

## Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IPA

Nadia<sup>1</sup>, Dessy Wardiah<sup>2</sup>, Arief Kuswidyanarko<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Palembang

Email: [newnadia210399@gmail.com](mailto:newnadia210399@gmail.com)<sup>1</sup>, [dessywardiah77@gmail.com](mailto:dessywardiah77@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[ariefkuswidynarkoarief@gmail.com](mailto:ariefkuswidynarkoarief@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Populasi penelitian SD Negeri 8 Parit Tiga kelas V<sup>A</sup> dan V<sup>B</sup> yang berjumlah 2 kelas sebanyak 59 siswa. Jenis penelitian ini *True eksperimental Desing* dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Uji instrumen menggunakan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media audio visual animasi terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD Negeri 8 Parit Tiga.

**Kata kunci:** *Media Audio Visual Animasi, Kreatif, IPA.*

### Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using animated audio-visual media on students' creative thinking skills. The research population of SD Negeri 8 Parit Tiga for classes VA and VB which amounted to 2 classes was 59 students. This type of research is a true experimental design with a quantitative approach. The data collection technique used is a test. The instrument test uses validity, reliability, discriminatory power and level of difficulty. The analysis prerequisite test used normality test and homogeneity test. The conclusion of this study is that the use of animated audio-visual media has an influence on the creative thinking skills of students at SD Negeri 8 Parit Tiga.

**Keywords:** *Audio-Visual Animation Media, Creative, Science.*

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dilalui dalam 4 (empat) jenjang pendidikan, dimulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, dan pendidikan menengah atas. Menurut (Neolaka, dkk., 2017:91) "pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, serta perilaku atau sikap hidup yang merupakan sikap dasar yang diperlukan dalam hidup bermasyarakat, serta mempersiapkan siswa untuk belajar hidup mandiri, dan dapat pula mengikuti pendidikan menengah". Artinya, pendidikan dasar merupakan pendidikan memberikan kemampuan yang menjadi dasar bagi perkembangan siswa dan kehidupannya dalam bermasyarakat. Pendidikan di sekolah dasar mengajarkan beberapa mata pelajaran pokok yaitu: Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP) dan Matematika.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di

Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah (Susanto, 2013:175). Anggapan sebagian besar siswa yang menyatakan bahwa pelajaran IPA ini sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan. Ironisnya, justru semakin tinggi jenjang pendidikan, maka perolehan rata-rata nilai UAS pendidikan IPA ini menjadi semakin rendah. Pembelajaran IPA di Kelas V SD, terdapat materi yang dibahas sesuai dengan kurikulum 2013, seperti: Siklus Air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Pada penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan pada materi siklus air.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri 8 Parit Tiga, menurut salah satu wali kelas V<sup>A</sup> yaitu ibu Fitri Hardiyanti, S.Pd. Guru menjelaskan bahwa pemahaman siswa dalam memahami materi siklus air masih rendah dapat dilihat dari 29 siswa hanya terdapat 13 siswa, yakni sebesar 44,8% yang telah tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sedangkan siswa yang tidak tuntas terdapat 16 siswa, yakni sebesar 55,1%. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SD Negeri 8 Parit Tiga adalah 75, dikarenakan guru belum menerapkan media pembelajaran yang menarik sehingga ada siswa kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, dalam penyampaian materi guru cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga perhatian siswa tidak terpusat pada pemberian materi yang dilakukan oleh guru, guru belum menggunakan media audio visual animasi, masih kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah dan siswa kurang kreatif menyelesaikan permasalahan terbukti mayoritas jawaban bersumber dari buku. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA, dan juga tidak bisa dikatakan bahwa mereka kurang memiliki kemampuan berpikir kreatif, sebab kemampuan berpikir kreatif pasti dimiliki setiap individu akan tetapi kurangnya rangsangan dan stimulus dari proses pembelajaran di sekolah, lingkungan keluarga akan membuat pola pikir kreatif siswa menjadi lamban dan tidak berkembang. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa ditunjukkan dengan jawaban yang diberikan oleh siswa terpaku pada jawaban-jawaban yang ada di buku, sehingga siswa hanya menghafalkan jawaban yang ada di buku dan kurang memahami makna jawaban yang disebutkan.

Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat dilihat dari kemampuan berpikir kreatif siswa. *The* (Siswono, 2018:25) memberi batasan bahwa berpikir kreatif (pemikiran kreatif) adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan. Indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir memerinci Azhari (Muti, dkk.,2019:72). Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan menggunakan media audio visual animasi.

