

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMP NEGERI PERISAI

Dara Kartika^{*}, Syawal Gultom

Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Medan, Medan,
Indonesia

* Penulis Korespondensi : darakartika2001@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dengan berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai. Jenis penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE. Penelitian dilakukan di SMP Negeri Perisai dengan subjek yaitu siswa siswa kelas VIII-A sebanyak 26 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dengan berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai dinyatakan valid dengan kriteria "Sangat Layak" dengan persentase sebesar 77,17%. Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dengan berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai dinyatakan "Sangat Praktis" dengan persentase sebesar 87,02%. Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dengan berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai dinyatakan "Efektif" dengan persentase sebesar 60%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai.

Kata kunci: Video Animasi, Pendekatan Kontekstual, Minat Belajar

Abstract

This research aims to determine the validity, practicality and effectiveness of animated video learning media developed based on a contextual learning approach in increasing students' interest in learning at SMP Negeri Perisai. This type of development research refers to the ADDIE model. The research was conducted at Perisai State Middle School with the subjects being 26 class VIII-A students. The results of the research showed that the animated video learning media developed based on a contextual learning approach to increasing interest in learning at SMP Negeri Perisai students was declared valid with the criteria "Very Appropriate" with a percentage of 77.17%. Animated video learning media which was developed based on contextual learning approach to increasing interest in learning at SMP Negeri Perisai students was declared "Very Practical" with a percentage of 87.02%. Animated video learning media which was developed based on a contextual learning approach to increase students' interest in learning at SMP Negeri Perisai was declared "Effective" with a percentage of 60%. Thus, it can be concluded that the development of animated video learning media based on a contextual learning approach can increase students' interest in learning at SMP Negeri Perisai.

Keywords: Video Animation, Contextual Learning, Interest in Learning

1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi (IPTEK) sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari, bahkan dalam bidang persekolahan dimana ilmu pengetahuan dan inovasi dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran, baik sebagai alat data (metode untuk mendapatkan data) maupun sebagai teknik pembelajaran (latihan penunjang pembelajaran) Mulyani & Haliza (2021). Sesuai Ratminingsih *et al* (2020), guru dan siswa dapat dengan cepat mencari dan mendapatkan data logis yang berbeda melalui web berkat Peningkatan Ilmu Pengetahuan dan Inovasi (IPTEK). Namun kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini belum dimanfaatkan secara maksimal sehingga menimbulkan hambatan dan keterbelakangan dalam beberapa bidang pendidikan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Pemerintah RI (2003), pembelajaran adalah suatu pekerjaan yang disengaja dan diatur untuk menciptakan iklim belajar dan pengalaman yang berkembang sehingga siswa secara efektif menumbuhkan kemampuan mereka untuk memiliki kekuatan, pengendalian diri, karakter, wawasan, kepribadian dan kemampuan yang baik yang dibutuhkan oleh orang-orang, masyarakat, negara dan bangsa.

Dalam usaha meningkatkan kesejahteraan individu, pendidikan penting untuk menjaga kemajuan ekonomi juga pertumbuhan sosial suatu negara Lindsjö (2018). Menurut Puspita (2021), tujuan pendidikan adalah membantu peserta didik meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan karakternya agar dapat berpartisipasi dalam kehidupan negara demokratis. Kapasitas seseorang untuk memahami potensinya dan menumbuhkan kreativitasnya harus diperkuat melalui pendidikan. Meskipun demikian berbagai macam permasalahan dalam pendidikan tidak dapat dihindari.

Pembelajaran matematika merupakan komponen penting dalam pendidikan. Menurut Herman (2005), matematika merupakan alat untuk menumbuhkan gaya berpikir seseorang. Karena matematika begitu penting baik bagi keseharian ataupun bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka matematika sudah seharusnya diajarkan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar, bahkan taman kanak-kanak. Senada dengan hal tersebut, Soedjadi (2000) menekankan bahwa matematika sebagai salah satu ilmu dasar memegang peranan penting dalam upaya mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi. Perihal tersebut berlaku baik dari aspek praktis maupun penerapannya.

Namun, hingga saat ini masih sering peserta didik yang mengatakan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang rumit juga membosankan dan menyebabkan ketidaktertarikan terhadap pembelajaran matematika. Menurut Ruseffendi (1998), mayoritas anak tidak menyukai atau bahkan meremehkan matematika (ilmu eksakta).

Permasalahan diatas menyebabkan rendahnya capaian belajar matematika peserta didik. Mengacu

pada kajian Programme of International Student Assesment (PISA) pada tahun 2018 mengungkapkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-74 secara keseluruhan, peringkat ke-73 dari 79 negara peserta PISA dalam kategori kemampuan matematika, dan peringkat ke-73 secara keseluruhan dalam kategori kemampuan membaca Hewi & Shaleh (2020). Dalam bidang kemahiran sains, Indonesia menempati peringkat ke-71 dari 79 negara peserta PISA.

