



Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Video Animasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia di UPN Veteran Jawa Timur

Dewi Puspa Arum¹, Ani Nurhayati², Natalia Desy Anggraeni³, Siti Umi Hanik⁴

¹UPN Veteran Jawa Timur, ²STKIP PGRI Sidoarjo,

³Politeknik Pelayaran Surabaya, ⁴Universitas Gresik

Email: dewiarum.agrotek@upnjatim.ac.id

Abstrak

Pembelajaran berbasis digital mampu mendukung kebutuhan perkuliahan daring sesuai dengan pembatasan kegiatan perkuliahan luring selama Covid-19. Penelitian ini bertujuan menguji peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui penggunaan video animasi dalam MKPK Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Sejarah Bahasa Indonesia dan Bagaimana Bahasa dapat Terbentuk. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas sesuai dengan Teori Kemmis & McTaggart. Data penelitian dikumpulkan melalui tes dan observasi. Instrumen penelitian berupa perangkat pembelajaran, evaluasi hasil pembelajaran, dan instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data berupa lembar soal untuk menguji pemahaman mahasiswa dan lembar observasi keaktifan mahasiswa. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik uji validitas data menggunakan triangulasi teori dan triangulasi sumber data. Diperoleh hasil penelitian bahwa pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Peningkatan tersebut meliputi (1) peningkatan kriteria keaktifan mahasiswa, (2) Peningkatan persentase keaktifan mahasiswa, (3) Peningkatan nilai terendah, (4) Peningkatan nilai tertinggi, (5) Peningkatan nilai rata-rata, (6) Peningkatan jumlah mahasiswa yang tuntas belajar, (7) Penurunan jumlah mahasiswa yang belum tuntas belajar, (8) Persentase ketuntasan belajar meningkat, dan (9) Kriteria ketuntasan belajar meningkat. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan dibandingkan penggunaan sumber belajar berupa power point.

Kata Kunci: *Peningkatan Hasil Belajar, Pemanfaatan Video Animasi, Mata Kuliah Bahasa Indonesia*

Abstract

Digital-based learning is able to support the needs of online lectures in accordance with the restrictions on offline lecture activities during Covid-19. This study aims to test the improvement of student learning outcomes through the use of animated videos in the Indonesian MKPK, especially on the material of the history of the Indonesian language and how language can be formed. This research is a classroom action research according to the theory of Kemmis & McTaggart. The research data were collected through tests and observations. Research instruments in the form of learning tools, evaluation of learning outcomes, and data collection instruments. Data collection instruments in the form of question sheets to test student understanding and student activity observation sheets. Data processing techniques in this study were carried out using qualitative and quantitative data analysis. The data validity test technique uses theoretical triangulation and data source triangulation. The result of the research shows that animation-based learning can improve student learning outcomes. The increase includes (1) an increase in student activeness criteria, (2) an increase in the percentage of student activity, (3) an increase in the lowest score, (4) an increase in the highest score, (5) an increase in the average score, (6) an increase in the number of students who complete learning, (7) The decrease in the number of students who have not finished studying, (8) The percentage of learning mastery increases, and (9) The criteria for learning completeness increase. This increase in learning outcomes shows that animated learning videos can make it easier for students to understand lecture material compared to using learning resources in the form of power points.

Keywords: *Improvement of Learning Outcomes, Use of Animated Videos, Indonesian Language Courses*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat di era disrupsi tentunya berdampak pada dunia pendidikan. Dunia bergerak mengikuti arus digitalisasi dan komputerisasi yang masuk ke segala lini kehidupan. Hoyles & Lagrange dalam Ningsih (2019) menegaskan bahwa sistem pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Dunia pendidikan konvensional juga telah bergerak mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan ini dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal ini senada dengan disampaikan Yaumi (2011), yang menyatakan bahwa media fisik sebagai media pembelajaran seperti alat peraga, *audio visual*, *filmstrip*, dan *videotape*, berkembang menjadi video interaktif, satelit, *teleconference*, internet, dan berbagai *software* pembelajaran lainnya.

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan bagian dari kerangka *TPACK*. Koehler, Mishra, Ackaoglu & Rosenberg dalam Ningsih (2019) menjelaskan bahwa kerangka *TPACK* merupakan sebuah kerangka untuk mengintegrasikan teknologi dalam mengajar. Kerangka *TPACK* memiliki tiga elemen utama, yaitu *Technological Knowledge (TK)*, *Content Knowledge (CK)*, dan *Pedagogical Knowledge (PK)* serta interaksi antara dua pengetahuan tersebut dan di antara tiga pengetahuan tersebut. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tampak dalam berkembangnya media-media pembelajaran berbasis digital.

