudah dalam belajar dan menarik perhatian mereka. Senada dengan angket yang diberikan pada siswa, hasil wawancara dengan guru IPA di sekolah tersebut juga menerangkan jika atensi belajar yang dimiliki siswa cukup rendah, sehingga hasil belajar juga sulit untuk meningkat. Oleh karena itu, peneliti melihat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran IPA berlangsung. Buku cetak dan buku panduan adalah media utama untuk belajar mengajar, tetapi tidak selalu disertai dengan media lain. Padahal, metode yang digunakan guru selama ini dapat mengakibatkan siswa cenderung pasif dan kurang terstimulasi untuk berpikir kreatif maupun mengasah kemampuan untuk memecahkan

² Alfauzan Amin et al., "A Study of Mind Mapping in Elementary Islamic School: Effect of Motivation and Conceptual Understanding," *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 11 (2020): 5127–36, <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081112>.

³ Alfauzan Amin and Alimni, "Development of Religion Materials Based On Synectic Approach to Junior High School Students To Cite This Article : A . Introduction The Problem of Religious Learning Is on the Issue of the Low Mastery of Students ' Understanding of Competency Standards Th," *At-Ta'lim* 18, no. 1 (2019): 1–26, <https://doi.org/10.30845/ijhss.v8n7p6>.



masalah.⁴ Disamping itu, hasil lain yang didapatkan dari wawancara awal ini adalah nilai ketuntasan pokok bahasan materi dan perubahan yang masih banyak di bawah KKM dibandingkan dengan nilai pokok bahasan lainnya sehingga pokok bahasan ini dianggap sulit di pahami. Padahal, dalam hal fasilitas, SMPN 20 kota Bengkulu, di kelas unggul terdapat fasilitas LCD proyektor untuk menunjang pembelajaran artinya sarana dan prasarannya sudah cukup memadai untuk menggunakan media pembelajaran berupa video.⁵

Video pembelajaran IPA interaktif berbasis *animaker* dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berupa video bisa menarik perhatian siswa sebab dilengkapi dengan animasi dan *simulasi virtual* yang di dalamnya berupa praktikum yang bisa diikuti secara langsung disertai dengan penjelasannya. Media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan teknologi, salah satunya video, dapat memiliki kelebihan seperti (1) meningkatkan motivasi belajar siswa, dimana dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, maka siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar, (2) memberikan umpan balik, dimana media pembelajaran interaktif dapat menyediakan umpan balik yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik, dan (3) kendali program

sepenuhnya berada pada pengguna, yaitu siswa⁶. Terlebih lagi, pada tahap pendidikan SMP khususnya mata pelajaran IPA siswa sangat senang belajar menggunakan media interaktif seperti video, *games*, *moving filmland*, *robustness* dan sebagainya. IPA pada hakikatnya adalah suatu produk, proses, sikap dan teknologi. Sehingga dalam pembelajaran IPA, tidak dapat dielakkan bagi siswa untuk hanya memperoleh pengetahuan (produk) tetapi siswa harus bersusah payah terlibat dalam pembelajaran yang serupa dengan pengetahuan, membuktikan bahwa pengetahuan melalui magang atau uji coba dan menyimpulkan bahwa pada akhirnya dapat menghasilkan alat atau teknologi yang belakangan ini dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapi masyarakat. IPA atau sains adalah ilmu yang mempelajari *makrokosmos* dan isinya, dan kejadian yang ada di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli yang didasarkan pada proses-proses ilmiah.⁷

Tulisan ini bertujuan untuk melengkapi kekurangan dari studi-studi terdahulu tentang penerapan video pembelajaran interaktif berbasis *animaker* pada pelajaran IPA di tingkat SMP (pada pokok bahasan materi dan perubahannya) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rumusan masalah yang diajukan adalah (1) apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah

⁴ Asiyah et al., "Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Negeri 10 Kota Bengkulu," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2021): 717-27, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/263/pdf>.