Rendahnya capaian belajar siswa diatas dipengaruhi berbagai faktor. Minat belajar atau rasa suka dan tertarik terhadap sesuatu benda maupun kegiatan, dengan tidak adanya paksaan, merupakan salah satu faktor yang menentukan hal tersebut. Komariyah *et al* (2018) menyatakan bahwa Minat merupakan sifat psikologis yang berhubungan dengan keberhasilan akademik siswa. Slameto (2015) mengartikan minat sebagai perasaan tertarik terhadap suatu barang atau kegiatan tanpa disuruh. Untuk peserta didik, mempunyai minat kepada pembelajaran adalah sesuatu hal yang begitu penting. Karena akan berat untuk peserta didik dalam bertahan dan memaksimalkan pembelajarannya jika tidak mempunyai minat yang kuat kepada pembelajaran yang dipelajari.

Minat belajar matematika sendiri dapat dipengaruhi oleh berbagai macam hal Barimbing *et al* (2022) menyatakan bahwa hal-hal yang mempengaruhi minat belajar matematika siswa diantaranya adalah unsur jasmaniah, psikologi, keluarga dan sekolah. Selain itu, Friantini & Winata (2019) menyatakan bahwa faktor-faktor berikut mempengaruhi munculnya minat belajar: 1) Jika ada hubungan yang jelas antara pelajaran dan dunia nyata, siswa akan lebih tertarik pada mata pelajaran tersebut; 2) Bantuan guru dalam mendampingi siswa dalam mencapai tujuan tertentu; 3) Kapasitas siswa untuk terlibat dalam pembelajaran dan pengajaran aktif; dan 4) Sikap guru terhadap siswanya.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 30 November 2022 di SMP Negeri Perisai diketahui bahwa minat siswa terhadap matematika masih berada pada kategori kurang dilihat dari hasil UTS peserta didik dengan persentase 20 dari 27 siswa (74,07%) kategori rendah, 7 dari 27 siswa (25,92%) kategori sedang dengan 0% kategori tinggi untuk kelas VIII A. Sedangkan 4 dari 26 siswa (15,38%) kategori rendah, 18 dari 26 siswa (69,23%) kategori sedang dan 4 dari 26 siswa (15,38%) kategori tinggi untuk kelas VIII B. Untuk kelas VIII C 4 dari 28 siswa (14,28%) kategori rendah, 11 dari 28 siswa (39,28%) kategori sedang dan 13 dari 28 siswa (46,42%) kategori tinggi. Berikut merupakan hasil ujian tengah semester siswa tahun ajaran 2022/2023 mata pelajaran matematika.

Tabel 1. Hasil UTS Matematika Kelas VIII SMP Negeri Perisai

Kelas	Nilai Peserta Didik (X)	Jumlah
-------	-------------------------	--------

	$0 \leq x < 70$	$70 \leq x \leq 100$	
VIII A	27	0	27
VIII B	22	4	26
VIII C	6	22	28
Jumlah	55	26	81

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, terlihat dari hasil belajar siswa kelas VIII bahwa 26 dari 81 siswa (atau 32,9%) mendapat nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sedangkan 55 dari 81 siswa (atau 67,90%) tidak memenuhi KKM. Boleh dikatakan, hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Perisai berada di bawah standar. Buruknya hasil belajar siswa disebabkan oleh berbagai macam keadaan, antara lain materi pembelajaran yang tersedia namun tidak menunjang kegiatan belajar.

Selain itu aktivitas siswa didalam kelas siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran. Siswa masih kurang dalam hal minat belajar matematika, hal ini terlihat dari sebagian besar siswa bersikap pasif dan tidak termotivasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa kesulitan memahami informasi yang diajarkan dan pada saat pembelajaran hanya beberapa dari siswa yang bertanya.

Melihat permasalahan yang muncul di SMP Negeri Perisai tersebut maka dibutuhkan suatu penyelesaian masalah. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian krusial dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan belajarnya dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Media pembelajaran digambarkan sebagai media yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan minat, ide, dan kemampuan atau keterampilan siswa guna mendorong pembelajaran oleh Tafonao (2018). Memanfaatkan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan kesenangan belajar.

Proses pembelajaran antara guru dan siswa dapat dibuat lebih menarik dengan penggunaan media pembelajaran yang akan mendorong siswa untuk mau belajar. Salah satu media pembelajaran yang saat ini sedang dikembangkan adalah konten video animasi. Menurut Haryadi *et al* (2022), media video animasi merupakan salah satu contoh konten audiovisual yang objeknya dapat bergerak sambil mengeluarkan suara yang sesuai. Video animasi dapat menjelaskan suatu proses dengan jelas dan dilihat berulang kali sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk terus menonton video yang disajikan. Media video animasi dapat menggantikan alam dan menampilkan benda-benda yang biasanya tidak dapat dilihat oleh siswa. Dengan video animasi, guru dapat menyampaikan materi ajar dengan lebih efektif dan menciptakan lingkungan belajar yang hidup sehingga memudahkan siswa dalam memahami informasi Fetra Bonita Sari & Risda Amini (2020).