Media pembelajaran berbasis digital berkembang secara masif dan dapat bersumber dari semua media yang terdapat di internet. Beberapa sumber media pembelajaran dari internet antara lain media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*. Selain itu, terdapat pula media penyedia video seperti *Youtube*. Baskoro (2009) mendefinisikan *Youtube* sebagai situs media digital (video) yang dapat di download, diunggah, serta dibagikan (share) di seluruh penjuru negeri. *Youtube* merupakan situs sosial media yang sering dipakai serta fenomenal dikalangan masyarakat. Hal senada juga didukung oleh Mujianto (2019) yang menyatakan bahwa *Youtube* merupakan media sosial yang paling banyak diminati masyarakat dewasa ini dan popularitasnya diproyeksikan akan terus meningkat seiring dengan jumlah pengguna. *Youtube* semakin populer di semua kalangan, terutama mahasiswa karena *Youtube* menyediakan berbagai konten audio visual yang menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Baskoro (2009) menyatakan bahwa *Youtube* sudah digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa-siswa di luar negeri. Hal ini dikarenakan *Youtube* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa, yakni media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mempelajari tutorial-tutorial pelajaran yang diunggah oleh guru mereka. Salah satu konten menarik yang terdapat di dalam *Youtube* yakni video animasi untuk menjelaskan tentang proses terbentuknya sesuatu, sejarah, cara membuat sesuatu, dan-lain-lain. Rosch dan McCornick dalam Suyanto (2005), mendefinisikan animasi sebagai kombinasi dari komputer, video, dan multimedia yang secara umum merupakan kombinasi tiga unsur, yaitu suara, gambar dan teks. Hal senada juga didukung oleh Vaughan dalam Binanto (2010), yang menyatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.

Salah satu saluran *Youtube* yang menyediakan video animasi untuk pembelajaran adalah saluran "*Kok Bisa?*" yang akan di bahas dalam penelitian ini. Sesuai dengan penjelasan tentang *channel "Kok Bisa?"*, saluran ini menjelaskan bahwa segala ilmu pengetahuan dimulai dari pertanyaan. Itu sebabnya, *Kok Bisa* ingin terus menciptakan pengalaman belajar sains yang inovatif dengan menjawab pertanyaan sehari-hari melalui video-video animasi edukatif. Melalui animasi, "*Kok Bisa?*" percaya bahwa konsep yang rumit bisa digambarkan dengan kontekstual dan lebih mudah dipahami. Tidak ada pertanyaan yang bodoh. Tanyakan pertanyaanmu di sini dan *stay curious!* ([Youtube.com/kokbisa](https://www.youtube.com/kokbisa)). Saat penelitian ini ditulis pada Januari 2022, saluran ini telah memiliki 3,68 juta pengikut.

Selain itu, terdapat pula saluran Delta Buana yang menyediakan video animasi dengan fokus pada kejadian menarik seputar sejarah. Hal ini sbeagainmana yang dituliskan dalam deskripsi Delta Buana *Channel* yang menyatakan bahwa Delta Buana *Channel* memberikan informasi menarik seputar sejarah hingga kejadian unik di dunia. Konten yang disajikan sarat dengan nilai-nilai pendidikan yang telah dikemas dengan rapi sehingga nyaman untuk ditonton. Video yang dibuat oleh Delta Buana *Channel* telah melalui berbagai

penelitian dan pengumpulan data berupa foto atau video dari berbagai sumber terpercaya. Saat penelitian ini ditulis pada Januari 2022, saluran ini telah memiliki 12,2 ribu pengikut.

Saluran *Youtube "Kok Bisa?"* dan *Delta Buana Channel* menyediakan bermacam-macam video animasi yang cukup menarik dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan, khususnya materi perkuliahan Bahasa Indonesia. Sebagai mata kuliah pengembangan kepribadian (MKPK) di lingkungan UPN Veteran Jawa Timur, Mata Kuliah Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata kuliah umum yang wajib ditempuh oleh mahasiswa. Mata Kuliah Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah wajib diberikan di semua strata dan jalur pendidikan yang ada di Indonesia. Hal ini sesuai dengan surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 43/DIKTI/Kep/2006 pasal 6 ayat 2 tentang Rambu-Rambu Pelaksanaan Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi.

MKPK Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk mencapai kemahiran mahasiswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia untuk memahami, menerapkan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dengan penuh tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia yang berkepribadian baik. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran MKPK bahasa Indonesia di perguruan tinggi sampai sekarang masih menghadapi banyak kendala. Rahayu (2007), menyatakan bahwa kendala-kendala tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain: (1) adanya anggapan negatif mahasiswa terhadap Bahasa Indonesia; (2) sistem dan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang belum ideal; dan (3) minimnya bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Selanjutnya, Rahayu (2007), menjelaskan anggapan negatif terhadap bahasa Indonesia yang menyebabkan penguasaan bahasa Indonesia di perguruan tinggi kurang maksimal, di antaranya (1) menganggap Bahasa Indonesia ada secara alamiah, (2) menganggap Bahasa Indonesia itu mudah, dan (3) menganggap Bahasa Indonesia lebih rendah dari bahasa asing.