⁵ Observasi Wawancara dengan guru IPA SMP Negeri 20 Kota Bengkulu

⁶ Gede Ari Yudasmara and Desi Purnami, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 48, no. 1-3 (2015): 1-8, <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6923>.

⁷ Patta Bundu. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses Dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains Di SMP*. Jakarta: Depdiknas. Hal : 7.



diterapkan video pembelajaran interaktif IPA berbasis *animaker*; dan (2) apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP setelah diterapkan video pembelajaran interaktif IPA berbasis *animaker*. Keempat pertanyaan tersebut memberi arahan dan pemahaman bagaimana penerapan video pembelajaran IPA interaktif berbasis *animaker* pokok bahasa materi dan perubahannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tulisan ini didasarkan pada suatu argumentasi bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran IPA interaktif berbasis *animaker* pokok bahasan materi dan perubahannya. Dan diharapkan akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan video pembelajaran ini. Menurut Harefa, pembelajaran IPA fisika perlu diperbaiki guna meningkatkan pemahaman fisika siswa. Mengingat pentingnya mata pelajaran ini sehingga diperlukan pembenahan proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru.⁸ Disamping itu rendahnya hasil belajar peserta didik di Indonesia dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya karakteristik peserta didik dan keluarga, kemampuan membaca, motivasi belajar, minat dan konsep diri, strategi belajar, tingkat kehadiran dan rasa memiliki. Faktor yang sangat penting adalah lingkungan belajar dalam bentuk strategi yang diciptakan guru untuk mengoptimalkan potensi-

potensi yang dimiliki peserta didik dalam mempelajari IPA, dan menggunakan konsep tersebut dalam memahami lingkungan.⁹ Maka dari itu peneliti menemukan bahwa pentingnya variasi dan kreasi guru dalam menginovasi media pembelajaran dalam mengajarkan IPA, salah satunya dengan video pembelajaran berbasis *animaker*. *Animaker* merupakan salah satu *software* animasi dan pembuat animasi gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Aplikasi ini mudah dan efektif untuk digunakan, beberapa fitur dapat digunakan secara gratis sehingga sangat menguntungkan oleh guru untuk dapat berkreasi dalam membuat media pembelajaran.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian yang terdapat *pre-test* (sebelum diberi perlakuan) dan *post-test* (setelah diberi perlakuan). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 : Nilai *pre test* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai *post test* (setelah diberi perlakuan)

⁸ D Harefa, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo Tahun Pembelajaran ...," *Jurnal Education And Development* 8, no. 1 (2020): 231–34, <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1540>.disa

⁹ Maaruf Fauzan, Abdul Gani, and Muhammad Syukri, "Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 5, no. 1 (2017): 27–35.



Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes/soal yang dirancang berdasarkan materi dan pokok bahasan yang telah dijelaskan dalam video pembelajaran berbasis *animaker*. Uji hipotesis dilakukan menggunakan Uji *paired sample t-test* dengan menggunakan aplikasi program SPSS 16.0. Uji asumsi dasar berupa uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebelum uji hipotesis.

Pembahasan

Hasil Belajar Siswa

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar juga diartikan sebagai suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.¹⁰ Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari dilakukannya proses pembelajaran di sekolah, maka dari itu seorang guru atau tenaga pendidik perlu mengetahui, memahami dan mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar.¹¹ Maka dari itu, hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan

tingkah laku. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal siswa diantaranya meliputi gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis (inteligensi, minat belajar, perhatian bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.¹² Berdasarkan beberapa faktor tersebut, faktor internal seperti minat belajar dan motivasi serta faktor eksternal seperti faktor kondisi materi yang diberikan oleh guru tentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa dan dapat ditangani dengan pemberian media pembelajaran yang sesuai dan dapat memancing minat dan motivasi belajar anak.¹³ Dengan demikian hasil belajar dapat meningkat.

Video Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Animaker

Video pembelajaran IPA Interaktif berbasis *animaker* (pokok bahasan materi dan perubahannya) yang digunakan dalam penelitian ini adalah video yang telah dikembangkan oleh peneliti dan tim pada tahun 2022 melalui tahap ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development,*

¹⁰ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

¹¹ Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa."