Pembelajaran di kelas hendaknya dilaksanakan dengan memasukkan pengalaman sehari-hari siswa, dalam hal ini film animasi, agar pembelajaran menjadi menarik dan lebih bermakna Setyowati & Mawardi (2018). Pendekatan pembelajaran kontekstual merupakan satu diantaranya yang dapat digunakan. Pendekatan kontekstual merupakan teori pembelajaran yang mendukung guru dalam menghubungkan materi yang diajarkannya dengan keadaan siswa yang sebenarnya dan memungkinkan siswa menghubungkan pengetahuan yang ada dengan penerapan praktisnya Trianto (2008). Karena belajar melalui lensa kontekstual menuntut siswa untuk melakukan lebih dari sekadar “mengetahui” sesuatu; hal ini juga mengharuskan mereka untuk “menemukan” dan “mengalami” sendiri.

Beberapa penelitian pengembangan media video animasi yang pernah dilakukan dapat meningkatkan minat belajar siswa seperti penelitian yang dilakukan oleh Susanti & Damayanti (2022) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis dan Sudut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger di Masa Pandemi Covid-19”. Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti *et al* (2021) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel”. Penelitian yang dilakukan oleh Rofiah & Mundilarto (2021) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep”.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, minat belajar siswa secara umum masih buruk, sehingga masih ada ruang untuk berkembang. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mendalami pokok bahasan yang dikaitkan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (CTL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP Negeri Perisai”.

2. METODE PENELITIAN

2.1 BAHAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri Perisai yang berlokasi di Desa Kumbang Indah, Kec. Badar, Kab. Aceh Tenggara, Prov. Aceh pada tanggal 29 -31 Mei semester genap SMP Negeri Perisai tahun ajaran 2022/2023. Siswa kelas VIII SMP Negeri Perisai dengan jumlah 26 orang dijadikan untuk subjek penelitian. Rangkaian lengkap kegiatan pembelajaran dengan pembuatan materi pembelajaran video animasi berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual menjadi pokok bahasan penelitiannya. Analisis validitas, analisis kepraktisan, dan analisis efektivitas merupakan pendekatan analisis yang digunakan. Rumus berikut digunakan untuk menguji hasil validasi:

$$P = \frac{f}{N} \times (\%) \quad (1)$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah keseluruhan indikator

Untuk menganalisa hasil kuisioner tanggapan guru dan peserta didik dan hasil pretest dan posttest menggunakan rumus:

$$\text{skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (2)$$

Sedangkan untuk menganalisa N-Gain menggunakan rumus:

$$N - \text{gain} = \frac{\text{Skor posttes} - \text{Skor pretes}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pretes}} \quad (3)$$

2.2 METODE

Teknik penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi membentuk lima fase model pengembangan ADDIE. Diagram berikut menunjukkan langkah-langkah penelitian ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE dimodifikasi dari Lestari *et al* (2020)

Tahapan *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis diperlukan untuk memastikan kebutuhan pembelajaran, menunjukkan permasalahan, dan menilai perlunya pembuatan materi pembelajaran. Wawancara dengan guru yang bersangkutan dan observasi digunakan untuk menyelesaikan level ini. Tiga komponen yang membentuk tahap analisis adalah analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum.

1) Analisis Kebutuhan Siswa

Kegiatan ini dibutuhkan guna mencari tau dan mengklarifikasi apa saja kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi siswa sehingga diketahui solusi yang tepat untuk mengatasinya. Pada tahap ini peneliti mewawancarai guru mata pelajaran di SMP Negeri Perisai dan melakukan observasi langsung untuk melihat proses pembelajaran yang sedang berjalan di sana.

2) Analisis Karakteristik Siswa

Untuk mengetahui bakat siswa, pengetahuan sebelumnya, tahap perkembangan kognitif, dan latar belakang siswa, diperlukan analisis karakteristik. Peserta didik SMP Negeri Perisai kelas VIII berusia 13-14 tahun yang secara umum perkembangan kognitifnya memasuki tahap operasional formal yakni peserta didik melakukan hal konkrit kemudian dikembangkan menjadi pemikiran yang abstrak.

3) Analisis Kurikulum

Untuk menemukan, menyusun, dan menguraikan secara sistematis konsep-konsep yang akan diperoleh siswa diperlukan analisis tersebut. Menurut kurikulum yang berlaku di SMP Negeri Perisai, maka kurikulum yang dipertimbangkan dalam penelitian ini adalah kurikulum 2013. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok yang merupakan materi pelajaran siswa kelas VIII pada semester Genap.

Tahapan *Design* (Perancangan)

Perancangan konsep awal berupa storyboard pada tahap ini akan mempermudah dalam pembuatan video animasi. Peneliti membuat alat validasi terhadap item media pembelajaran yang dibuat. Alat validasi berupa angket validasi, menilai kesesuaian media video animasi menurut ahli media, kesesuaian RPP, dan kesesuaian soal pada pretest dan posttest. RPP yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga disiapkan selain angket dan soal pretest dan posttest. Selama proses perancangan diperlukan storyboard untuk merangkum alur video animasi yang dirancang. Dalam mengembangkan media video animasi menggunakan Powtoon berbasis web yang dapat diakses di Google Chrome.