Sebagai MKPK, Mata Kuliah Bahasa Indonesia mengemban tugas sebagai perantara dalam pengembangan kepribadian mahasiswa agar menjadi pribadi positif, cinta tanah air, dan memiliki semangat nasionalisme yang tinggi. Hal senada didukung oleh Kamhar (2019), yang menyatakan bahwa pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi ditujukan untuk menumbuhkan kepedulian segenap civitas akademika terhadap keberadaan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan sebagai alat pemersatu bangsa. Kepedulian tersebut diharapkan dapat meningkatkan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, baik sebagai lambang identitas, kebanggaan bangsa, serta pembangkit rasa solidaritas kemanusiaan maupun sebagai sarana memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa.

Pembelajaran MKPK Bahasa Indonesia berbasis digital diharapkan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional masih menggunakan cara-cara lama dalam belajar, yakni menggunakan buku atau teks sebagai media belajar untuk memahami teori. Selain itu, penggunaan media belajar konvensional berupa teks kurang efektif dan kurang efisien dalam pelaksanaan pembelajaran yang membutuhkan kemampuan memahami, menerapkan, dan mengembangkan sebuah keilmuan. Berbeda dengan pembelajaran berbasis konvensional, pembelajaran berbasis digital, utamanya dengan menggunakan video animasi, merupakan pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pelaksanaannya. Hal ini dapat dilihat dari minat dan motivasi mahasiswa dalam menempuh proses pembelajaran. Mahasiswa cenderung lebih menikmati proses belajar mengajar dan pembelajaran berjalan lebih menyenangkan.

Pembelajaran berbasis digital juga harus sesuai dengan kebutuhan perkuliahan daring. Hal ini sesuai dengan pembatasan kegiatan perkuliahan tatap muka yang semula dilakukan secara luring kini berubah menjadi daring sejak adanya Pandemi Covid-19. Perubahan sistem perkuliahan membuat dosen dan mahasiswa harus mampu beradaptasi dengan berbagai media pembelajaran digital, antara lain *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Quizizz*, *Youtube*, *Social Media*, dan lain-lain. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video daripada belajar melalui media teks dan gambar diam (Fadhli, 2015). Pembelajaran yang dilakukan dengan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya (Putri, 2012).

Materi perkuliahan dalam pertemuan pertama merupakan materi teoretis tentang sejarah bahasa Indonesia dan bagaimana bahasa dapat terbentuk. Dalam materi ini, digunakan video animasi yang bersumber dari Delta Buana Channel dengan judul video “*The Origin of the History of The Indonesian Language*”. Materi berupa teori yang sarat akan tanggal-tanggal bersejarah dan asal-usul seperti ini merupakan materi yang sulit dipahami oleh mahasiswa. Hal-hal yang harus dipahami dan diingat mahasiswa tentang materi “*Sejarah Bahasa Indonesia*”, yaitu (1) peristiwa apa saja yang berkaitan dengan lahirnya bahasa Indonesia?, (2) sejarah berupa tanggal dan tahun proses terbentuknya ejaan bahasa Indonesia sejak pertama terbentuk hingga terakhir, (3) nama-nama ejaan bahasa Indonesia sejak awal terbentuk hingga terakhir.

Selanjutnya, materi tentang proses terbentuknya bahasa menggunakan video animasi dari saluran “*Kok Bisa?*”. Hal-hal yang harus dipahami dan diingat mahasiswa tentang materi “*Bagaimana Bahasa Bisa Terbentuk?*”, yaitu (1) sejarah awal mula bahasa terbentuk menurut Noam Chomsky, (2) eksperimen Raja Mesir Kuno, Psammetichus, tentang pemerolehan bahasa pada bayi, (3) isolasi budaya menyebabkan bahasa bisa beragam di seluruh dunia, (4) Super language sebagai bahasa baru dari beberapa bahasa yang membaaur, (5) faktor jarak mempengaruhi kemiripan antarbahasa dari negara yang berdekatan.

Materi perkuliahan tersebut disampaikan menggunakan metode pembelajaran berbasis konvensional dan metode pembelajaran berbasis digital. Dalam penyampaian, metode konvensional menggunakan teks atau materi yang ada di buku sebagai sumber belajar. Dalam pembelajaran berbasis konvensional, mahasiswa diminta untuk membaca, memahami, dan menghafalkan poin-poin penting yang ada di dalam bab tersebut. Sementara itu, metode berbasis digital menggunakan video animasi dalam penyampaian materi. Video animasi diputar di kelas daring menggunakan *Zoom Meeting*, kemudian mahasiswa diminta untuk menonton, mencatat, dan memahami poin-poin penting yang ada di dalam video animasi tersebut. Selanjutnya, mahasiswa mengerjakan soal-soal yang diberikan untuk menguji seberapa jauh pemahaman mereka tentang materi yang telah dipelajari.