Menurut Furoidah (Rahmayanti & Istianah, 2018:430) menyatakan bahwa media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Penggunaan media sangat penting, juga menguntungkan bagi guru dalam mempermudah menyampaikan materi pelajaran dan menarik perhatian siswa. Dengan adanya media pembelajaran lebih memudahkan siswa fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media audio visual animasi juga dapat menghemat waktu dan tenaga, sehingga guru tidak perlu membawa benda kongkrit.

Peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IPA?. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh media audio visual animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi IPA.

## METODE PENELITIAN

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016: 2). Desain eksperimen untuk penelitian ini menggunakan *True Eksperimental Design*. Ciri utama dari *True Eksperimental Design* adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara random. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control desain* yang dapat dilihat pada Gambar 1. berikut.

R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Gambar 1. *Pretest-Posttest Control Design*

Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Pretest* kelas eksperimen      O<sub>2</sub> : *Posttest* kelas eksperimen

O<sub>3</sub> : *Pretest* kelas kontrol      O<sub>4</sub> : *Posttest* kelas kontrol

X : Perlakuan dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi

Desain tersebut dua kelompok yang dipilih secara random. Kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelas kelompok eksperimen dan kelas kelompok kontrol. Dengan demikian hasil *pretest* yang baik apabila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah sebagai berikut  $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ .

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2017: 117). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 8 Parit Tiga Tahun Pelajaran 2021/2022 untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. **Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah		Perlakuan
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	V A	14	15	Eksperimen
2.	V B	14	16	Kontrol

(Sumber: Tata Usaha SDN 8 Parit Tiga)

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2017:193). Lain hal dengan (Riduwan, 2015: 69) pengumpulan data merupakan dimana data yang paling tepat, sehingga benar-benar didapat data yang valid dan reliabel. Dapat disimpulkan bahwa pengumpulan data merupakan kegiatan mencari data dilapangan yang akan digunakan untuk menjawab Teknik tes untuk mengumpulkan data. Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Riduwan, 2015: 76). Tes dilaksanakan untuk

mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian dalam teknik tes ini peneliti menggunakan bentuk tesnya soal uraian berjumlah 5 butir. Soal tes tersebut dibuat berdasarkan indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t dan sampel bebas (*Independent Sampel T-Test*) digunakan untuk membandingkan selisih dua rata-rata hitung dari dua sampel independen dengan asumsi data berdistribusi normal (Kesumawati, dkk., 2017). Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data penelitian ini adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan dan tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah di ajukan (Sugiyono, 2017:333). Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual berbasis animasi memberikan pengaruh atau tidak memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 8 Parit Tiga. Ketentuan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Kriteria pengujian hipotesisnya sebagai berikut.

jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima

Dimana:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media audio visual berbasis animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi IPA kelas V SD Negeri 8 Parit Tiga.

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan antara media audio visual berbasis animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi IPA kelas V SD Negeri 8 Parit Tiga.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan uji validitas instrument, data akan di analisis menggunakan uji normalitas, uji normalitas bertujuan untuk melihat distribusi data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dalam perhitungan menggunakan program SPSS. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika sig > 0,05 maka normal dan jika sig < 0,05 dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut.

**Tabel 2. Uji Normalitas**

No	Keterangan	Sig	Kesimpulan
1	Pretest Eksperimen	0,070	Normal
2	Posttest Eksperimen	0,200	Normal
3	Pretest Kontrol	0,181	Normal
4	Posttest Kontrol	0,142	Normal

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data *pre-test* dan *post-test* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai sig > 0,05, maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal. Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga sig pada *levene's statistic* dengan 0,05 ( sig > 0,05) Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas**

Hasil uji homogenitas			
	F	Sig	Keterangan
Hasil	3,785	0,057	Homogen

Hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai F hitung 3,785 dengan nilai signifikan 0,057. Dari hasil perhitungan sig data lebih besar dari 0,05 ( $\text{sig} > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Untuk mendapatkan suatu jawaban dari hasil penelitian, maka data yang diperoleh di uji menggunakan uji-t dengan tujuan menguji kemampuan generalisasi (hasil yang signifikan yang berupa adanya keadaan variabel dari rata-rata kedua sampel). Demikian pula, dari perbandingan kedua nilai rata-rata sampel yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol dapat dilihat besar pengaruh keduanya. Uji-t dua sampel bebas (*Independent Sampel T-Test*) digunakan untuk membandingkan selisih dua rata-rata hitung dari dua sampel independen dengan asumsi data distribusi normal.