Tahapan *Development* (Pengembangan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah mengubah desain menjadi sesuatu yang nyata, berupa sebuah produk. Konten media video animasi yang dibuat dengan program Powtoon. Hasil akhir yang didapatkan berbentuk video animasi pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual yang dapat ditampilkan kepada siswa. Produk yang dihasilkan di nilai oleh ahli media dan ahli materi dengan tujuan mendapatkan saran terhadap kemajuan produk.

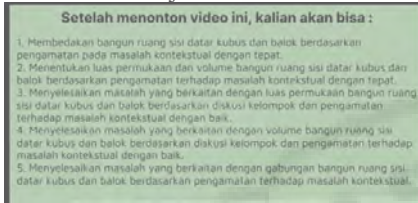
Berikut tampilan media video animasi yang telah melalui validasi dan siap diuji coba.

Tampilan Halaman Pembuka



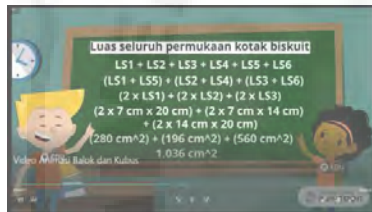
Gambar 2. Judul Materi Video Animasi

Tampilan Halaman Tujuan

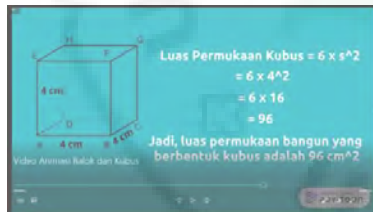


Gambar 3. Tujuan Pembelajaran

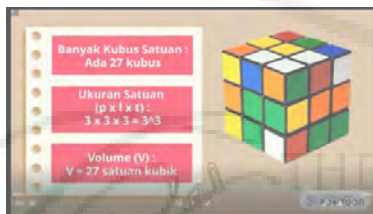
Tampilan Halaman Isi



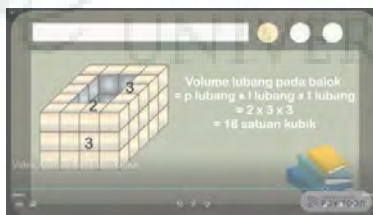
Gambar 4. Luas Permukaan Balok



Gambar 5. Luas Permukaan Kubus



Gambar 6. Volume Kubus



Gambar 7. Volume Balok

Tampilan Halaman Penutup



Gambar 8. Penutup

Tahapan Implementation (Penerapan)

Langkah implementasi dilakukan kepada siswa sebagai tahap uji coba skala kecil. 26 siswa yang menjadi subjek dalam penelitian menjalani uji coba. Setelah dilakukan revisi dan pernyataan kelayakan, media video animasi dapat mulai diuji disekolah yang menjadi objek penelitian. Uji coba dilakukan dengan mengimplementasikan media video animasi berdasarkan pendekatan pembelajaran kontekstual kepada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri Perisai. Uji coba yang dilakukan dapat membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, digunakan one-group pretest-posttest. Peneliti melakukan pembelajaran dengan bantuan video animasi yang sudah dikembangkan, mencatat segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perbaikan video animasi. Data hasil pengujian kemudian dianalisa dan direvisi sehingga menghasilkan video animasi akhir yang memenuhi persyaratan. Karena keterbatasan penelitian maka tahapan penelitian hanya dilakukan sampai uji coba kelompok kecil dan dilanjutkan dengan evaluasi.

Tahapan Evaluation (Evaluasi)

Fase paling akhir untuk pengembangan ADDIE yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk melihat seberapa baik tujuan pembelajaran telah tercapai. Pengguna video animasi diberikan masukan berdasarkan temuan penilaian. Video animasi yang dibuat direvisi sebagai respons terhadap temuan penilaian atau kebutuhan yang kurang tertangani secara memuaskan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

Temuan penelitian antara lain media video animasi yang dibuat dengan Powtoon untuk siswa di SMP Negeri Perisai. Tujuan media video animasi adalah guna meningkatkan semangat siswa dalam belajar matematika. Peneliti menggunakan paradigma ADDIE dalam proses penelitian dan pengembangannya. Perancangan media pembelajaran video animasi yang akan dibuat terbagi menjadi beberapa bagian yakni tampilan cover, tujuan pembelajaran, materi, contoh soal dan latihan. Pembuatan sumber belajar video animasi ini dengan cara menyiapkan storyboard untuk menjelaskan desain media pembelajaran. Validator menggunakan angket yang dirancang oleh peneliti untuk melakukan tahap review. Saran dan perbaikan yang diberikan oleh

validator dimasukkan kedalam proses revisi. Sebelum validasi dilakukan terlebih dahulu dikembangkan media video animasi untuk dinilai oleh validator.

Deskripsi Data Kevalidan Media Pembelajaran Video Animasi

Guna menilai kelayakan media pembelajaran digunakan dua instrumen validasi yaitu validasi materi juga media. Validasi materi diperlukan untuk menilai materi isi yang terdapat pada media video animasi yang dikembangkan. Sedangkan validasi media diperlukan untuk menilai tampilan dan animasi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan mengumpulkan saran atau pendapat sebagai bahan perbaikan. Data hasil validasi media pembelajaran video animasi yang didapatkan berdasarkan tanggapan survei disajikan di bawah ini.