Penelitian ini bertujuan menguji peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui penggunaan video animasi dalam MKPK Bahasa Indonesia, khususnya pada materi sejarah bahasa Indonesia dan bagaimana bahasa dapat terbentuk. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, video animasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan video yang bersumber dari saluran *Youtube “Kok Bisa?”* dan *Delta Buana Channel*. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis digital dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami, menerapkan dan mengembangkan materi-materi yang ada dalam MKPK Bahasa Indonesia.

METODOLOGI PENELITIAN

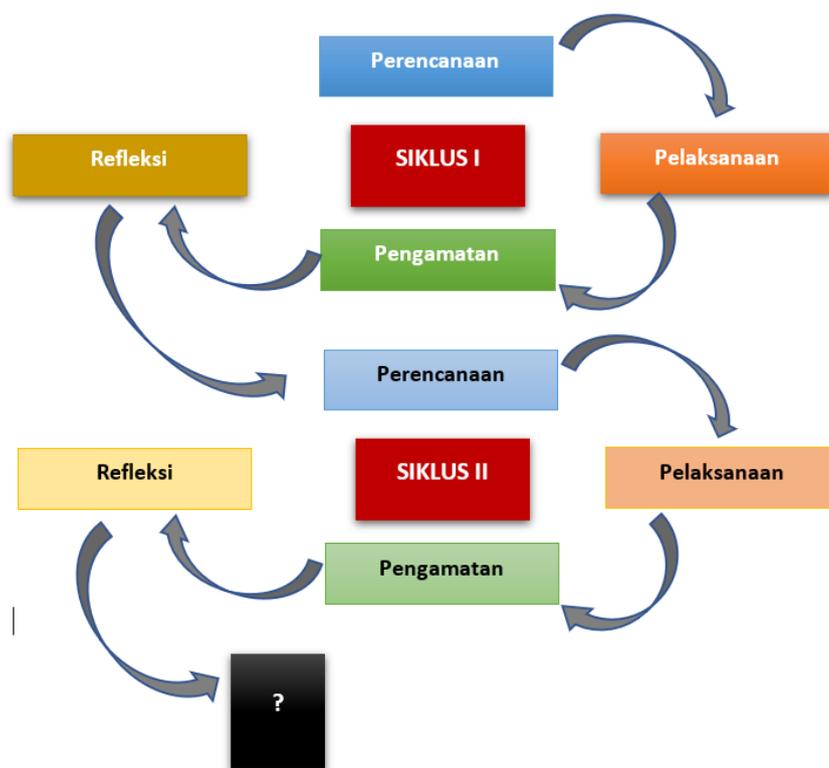
Penelitian ini dilaksanakan di kelas MKPK Bahasa Indonesia yang dikelola oleh Unit Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU), UPN Veteran Jawa Timur, pada semester gasal tahun pelajaran 2021-2022. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa semester I, III, V, dan VII dan terbagi menjadi 8 kelas sesuai dengan pilihan mahasiswa saat pelaksanaan pengisian KRS. Dari delapan kelas yang ada, dipilih satu kelas secara random, yakni kelas kode G548 yang terdiri dari 40 mahasiswa dengan rincian (1) mahasiswa semester VII sejumlah 1 orang, (2) mahasiswa semester V sejumlah 3 orang, dan (3) mahasiswa semester III sejumlah 36 orang.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan observasi terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Tindakan tersebut diberikan oleh dosen yang selanjutnya dilakukan oleh mahasiswa (Arikunto, 2007). Prosedur penelitian tindakan kelas berdasarkan teori Kemmis & McTaggart dalam Arikunto (2007) dinyatakan terdiri dari 4 tahapan utama, yaitu (1) Tahap perencanaan (*planning*) merupakan tahapan untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran, (2) Tahap pelaksanaan tindakan (*action*) merupakan tahap pemanfaatan media ajar video animasi dalam kegiatan perkuliahan di kelas MKPK Bahasa Indonesia, (3) Tahap observasi (*observation*) merupakan tahap penggunaan lembar observasi, dan (4) Tahap refleksi (*reflection*) merupakan tahapan untuk menganalisis kekurangan dan kelebihan dari penggunaan video animasi dalam kegiatan perkuliahan di kelas MKPK Bahasa Indonesia.