¹² Asiyah, Adrian Topano, and Ahmad Walid, "Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking (GNT)," *Jurnal Muara Pendidikan* 5, no. 2 (2020): 742–51, <https://doi.org/https://doi.org/10.52060omp.v5i2.395>.

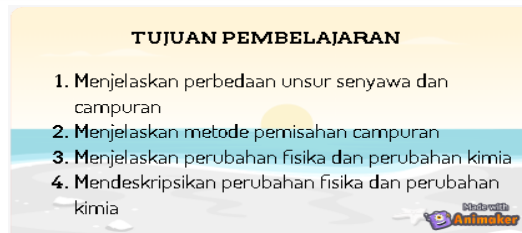
¹³ Syarifuddin, S. dkk., (2022) Penerapan Model Pembelajaran Mastery Learning (Belajar Tuntas) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Akidah Akhlak, *Jurnal At-Ta'lim*, Vol. 21, No. 1 (2022) <http://dx.doi.org/10.29300/attalim.v21i1.6673>

Implementation, Evaluation. Uji validitas dan kelayakan sudah dilakukan secara baik dan terukur melalui para ahli (ahli materi dan ahli media), serta diujikan pada guru dan siswa sebagai sampel penelitian. Validasi ahli materi mencapai skor 44 atau 91,6% dengan kualifikasi sangat baik, serta validasi ahli media mencapai skor 31 atau 86,1% dengan kualifikasi sangat baik. Tahap implementasi diujikan kepada 1 orang guru IPA dan 10 orang siswa dengan menggunakan metode angket dan mendapat total rata-rata skor penilaian video sebesar 87,5 % untuk guru dan 81,6% untuk siswa, maka kualitas video pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Bersumber pada hasil dari kuesioner respon guru dan siswa maka dapat dikatakan video pembelajaran IPA interaktif berbasis *animaker* pokok bahasan materi dan perubahannya yang dikembangkan sangat layak (praktis) digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa contoh tangkapan layar video pembelajaran IPA interaktif yang digunakan adalah sebagai berikut.

Gambar 1. Tampilan peta konsep dalam video pembelajaran



Gambar 2. Tampilan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran



Gambar 3. Tampilan judul materi



Gambar 4. Tampilan berisi latihan dan soal sederhana



Perbedaan Hasil Belajar Siswa

Sebelum dilakukan uji hipotesis, uji asumsi dasar perlu dilakukan sebagai uji prasyarat dalam teknik analisis data. Uji asumsi dasar ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa menyebar secara normal. Hal ini dapat dilihat dari uji normalitas yang menghasilkan nilai Kolmogorov-smirnov sebesar 1.070 dengan nilai signifikansi $0.202 > 0.05$. Sedangkan, melalui hasil uji homogenitas menggunakan Test of Homogeneity of Variances, didapat nilai signifikansi sebesar 0,385 ($p \geq 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa variansi dari sampel yang telah diambil adalah homogen. Selanjutnya, hasil uji hipotesis

dilakukan menggunakan *paired sample t-test* yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

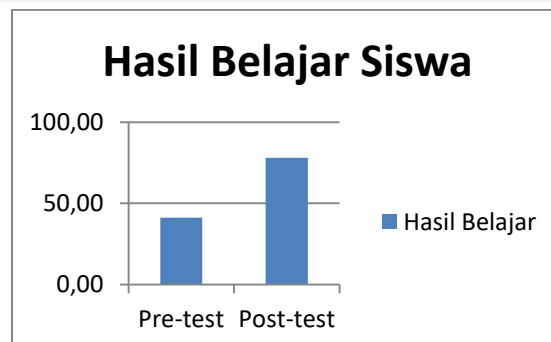
Variabel	Paired Sample T Test	Ket.
Hasil Belajar Siswa	signifikasi	Berbeda signifikan
	0.000	

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima, artinya terdapat perbandingan atau perbedaan hasil belajar siswa antara *pre-test* dan *post-test* (sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Animaker*). Bisa disimpulkan jika ada pengaruh video pembelajaran IPA interaktif berbasis *animaker* pokok bahasan materi dan perubahannya terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dari uji hipotesis yang sebelumnya dilakukan, nilai *pre-test* dan *post-test* secara statistik telah terbukti memiliki perbedaan yang signifikan. Selanjutnya, dianalisis peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan nilai yang dihasilkan sebelum dan sesudah video pembelajaran IPA interaktif berbasis *animaker* yang diberikan. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut.