Tabel 2. Data Kevalidan Media Pembelajaran Video Animasi

Jenis Validasi	Aspek Penilaian	No Item	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
Validasi Ahli Materi	Isi Materi	1-17	153	75,00%	Layak
	Manfaat	8-20	27	75,00%	Layak
Validasi Ahli Media	Tampilan Layar	1-15	142	78,89%	Sangat Layak
	Pengoperasian Program	6-17	19	79,17%	Sangat Layak
	Manfaat	8-20	28	77,78%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan				77,17%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata persentase validasi materi pada aspek Isi Materi adalah 75,00% termasuk dalam kategori “Layak”. Rata-rata persentase untuk komponen Manfaat ada di kategori “Layak” sebesar 75,00%. Rata-rata persentase validasi media pada aspek Tampilan Layar sebesar 78,89% berada di kategori “Sangat Layak”. Rata-rata persentase aspek Pengoperasian Program sebesar 79,17% masuk pada kategori “Sangat Layak”. Rata-rata persentase aspek manfaat yaitu 77,78% berada di kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya rata-rata keseluruhan kelayakan media video animasi sebesar 77,17% berada pada kategori “Sangat Layak”.

Deskripsi Data Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi

Berdasarkan hasil penilaian guru dan siswa, dapat dilihat kepraktisan media video animasi. Guru dan siswa diberikan angket respon setelah memanfaatkan media dalam proses pembelajaran untuk mengukur seberapa efektif media tersebut. Untuk mengetahui pendapatnya, 26 siswa dan satu

orang pengajar mata pelajaran diberikan angket. Temuan hasil angket respon tersebut kemudian dikaji guna memberikan evaluasi kepada keterlaksanaan materi pembelajaran video animasi yang dibuat. Data hasil kepraktisan media pembelajaran video animasi di bawah ini berdasarkan jawaban angket respon dari guru dan siswa.

Tabel 3. Respon Peserta Didik Terhadap Video Animasi

Responden	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria Kepraktisan
R1	69	86%	Sangat Praktis
R2	61	76%	Sangat Praktis
R3	68	85%	Sangat Praktis
R4	63	79%	Sangat Praktis
R5	63	79%	Sangat Praktis
R6	61	76%	Sangat Praktis
R7	71	89%	Sangat Praktis
R8	63	79%	Sangat Praktis
R9	66	83%	Sangat Praktis
R10	63	79%	Sangat Praktis
R11	68	85%	Sangat Praktis
R12	70	88%	Sangat Praktis
R13	62	78%	Sangat Praktis
R14	62	78%	Sangat Praktis
R15	69	86%	Sangat Praktis
R16	61	76%	Sangat Praktis
R17	63	79%	Sangat Praktis
R18	63	79%	Sangat Praktis
R19	65	81%	Sangat Praktis
R20	61	76%	Sangat Praktis
R21	63	79%	Sangat Praktis
R22	60	75%	Praktis
R23	63	79%	Sangat Praktis
R24	69	86%	Sangat Praktis
R25	60	75%	Praktis
R26	63	79%	Sangat Praktis
Total Skor	1670	2088%	Sangat Praktis
Rata-rata	64,23	80,29%	

Tabel 4. Respon Guru Terhadap Video Animasi

Jumlah Guru	1 orang
Skor Maksimal	80
Skor Perolehan	75,00
Persentase Kepraktisan	93,75%
Kategori	Sangat Praktis

Berdasarkan informasi pada tabel diketahui bahwa untuk respon siswa terhadap media skor maksimal sebesar 80 dan jumlah persentase sebesar 2088%. Sedangkan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 64,23 dimana rerata persentase yaitu 80,29% berada pada kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan untuk respon guru terhadap media skor maksimal

sebesar 80 dan skor yang diperoleh sebesar 75,00 dengan persentase kepraktisan 93,75% masuk pada kategori “Sangat Praktis”.

Deskripsi Data Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi

Keefektifan media video animasi yang dibuat dievaluasi menggunakan temuan survei minat siswa. Siswa mengisi angket minat belajar sebelum juga setelah menggunakan media video animasi ketika kegiatan belajar. Hasil pretest dan posttest dapat dimanfaatkan selain angket penilaian minat belajar untuk mengukur kemampuan media video animasi. Temuan survei tentang minat belajar siswa sebelum juga setelah belajar dengan media video animasi adalah sebagai berikut.