Setelah empat tahapan penelitian tindakan kelas dilakukan pada siklus I, selanjutnya hasil dari tahapan siklus I tersebut di gunakan untuk menentukan tindakan pada siklus II. Observasi dilakukan pada dua siklus perkuliahan. Siklus dinyatakan berakhir apabila kondisi hasil pembelajaran sudah stabil. Berakhirnya siklus

menandakan mahasiswa sudah terbiasa dalam menggunakan media pembelajaran video animasi dan data yang dihasilkan telah menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar mahasiswa. Data penelitian dikumpulkan melalui tes dan observasi. Instrumen penelitian berupa perangkat pembelajaran (rencana pembelajaran semester, rencana pembelajaran tiap pertemuan, dan bahan ajar berupa video animasi), evaluasi hasil pembelajaran, dan instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data berupa lembar soal untuk menguji pemahaman mahasiswa dan lembar observasi keaktifan mahasiswa.

Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan melaksanakan *post-test* dan observasi pada tiap-tiap siklus. Pengukuran keaktifan mahasiswa dilakukan dengan penilaian menggunakan lembar observasi. Observasi dalam penelitian tindakan kelas memiliki tujuan untuk memperhatikan objek penelitian dengan menggunakan seluruh indera dan merupakan pengamatan secara langsung. Metode ini digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan, sikap, dan tingkat pemahaman mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dalam setiap siklus akan dianalisis dan direfleksikan. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono, 2009). Teknik uji validitas data menggunakan triangulasi teori dan triangulasi sumber data. Berikut ini alur kerja dalam penelitian tindakan kelas tentang peningkatan prestasi belajar dan keaktifan mahasiswa melalui pemanfaatan media video animasi dalam perkuliahan MKPK Bahasa Indonesia ditampilkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis & McTaggart (dalam Arikunto 2007)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap pengumpulan data dilakukan melalui dua siklus, yakni siklus I dan siklus II. Dalam pengumpulan data pada masing-masing siklus, data dikumpulkan melalui empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian untuk masing-masing siklus dijabarkan dalam pembahasan berikut.

Hasil Pengamatan Siklus I

Pada pengamatan siklus I, diperoleh hasil pengamatan berupa data observasi aktivitas mahasiswa, persebaran nilai hasil belajar mahasiswa, dan hasil belajar mahasiswa. Hasil pengamatan aktivitas mahasiswa meliputi aktivitas dalam tahap persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hasil tersebut disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Aktivitas Mahasiswa Siklus I

No	Tahap Pembelajaran	Aspek Pengamatan	Skor Penilaian (1-5)
1	Persiapan Pembelajaran	Mahasiswa telah membekali diri dengan mempelajari materi yang akan diberikan dalam pembelajaran	2
2		Mahasiswa telah melakukan persiapan untuk mengikuti pembelajaran	2
3		Mahasiswa merespons apresiasi atau motivasi yang disampaikan dosen	3
4	Pelaksanaan Pembelajaran	Suasana kelas dan lingkungan sekitar saat pembelajaran berlangsung	2
5		Mahasiswa memperhatikan penjelasan dosen	4
6		Mahasiswa mencatat penjelasan materi yang disampaikan dosen	3
7		Mahasiswa aktif bertanya terkait materi yang belum dipahami	2
8		Mahasiswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan dosen	2
9		Mahasiswa memberikan pendapat terkait kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan	3
10	Evaluasi Pembelajaran	Kemampuan mahasiswa dalam mengerjakan soal evaluasi hasil belajar di akhir kegiatan pembelajaran	2
Jumlah Skor			26
Persentase Keaktifan Mahasiswa			51%
Kriteria			Kurang

Sumber: Data Primer

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 1, terkait aspek pengamatan aktivitas mahasiswa pada siklus I diperoleh rata-rata persentase keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan MKPK Bahasa Indonesia sebesar 51% dengan kriteria "kurang". Rendahnya persentase keaktifan siswa dapat ditelusuri dari poin 1 dan 2 yakni kurangnya aktivitas mahasiswa dalam membekali diri dan kurangnya persiapan sebelum mengikuti kegiatan perkuliahan di hari tersebut. Selain itu, dari poin 4, 6, dan 7 tampak bahwa mahasiswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana kelas yang tenang tetapi didominasi oleh mahasiswa yang sedang mengantuk, membuat perkuliahan berjalan satu arah. Pelaksanaan pembelajaran dalam siklus 1 menggunakan media *power point* dan menggunakan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan mahasiswa menjadi kurang tertarik dengan materi pembelajaran dan cenderung pasif dalam mengajukan pertanyaan maupun dalam menjawab pertanyaan yang diajukan dosen. Hal ini tampak dalam poin 9 saat dosen bertanya bagaimana pendapat mahasiswa terkait perkuliahan di hari tersebut, mahasiswa memberikan respon bahwa media pembelajaran yang digunakan dosen membuat mahasiswa menjadi bingung. Oleh karena itu, tampak dalam poin 10 terkait kemampuan mahasiswa dalam mengerjakan soal evaluasi hasil belajar yang masih sangat kurang.