Grafik 1. Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan setelah video pembelajaran IPA Interaktif berbasis *Animaker* diberikan.



Sedangkan, hasil uji deskriptif hasil belajar siswa yang diukur melalui tes/soal yang diberikan yang sesuai dengan pokok bahasan Materi dan Perubahannya di dalam video pembelajaran IPA interaktif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Deskriptif Terhadap Hasil Belajar Siswa

	N	Minimum	Maximum
PreTest	31	30	60
Post Test	31	30	100

(Sumber : Data Primer Penelitian)

Berdasarkan tabel 2, terbukti bahwa hasil belajar beberapa siswa kelas VII di SMPN 20 Kota Bengkulu meningkat dengan baik. Pada hasil *pre test* memiliki nilai rata-rata 41,29. Dimana skor tertinggi adalah 60 dan skor terkecil adalah 30. Sedangkan, hasil *post-test* mempunyai skor rata-rata 78,06 dimana skor tertinggi adalah 100 dan skor terkecil adalah 30. I Putu Dalbo, dkk menyatakan bahwa jika nilai rata-rata *post-test* keseluruhan lebih dari 70, maka video pembelajaran IPA interaktif berbasis *animaker* efektif digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini disebabkan video pembelajaran IPA interaktif bisa memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran dan



meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁴ Hasil ini pun sesuai dengan teori kerucut pengalaman belajar *Edgar Dale*, dimana produk awal media pembelajaran berupa buku (membaca) memberikan kontribusi pada penguasaan materi dan daya ingat sebesar 10% sedangkan produk pengembangan (video yang di dalamnya terdapat simulasi *virtual* berupa praktikum) memberikan kontribusi pada penguasaan materi dan daya ingat sebesar 120%.¹⁵ Selain itu, multimedia mempunyai fungsi khusus berupa teknologi animasi, simulasi dan visualisasi, siswa mendapatkan informasi yang lebih real dari informasi yang bersifat abstrak sehingga akan dapat mengembangkan aspek kognitifnya. Media pembelajaran interaktif ini juga menampilkan informasi materi disertai kegiatan evaluasi yang diaplikasikan dalam bentuk permainan dan soal latihan yang menarik, sehingga menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.¹⁶ Jadi dapat disimpulkan media video pembelajaran IPA interaktif berbasis *animaker* lebih efektif dibandingkan dengan media buku.

Suatu pembaharuan dari media pembelajaran, salah satunya video

pembelajaran, merupakan salah satu upaya inovatif dan kreatif dari guru agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat merangsang siswa menumbuhkan kreativitas belajar. Hal ini haruslah menjadi perhatian penting karena pemilihan media sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik.¹⁷ Selain itu, video pembelajaran juga dapat menjadi salah satu pilihan dalam pembelajaran dikarenakan media pembelajaran ini dapat menjadi lebih menarik dibanding pembelajaran tatap muka secara konvensional di kelas. Media pembelajaran berupa video ini diharapkan juga dapat menjadi alternatif pembelajaran pada saat tatap muka terbatas ataupun saat pembelajaran daring (*online*) karena dapat diakses melalui media internet tanpa harus langsung bertemu guru secara tatap muka.¹⁸

Kesimpulan

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan dari proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan, hal ini dikarenakan hasil belajar dapat menjadi tolak ukur bagaimana satu pembelajaran telah dilaksanakan. Tidak menutup kemungkinan pula hasil belajar menjadi tolak ukur berhasil tidaknya seorang guru mengajar di dalam kelas. Maka dari itu, dalam hal meningkatkan hasil belajar ini, guru dituntut untuk terus berupaya dalam berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan dan memperbaharui sistem belajar mengajar di kelas, salah

¹⁴ Trisnaningsih. 2007. Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Mata Kuliah Demografi Teknik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Vol. 4 No. 2, hal :1-13. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id>.