1) Data Angket Minat Belajar Sebelum Menerapkan Media Video Animasi

Tabel 5. Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media

Aspek Penilaian	No Item	Jumlah Per Item	Rata-rata Per Item	Rata-rata Per Indikator	Kategori Minat
Perhatian	1	51	1,96	1,96	Kurang Baik
	2	49	1,88		
	3	53	2,04		
	4	52	2,00		
Rasa Senang	5	48	1,85	1,86	Kurang Baik
	6	46	1,77		
	7	47	1,81		
Aktivitas	8	45	1,73	1,88	Kurang Baik
	9	49	1,88		
	10	53	2,04		
	11	49	1,88		
	12	49	1,88		
Ketertarikan	13	45	1,73	1,84	Kurang Baik
	14	49	1,88		
	15	50	1,92		
Rata-rata Total				1,88	
Kategori				Kurang Baik	

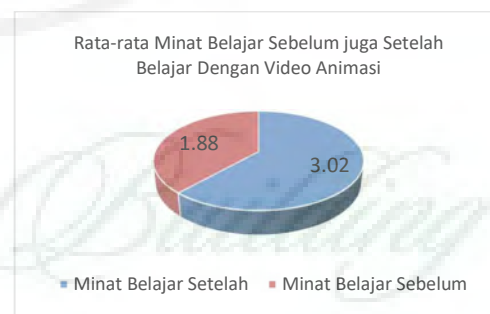
Sesuai data yang terlihat pada tabel diketahui rerata kumulatif yaitu 1,88 termasuk dalam kategori “Kurang Baik”. Untuk indikator minat belajar yakni Perhatian, ada pada kategori “Kurang Baik” dimana skornya sebesar 1,96. Untuk indikator Rasa Senang sebesar 1,86 sehingga berada pada kategori “Kurang Baik”. Sedangkan indikator Aktivitas mempunyai rerata yakni 1,88 ada di kategori “Kurang Baik”. Kemudian untuk indikator Ketertarikan memperoleh skor sebesar 1,84 masuk di kategori “Kurang Baik”.

2) Data Angket Minat Belajar Sesudah Menerapkan Media Video Animasi

Tabel 6. Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media

Aspek Penilaian	No Item	Jumlah Per Item	Rata-rata Per Item	Rata-rata Per Indikator	Kategori Minat
Perhatian	1	74	2,85	2,94	Baik
	2	75	2,88		
	3	80	3,08		
	4	81	3,12		
Rasa Senang	5	80	3,08	2,98	Baik
	6	74	2,85		
	7	74	2,85		
Aktivitas	8	78	3,00	3,05	Sangat Baik
	9	77	2,96		
	10	80	3,08		
	11	80	3,08		
	12	81	3,12		
Ketertarikan	13	80	3,08	3,12	Sangat Baik
	14	79	3,04		
	15	84	3,23		
Rata-rata Total				3,02	
Kategori				Sangat Baik	

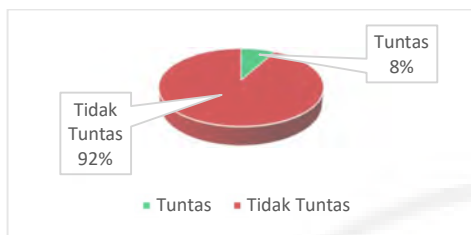
Sesuai dengan data yang tertera pada tabel diketahui rerata kumulatif yakni 3,02 masuk di kategori “Sangat Baik”. Untuk indikator minat belajar yakni Perhatian, rerata skor yang diperoleh adalah sebesar 2,94 dengan kategori “Baik”. Untuk indikator minat belajar yakni Rasa Senang mendapat rerata skor 2,98 berada di kategori “Baik”. Untuk indikator Aktivitas memperoleh skor rata-rata yakni 3,05 ada di kategori “Sangat Baik”. Lalu pada indikator Ketertarikan memperoleh skor yakni 3,12 masuk di kategori “Sangat Baik”.



Gambar 9. Diagram Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Menerapkan Video Animasi

Skor tersebut meningkat dari 1,88 menjadi 3,02 berdasarkan pemeriksaan angket minat belajar yang dibagikan kepada peserta sebelum dan setelah menonton video animasi.

3) Data Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik



Gambar 10. Diagram Hasil Pretest Siswa



Gambar 11. Diagram Hasil Posttest Siswa

4) Analisis N-Gain Minat Belajar Siswa

Data hasil pretest dan posttest siswa dikonversikan kedalam rumus N-Gain:

$$N - gain = \frac{Skor\ posttes - Skor\ pretes}{Skor\ ideal - Skor\ Pretes}$$

$$N - gain = \frac{18,94 - 9,79}{25 - 9,79} \quad (4)$$

$$N - gain = \frac{9,15}{15,33}$$

$$N - gain = 0,60$$

Tabel 7. Analisis Peningkatan Minat Belajar

Materi Kelas	Rata-rata Skor			Kategori
	Pretest	Posttest	N-Gain	
Kubus dan Balok VIII	9,79	18,94	0,60	Sedang

3.2 PEMBAHASAN

Melalui angket, beberapa instrumen tes divalidasi oleh ahli. Instrumen terdiri dari Pretest dan Posttest dengan berjumlah 5 soal uraian untuk masing-masing tes yang telah divalidasi sebelumnya. Validasi tes dilakukan oleh 3 orang ahli sehingga tes yang divalidasi layak untuk diuji coba. Untuk RPP pada penelitian juga divalidasi oleh 3 orang ahli untuk memperoleh RPP yang baik.