Tabel 2. Persebaran Nilai Hasil Belajar Mahasiswa dalam Siklus I

No	Rentang Nilai	Nilai	Jumlah Mahasiswa
1	55-58	55,57,58	3 orang
2	59-62	60,60,61,62,62	5 orang
3	63-66	63,63,63,64,64,64,65,65,66,66	10 orang
4	67-70	67,67,67,67,68,68,69,69,69,70,70,70	12 orang
5	71-74	71,71,72,72,72,73,73,74,74,74	10 orang
6	75-78	-	0 orang
7	79-82	-	0 orang
Total			40 orang
Rata-Rata			66,675

Sumber: Data Primer

Selanjutnya, terdapat Tabel 2 yang menjabarkan persebaran nilai hasil belajar mahasiswa dalam Siklus I. Dalam data tersebut, tampak terdapat 7 interval nilai, yakni interval 55-58, interval 59-62, interval 63-66, interval 67-70, interval 71-74, interval 75-78, dan interval 79-82. Sesuai dengan jumlah total mahasiswa dalam kelas G548, dapat diurutkan perolehan nilai terbanyak pada interval 67-70 sejumlah 12 orang, interval 63-66 sejumlah 10 orang, interval 71-74 sejumlah 10 orang, interval 59-62 sejumlah 5 orang, interval 55-58 sejumlah 3 orang, dan tidak ada mahasiswa yang mendapatkan nilai pada interval 75-78 dan 79-82. Data dalam Tabel 2 menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang mendapatkan nilai hasil belajar di bawah nilai KKM 70, yakni sekitar 27 orang. Jumlah mahasiswa yang mendapatkan nilai di atas KKM 70 sejumlah 13 orang.

Data selanjutnya adalah data hasil belajar mahasiswa yang memuat informasi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai-rata-rata, jumlah mahasiswa yang tuntas belajar, jumlah mahasiswa yang belum tuntas belajar, dan persentase ketuntasan belajar mahasiswa. Data hasil belajar mahasiswa pada siklus I dijabarkan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Mahasiswa Siklus I

No	Hasil Belajar	Nilai
1	Nilai terendah	55
2	Nilai tertinggi	75
3	Nilai rata-rata	66,675
4	Jumlah mahasiswa yang tuntas belajar	12
5	Jumlah mahasiswa yang belum tuntas belajar	28
6	Persentase ketuntasan belajar mahasiswa	30%
7	Kriteria Ketuntasan Belajar	Sangat Kurang

Sumber: Data Primer

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 3, terdapat beberapa hal terkait hasil belajar mahasiswa, yaitu (1) nilai terendah yang diperoleh adalah 55, (2) nilai tertinggi yang diperoleh adalah 75, (3) nilai rata-rata hasil belajar adalah 66,675, (4) jumlah mahasiswa yang tuntas belajar adalah 12 orang, (5) jumlah mahasiswa yang belum tuntas belajar adalah 28 orang, (6) persentase ketuntasan belajar mahasiswa adalah 30%, dan (7) kriteria ketuntasan belajar masuk dalam kategori sangat kurang. Persentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa dalam Siklus I menunjukkan nilai yang masuk ke dalam kategori sangat kurang, yakni hanya 30% dari maksimal 100%.

Hasil Pengamatan Siklus II

Pada pengamatan siklus II, diperoleh hasil pengamatan yang sama dengan Siklus I berupa data observasi aktivitas mahasiswa, persebaran nilai hasil belajar mahasiswa, dan hasil belajar mahasiswa. Hasil pengamatan aktivitas siswa meliputi aktivitas dalam tahap persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 4, terkait aspek pengamatan aktivitas mahasiswa pada siklus I diperoleh rata-rata persentase keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan MKPK Bahasa Indonesia sebesar 74% dengan kriteria "baik". Persentase keaktifan siswa yang "baik" ini dapat ditelusuri dari poin 5 dengan nilai tertinggi dibandingkan dengan aspek lainnya, yakni mahasiswa memperhatikan penjelasan dosen dan video animasi yang ditampilkan dalam pembelajaran. Selain itu, dari poin 2, 3, 6, dan 8 tampak bahwa mahasiswa sangat aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mahasiswa yang sebelumnya telah menerima materi perkuliahan dengan materi yang sama terlihat lebih siap ketika menerima materi perkuliahan tersebut. Selain itu, mahasiswa menjadi lebih aktif dalam merespons apresiasi atau motivasi yang disampaikan oleh dosen di awal perkuliahan. Mahasiswa juga aktif mencatat penjelasan materi yang disampaikan dosen menggunakan media video animasi. Pada sesi tanya jawab, mahasiswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan dosen dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh dosen. Hal ini tampak dalam poin 9 saat dosen bertanya bagaimana pendapat mahasiswa terkait perkuliahan di hari tersebut,

mahasiswa memberikan respon bahwa media pembelajaran yang digunakan dosen membuat mahasiswa menjadi bersemangat dan tertarik mengikuti pembelajaran karena menggunakan media animasi yang menarik. Mahasiswa juga memberikan respon bahwa mereka lebih mudah memahami materi perkuliahan dengan menggunakan media animasi dibandingkan menggunakan media power point. Oleh karena itu, tampak dalam poin 10 terkait kemampuan mahasiswa dalam mengerjakan soal evaluasi hasil belajar yang menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan evaluasi hasil belajar sebelumnya pada Siklus I. Hasil pengamatan aktivitas mahasiswa pada Siklus II disajikan dalam Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Mahasiswa Siklus II