**Tabel 4. Hasil Analisis Uji t**

Independent Samples Test					
t-test for Equality of Means					
T	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
3,500	,001	6,931	1,980	2,966	10,896

Hasil koefisien melalui pengujian hipotesis dan kemudian dibandingkan dengan t tabel yaitu dengan  $\alpha = 0,05$  maka didapat t tabel sebesar 2,042. Pada pengujian awal dalam percobaan ini dilihat apakah ada atau tidaknya pengaruh media audio visual berbasis animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, Uji hipotesis dari hasil perhitungan yang diperoleh  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 3,500 lebih besar dari  $t_{\text{tabel}}$  2,042 dengan signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Berarti dapat ditarik kesimpulan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, maka ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media audio visual berbasis animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi IPA kelas V SD Negeri 8 Parit Tiga.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan kemampuan berpikir kreatif setelah diberi perlakuan berupa media audio visual animasi pada siswa kelas V SD Negeri 8 Parit Tiga. Untuk mengetahui peningkatan tersebut maka tahap yang dilakukan pertama yaitu melakukan tes awal (*pretest*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan kemampuan berpikir kreatif siswa tanpa diberi perlakuan, kemudian pertemuan selanjutnya kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media audio visual animasi dan tes akhir (*posttest*) pada pertemuan akhir kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian dari "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IPA" yang diadakan di SD Negeri 8 Parit Tiga, maka diperoleh bahwa pemberian media audio visual animasi mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Apalagi pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan media audio visual animasi, tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ini juga sudah disebutkan oleh Rahmayanti dan Istianah (2018) bahwa dengan menggunakan media video animasi ini bisa memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini didukung oleh penelitian Muti, dkk (2019) Universitas Kanjuruhan Malang, yang berjudul "Pengaruh Model *Scramble* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Tematik". Di dalam penelitian ini terdapat kesamaan yaitu sama-sama meneliti kemampuan berpikir kreatif siswa, tetapi memiliki perbedaan waktu, tempat dan sampel. Dimana hasil pada penelitian ini diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,940 > 0,396$ ) dan diperkuat hasil observasi yang menunjukkan perolehan nilai rata-rata 89,4, hasil angket model *scramble* berbantuan media audio visual menunjukkan bahwa kemampuan guru dan siswa sudah termasuk baik dan sangat baik, hasil angket berpikir kreatif siswa juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran sudah termasuk kategori baik dan sangat baik.

Ditinjau dari penelitian oleh Azmi (2014), Universitas Jember dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Bumi Siswa Kelas IV SDN Tamanan 2 Bondowoso", berdasarkan hasil analisa diperoleh tingkat keefektifan relatif penggunaan video animasi sebesar 88,16% dibandingkan tidak menggunakan video animasi. penggunaan video animasi dapat dijadikan alternatif media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi tertentu, media video animasi memberi pengalaman kongkrit bagi hal yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil penelitian dari "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa" yang diadakan di SD Negeri 8 Parit Tiga, maka diperoleh bahwa menggunakan media audio visual animasi pada saat proses pembelajaran mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa terutama pada mata pembelajaran IPA materi siklus air. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian media audio visual animasi sangatlah bermanfaat dan sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang awalnya rendah bisa ditingkatkan secara signifikan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil tes pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi siklus air dengan menggunakan media audio visual animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan nilai rata-rata 82,93 pada kelas eksperimen dan 76,00 pada kelas kontrol, maka dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen menggunakan media audio visual animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media audio visual animasi.
2. Dari hasil analisa data diatas ternyata terdapat pengaruh yang signifikan pada media audio visual animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 8 Parit Tiga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kusumawati, H. (2017). *Buku Guru Kelas 5 Tema 8 "Lingkungan Sahabat Kita*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Muti, E, Susistyowati, P., & Setiawan, D. A. (2019). Pengaruh Model *Scramble* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA 3* (1), 70-77.
- Neolaka, Amos dan Neolaka, A. (2017). *Landasan Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Rahmayanti L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD 06*. (04), 429-439.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: ALFABETA, CV.

- Siswono, T. Y. (2018). *Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.