¹⁵ Sang Joon Lee & Thomas Reeves. 2018. *Edgar Dale And The Cone Of Experience*. In R. E. West (Ed), *Fondation Of Learning And Instructional Design Technology*. Edtech Books, Vol. 6 No.47. Hal: 56. https://edtechbooks.org/lidtfoundations/edgar_dale.

¹⁶ Yudasmara and Purnami, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp."

¹⁷ Ulya Rahmanita and Khairiah, "Model Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini," *Al-Khair* 2, no. 1 (2016): 1–23.

¹⁸ Rahmanita and Khairiah.



satunya adalah untuk kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Terlebih dalam pembelajaran IPA yang terkesan sulit dipahami konsepnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru adalah video pembelajaran IPA interaktif berbasis *animaker* pada pokok bahasan Materi dan perubahannya. Video pembelajaran yang menarik dapat membuat anak tertarik, meningkatkan konsentrasi serta motivasi mereka dalam belajar. Sehingga, hasil belajar juga akan meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa video pembelajaran IPA Interaktif berbasis *Animaker* pada pokok bahasan Materi dan Perubahannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata 41,29 menjadi 78,06 dan juga telah teruji secara statistik bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *post-test* dengan $0.000 > 0.05$. Maka dari itu, video pembelajaran IPA interaktif berbasis *Animaker* dapat menjadi salah satu alternatif dan solusi dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP. Sehingga, video pembelajaran hendaknya juga dapat dikembangkan dan diaplikasikan untuk pokok bahasan atau kompetensi dasar lain pada mata pelajaran IPA secara khusus, ataupun pada mata pelajaran lain pada umumnya.

Daftar Pustaka

- Amin, A., & Alimni. (2019). Development of Religion Materials Based On Synectic Approach to Junior High School Students To cite this article: A . Introduction The problem of religious learning is on the issue of the low mastery of students ' understanding of competency standards th. *At-Ta'lim*, 18(1), 1–26. <https://doi.org/10.30845/ijhss.v8n7p6> >.
- Amin, A., Lubis, M., Alimni, A., Saepudin, S., Jaenullah, J., Kurniawan, D. A., & Lestari, M. (2020). A study of mind mapping in elementary islamic school: Effect of motivation and conceptual understanding. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5127–5136. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081112>
- Asiyah, Topano, A., & Walid, A. (2020). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking (Gnt). *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 742–751. <https://doi.org/https://doi.org/10.5206omp.v5i2.395>
- Asiyah, Topano, A., Walid, & Ahmad. (2021). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Negeri 10 Kota Bengkulu. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 717–727. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/263/pdf>
- Fauzan, M., Gani, A., & Syukri, M. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 27–35.
- Harefa, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1



- Luahagundre Maniamolo Tahun Pembelajaran *Jurnal Education And Development*, 8(1), 231–234. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1540>
- Lee, S. J., & Reeves, T. C. 2018. *Edgar Dale And The Cone Of Experience*. In R. E. West (Ed), *Fondation Of Learning And Instructional Design Technology*. Edtech Books, Vol. 6 No.47. Hal: 56. https://edtechbooks.org/lidtfoundations/edgar_dale.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmanita, U., & Khairiah. (2016). Model Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Al-Khair*, 2(1), 1–23.
- Syarifuddin, S. dkk., (2022) Penerapan Model Pembelajaran Mastery Learning (Belajar Tuntas) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Akidah Akhlak, *Jurnal At-Ta'lim*, Vol. 21, No. 1 (2022) <http://dx.doi.org/10.29300/attalim.v21i1.6673>
- Trisnaningsih. 2007. Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Mata Kuliah Demografi Teknik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Vol. 4 No. 2, hal :1-13. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id>
- Yudasmara, G. A., & Purnami, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6923>