No	Tahap Pembelajaran	Aspek Pengamatan	Skor Penilaian (1-5)
1	Persiapan Pembelajaran	Mahasiswa telah membekali diri dengan mempelajari materi yang akan diberikan dalam pembelajaran	3
2		Mahasiswa telah melakukan persiapan untuk mengikuti pembelajaran	4
3		Mahasiswa merespons apresiasi atau motivasi yang disampaikan oleh dosen	4
4	Pelaksanaan Pembelajaran	Suasana kelas dan lingkungan sekitar saat pembelajaran berlangsung	3
5		Mahasiswa memperhatikan penjelasan dosen dan video animasi yang ditampilkan dalam pembelajaran	5
6		Mahasiswa mencatat penjelasan materi yang disampaikan dosen	4
7		Mahasiswa aktif bertanya terkait materi yang belum dipahami	3
8		Mahasiswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan dosen	4
9		Mahasiswa memberikan pendapat terkait kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan	3
10	Evaluasi Pembelajaran	Kemampuan mahasiswa dalam mengerjakan soal evaluasi hasil belajar di akhir kegiatan pembelajaran	4
Jumlah Skor			37
Persentase Keaktifan Mahasiswa			74%
Kriteria			Baik

Sumber: Data Primer

Data selanjutnya adalah data hasil belajar mahasiswa yang memuat informasi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai-rata-rata, jumlah mahasiswa yang tuntas belajar, jumlah mahasiswa yang belum tuntas belajar, dan persentase ketuntasan belajar mahasiswa. Data hasil belajar mahasiswa pada siklus II dijabarkan dalam Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Belajar Mahasiswa Siklus II

No	Hasil Belajar	Nilai
1	Nilai terendah	64
2	Nilai tertinggi	82
3	Nilai rata-rata	72,45%
4	Jumlah mahasiswa yang tuntas belajar	33
5	Jumlah mahasiswa yang belum tuntas belajar	7
6	Persentase ketuntasan belajar mahasiswa	82,5%
7	Kriteria Ketuntasan Belajar	Sangat Baik

Sumber: Data Primer

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 5, terdapat beberapa hal terkait hasil belajar mahasiswa, yaitu (1) nilai terendah yang diperoleh adalah 64, (2) nilai tertinggi yang diperoleh adalah 82, (3) nilai rata-rata hasil belajar adalah 82,5%, (4) jumlah mahasiswa yang tuntas belajar adalah 33 orang, (5) jumlah mahasiswa

yang belum tuntas belajar adalah 7 orang, (6) presentase kelulusan belajar mahasiswa adalah 74%, dan (7) kriteria ketuntasan belajar masuk dalam kategori “sangat baik”. Persentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa dalam Siklus II menunjukkan nilai yang masuk ke dalam kategori “sangat baik”, yakni 82,5% dari maksimal 100%.

Selanjutnya, dijelaskan persebaran nilai yang diperoleh oleh mahasiswa dalam Siklus II. Dalam data Tabel 6, tampak terdapat 7 interval nilai, yakni interval 55-58, interval 59-62, interval 63-66, interval 67-70, interval 71-74, interval 75-78, dan interval 79-82. Sesuai dengan jumlah total mahasiswa dalam kelas G548, dapat diurutkan perolehan nilai terbanyak pada interval 75-78 sejumlah 12 orang, interval 71-74 sejumlah 11 orang, interval 79-82 sejumlah 10 orang, interval 67-70 sejumlah 5 orang, interval 63-66 sejumlah 2 orang, dan tidak ada mahasiswa yang mendapatkan nilai pada interval 55-58 dan 59-62. Data dalam Tabel 5 menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang mendapatkan nilai hasil belajar di atas nilai KKM 70, yakni sejumlah 33 orang. Jumlah mahasiswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM 70 sejumlah 7 orang. Persebaran nilai hasil belajar tersebut dijabarkan dalam Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Persebaran Nilai Hasil Belajar Mahasiswa dalam Siklus II