Berdasarkan penilaian oleh validator yang dinilai oleh ahli media dan materi melalui kuisioner menampilkan persentase kelayakan materi dari media video animasi yang dikembangkan sebesar 75,00% yang dinilai ahli masuk dalam kategori "Layak". Namun meski dengan kategori layak masih memerlukan perbaikan untuk memaksimalkan media. Materi pada video animasi pada penelitian ini divalidasi melalui angket. Sedangkan penilaian yang

dilakukan untuk media memperoleh persentase sebesar 78,61% yang dinilai ahli masuk di kategori "Sangat Layak". Secara kumulatif diperoleh rerata kelayakan yaitu 76,47% ada di kategori "Sangat Layak". Diperolehnya media video animasi yang valid dikarenakan oleh banyak faktor lain yaitu:

1. Sesuai dengan indikasi yang ditetapkan, komponen alat dirancang dengan pendekatan kontekstual. Untuk mendapatkan materi pembelajaran dengan kualitas kontekstual yang unggul, dilakukan modifikasi dengan memperhatikan rekomendasi dan penyempurnaan yang disarankan oleh validator.
2. Materi pembelajaran yang dibuat menganut prinsip pengukuran validitas. Agar suatu intervensi dianggap sah, intervensi tersebut harus dirancang dengan mempertimbangkan kondisi pengetahuan saat ini (validitas isi) dan memiliki banyak unsur yang secara tetap berhubungan antara satu dengan yang lainnya (validitas konstruk). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 menjadi acuan pengembangan sumber daya pendidikan yang digunakan dalam penelitian ini dan format RPP yang disusun mengacu pada Kurikulum 2013.
3. Materi video animasi dibuat sesuai dengan persyaratan kurikulum tingkat SMP 2013. Persyaratan Kurikulum 2013 berkaitan dengan keterampilan dasar yang harus ditunjukkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Media video animasi yang dibuat mengacu pada pendekatan pembelajaran kontekstual dan memuat berbagai macam masalah kontekstual yang dapat dijumpai di kehidupan nyata sehari-hari.

Setelah media video animasi berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual yang sudah divalidasi dan dinyatakan layak masih harus melalui proses revisi sesuai saran dan komentar berdasarkan validator. Berdasarkan penilaian serta komentar dari validator media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual guna menaikkan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai dinyatakan valid dengan kategori "Sangat Layak" dengan syarat dapat digunakan untuk penelitian ini.

Selanjutnya, video animasi yang dihasilkan dinilai praktis merujuk pada: 1) tanggapan guru terhadap video animasi yang dibuat dinyatakan dalam kategori praktis dan sangat praktis, dan 2) respon siswa terhadap video animasi yang dikembangkan dinyatakan berada di kategori praktis dan sangat praktis.

Berdasarkan hasil analisis data survei, pendapat responden terhadap media video animasi masuk di kategori "Sangat Praktis" dimana rerata tingkat persetujuan yaitu 78,37%. Respon guru terhadap video animasi pembelajaran yang digunakan di kelas pada kategori "Sangat Praktis" mempunyai skor rata-rata sekitar 93,75%. Pada kategori "Sangat

Praktis”, rerata kepraktisan materi pembelajaran video animasi sebesar 86,06%. Dengan syarat dapat dimanfaatkan dengan perbaikan sesuai saran, hasil ini mengindikasikan video animasi berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri Perisai berada pada kategori “Sangat Praktis”.

Efektifitas merupakan tingkat pencapaian tujuan atau sasaran yang ditetapkan. Efektivitas diukur dari perubahan pengalaman dan hasil intervensi yang sejalan dengan tujuan yang diinginkan. Untuk mengevaluasi keefektifan media yang dihasilkan, Sebelum dan selama proses pembelajaran berbasis media video animasi, peneliti menanyakan minat siswa dalam belajar. Nilai rata-rata sebesar 1,88 diperoleh dari angket minat belajar sebelum kegiatan belajar yang memakai media video animasi yang termasuk dalam kelompok minat “Kurang Baik”. Untuk Pretest memperoleh persentase rata-rata nilai sebesar 38,46% dengan keterangan “Tidak Tuntas” dan kategori nilai “Rendah”. Pretest diikuti oleh 26 peserta didik kelas VIII SMP Negeri Perisai dengan 2 diantaranya “Tuntas” dan 24 lainnya “Tidak Tuntas”. Untuk hasil analisis angket minat belajar setelah proses belajar dengan video animasi memperoleh rerata skor yakni 3,02 masuk di kategori minat “Sangat Baik”. Untuk hasil posttest memperoleh persentase rata-rata nilai yaitu 75,77% dengan keterangan “Tuntas” dan kategori nilai “Sangat Tinggi”. Berdasarkan hasil analisis data posttest sebanyak 25 peserta didik “Tuntas” dan 1 lainnya “Tidak Tuntas”.

Berdasarkan hasil analisis angket minat belajar tanpa penggunaan video animasi dengan sesudah memakai video animasi terdapat peningkatan minat belajar peserta didik dari yang sebelumnya hanya sebesar 1,88 menjadi 3,02 dengan kategori yang sebelumnya “Kurang Baik” menjadi “Sangat Baik”. Diketahui bahwa sebelum memakai media video animasi dibandingkan setelah menerapkan media video animasi, semangat belajar siswa meningkat dengan selisih peningkatan sebesar 1,14 atau 28,5% berdasarkan peningkatan skor dari hasil angket minat belajar.

Nilai N-Gain yakni 0,60 yang dikategorikan “Sedang” dengan mengacu pada hasil Pretest dan Posttest. Perihal tersebut menunjukkan bahwa setelah penggunaan video animasi, hasil belajar peserta didik pada materi Membangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok mengalami peningkatan di tingkat “Sedang”. Temuan ini menghasilkan kesimpulan bahwa media video animasi yang dibuat memperoleh skor 60% pada kategori “Efektif”. Maka sebab itu, media video animasi yang dibuat memenuhi kriteria keefektifan sepanjang dapat digunakan setelah dimodifikasi sesuai dengan saran.

Penelitian yang dilakukan Wardoyo & Ma’arif (2015) yang menemukan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi bisa menaikkan minat belajar peserta didik sebesar 20,70% dibandingkan pembelajaran konvensional, juga mendukung temuan

penelitian ini. Penelitian Susanti & Damayanti (2022) yang menyatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran animasi dinilai dapat diterima untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran matematika untuk menaikkan minat belajar peserta didik, merupakan penelitian lain yang mendukung hal tersebut. Rachmawati & Sumargiyani (2021) menyatakan bahwa dengan mengembangkan media video pembelajaran animasi yang berbasis kontekstual bisa menaikkan hasil dan minat belajar siswa dengan persentase belajar siswa sebesar 71,8 ada di kategori baik.

Rofiah & Mundilarto (2021) juga mendukung hasil penelitian dimana Nor menyatakan bahwa berbeda dengan pembelajaran tradisional, video pembelajaran animasi berorientasi kontekstual efektif dalam meningkatkan minat dan pengetahuan konseptual siswa, dengan ukuran efek 1,86 untuk minat dan 2,0 untuk pemahaman. Dengan demikian, berdasarkan temuan penelitian ini dan empat penelitian lainnya, sehingga bisa dinyatakan jika media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual dinyatakan valid, praktis serta efektif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Media video animasi berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual yang dibuat guna meningkatkan minat belajar pada materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok dinyatakan valid dengan kriteria “Sangat Layak” dengan persentase 77,17%, sesuai dengan kriteria “Sangat Layak” dengan persentase 77,17% mengacu pada temuan penelitian dan pembahasan yang sudah dibuat. Media video animasi berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar pada materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok dinyatakan “Sangat Praktis” dengan persentase yaitu 87,02%. Media video animasi berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar pada materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok dinyatakan “Efektif” dengan persentase sebesar 60%.

DAFTAR PUSTAKA

- Barimbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(4), 1065.
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *BASICEDU*, 5(4), 524–532.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*,

- 4(1), 6.
- Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & Herminovita, H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 11(1), 11.
- Herman, H. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika* (p. 37). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41.
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1–8.
- Lestari, Y., Prastyawan, A., Utami, D. A., Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Pelayanan Publik Melalui Motode Virtual Learning. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 103.
- Lindsjö, K. (2018). Contextualizing the quality of primary education in urban and rural settings: The case of Iringa Region, Tanzania. *Norsk Geografisk Tidsskrift*, 72(4), 234–247.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Bidang Kesehatan. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 3, 101–109.
- Pemerintah RI. (2003). *Depdikbud. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. Depdikbud. 2003. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.*
- Puspita, D. G. (2021). Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Di Sekolah Pertama Dan Permasalahannya Education Quality Improvement In Junior High Schools And The Common Problems. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 6(1), 21–37.
- Rachmawati, N., & Sumargiyani, S. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Konstektual Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas Vii Smp. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 2(1), 1–14.
- Ratminingsih, N. M., Budasi, I. G., & Kurnia, W. D. A. (2020). Local culture-based storybook and its effect on reading competence. *International Journal of Instruction*, 13(2), 253–268.
- Rofiah, N. M., & Mundilarto. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Development of Contextual-Based Physics Learning Videos to Improve Learning Interest and Concept Understanding. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(4), 1–6.
- Ruseffendi. (1998). *Dasar-dasat Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksata Lainnya* (p. 15). Bandung: Tarsito.
- Setyowati, N., & Mawardi. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika The Synergy Of Project Based Learning And Meaningful Learning To Increase Mathematics Learning Outcomes. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 253–263.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya (Edisi Revi)* (p. 180). Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedjadi. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanti, V. D., & Damayanti, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis Dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smpn 1 Geger Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 331–341.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual di Kelas* (p. 10). Jakarta: Cerdas Pustaka.
- Wardoyo, T. C. T., & Ma'arif, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo. *E-Journal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 3(3), 1–7.
- Wijayanti, D. A., Makmuri, M., & Indrawati, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1739–1749.