No	Rentang Nilai	Nilai	Jumlah Mahasiswa
1	55-58	-	0 orang
2	59-62	-	0 orang
3	63-66	64,66	2 orang
4	67-70	67,67,67,68,69	5 orang
5	71-74	71,71,72,72,72,72,72,72,73,74,74,	11 orang
6	75-78	75, 76,76,76,77,77,77,78,78,78,78,78	12 orang
7	79-82	79,79,80,81,82,82,82,82,82,82	10 orang
Total			40 orang
Rata-Rata			72,45%

Sumber: Data Primer

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, terdapat peningkatan hasil pembelajaran dan peningkatan aktivitas siswa pada siklus II. Peningkatan aktivitas siswa dapat ditelusuri dari Siklus I sejumlah 30% menjadi 74% pada siklus II. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar mahasiswa dari 66,675 pada Siklus I menjadi 72,45 pada siklus II. Terdapat peningkatan kriteria ketuntasan belajar dari kategori “sangat kurang” pada siklus I menjadi kategori “baik” pada siklus II. Jumlah mahasiswa yang telah tuntas belajar mengalami peningkatan dari semula 12 orang pada Siklus I menjadi 33 orang pada siklus II. Nilai terendah hasil belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan dari 55 pada Siklus I menjadi 64 pada siklus II. Nilai tertinggi hasil belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan dari 75 pada Siklus I menjadi 82 pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis animasi memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam MKPK Bahasa Indonesia. Peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui pemanfaatan video animasi pada Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Bahasa Indonesia di UPN Veteran Jawa Timur dijabarkan dalam Gambar 2.

SIKLUS II								
Kriteria Keaktifan Mahasiswa	Persentase Keaktifan Mahasiswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-Rata	Jumlah Mahasiswa Tuntas Belajar	Jumlah Mahasiswa Belum Tuntas Belajar	Persentase Ketuntasan Belajar	Kriteria Ketuntasan Belajar
Baik	74%	64	82	72,45	33	7	82,5%	Sangat Baik

SIKLUS I								
Kriteria Keaktifan Mahasiswa	Persentase Keaktifan Mahasiswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-Rata	Jumlah Mahasiswa Tuntas Belajar	Jumlah Mahasiswa Belum Tuntas Belajar	Persentase Ketuntasan Belajar	Kriteria Ketuntasan Belajar
Kurang	51%	55	75	66,675	12	28	30%	Sangat Kurang

Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam MKPK Bahasa Indonesia di UPN Veteran Jawa Timur

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Peningkatan tersebut meliputi (1) peningkatan kriteria keaktifan mahasiswa dari “kurang” menjadi “baik”, (2) Peningkatan persentase keaktifan mahasiswa dari 51% menjadi 74%, (3) Peningkatan nilai terendah dari 55 menjadi 64, (4) Peningkatan nilai tertinggi dari 75 menjadi 82, (5) Peningkatan nilai rata-rata dari 66,675 menjadi 74,25, (6) Peningkatan jumlah mahasiswa yang tuntas belajar dari 12 orang menjadi 33 orang, (7) Jumlah mahasiswa yang belum tuntas belajar menurun dari 28 orang menjadi 7 orang, (8) Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 30% menjadi 82,5%, dan (9) Kriteria ketuntasan belajar meningkat dari kategori “sangat kurang” menjadi kategori “sangat baik”. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan dibandingkan penggunaan sumber belajar berupa power point.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research-CAR). Jakarta: Bumi Aksara.
- Baskoro, A. (2009). Panduan Praktis Searching di Internet. Jakarta: PT Trans Media.
- Binanto, I. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi.
- Delta Buana Channel, (2020, 3 Juli) “The Origin of the History of The Indonesian Language”. Diakses pada 2 Januari 2022, dari https://www.youtube.com/watch?v=5zVo8hPY_RI.
- Dikti. 2006. Rambu-rambu Pelaksanaan Kelompok Matakuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 24–29.
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-7.
- Kok Bisa? Channel. (2015, 16 September). “Bagaimana Bahasa Bisa Terbentuk?”. Diakses pada 3 Januari 2022, dari <https://www.youtube.com/watch?v=SrYrjrw1xVq>.
- Mujianto (2019) yang menyatakan bahwa youtube merupakan media sosial
- Ningsih, M. P. (2019). Implementasi Tpack Framework Dalam Workshop SSP Program PPG Untuk Guru Geografi Profesional. *JURNAL GEOGRAFI Geografi dan Pengajarannya*, 17(2), 25-38.

- Putri, N. (2012). Efektifitas penggunaan media video untuk meningkatkan pengenalan alat musik daerah pada pembelajaran IPS bagi anak tunagrahita ringan di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 318-328.
- Rahayu, M. (2007). *Bahasa Indonesia di perguruan tinggi; mata kuliah pengembangan kepribadian*. Grasindo.
- Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. (2009). *Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. Cet. VII.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Penerbit Andi.
- Yaumi, M. (2011). Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 14(1), 88-102.