

Pengaruh Media Video Animasi Pada Model *Discovery Learning* Menggunakan Aplikasi *Zoom Meeting* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Soppeng (Studi pada Materi Pokok Sistem Koloid)

*The Effect Of Animated Video Media On The Discovery Learning Model Using The Zoom Meeting Application On The Learning Outcomes Of Class XI MIA SMAN 1 Soppeng (Studies on Colloid System Subject Matter)*

Mutmainnah<sup>1</sup>, Muharram<sup>2\*</sup>, Ramdani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar

Email: [muharram@unm.ac.id](mailto:muharram@unm.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMAN 1 Soppeng pada materi pokok sistem koloid. Desain penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes hasil belajar dan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran. Pengolahan data pada penelitian ini dilakukan dengan uji validitas dan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil uji validitas diperoleh sembilan soal dengan kriteria cukup dan 11 soal dengan validitas tinggi. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata *posttest* peserta didik kelompok eksperimen yaitu 84,7 dan nilai rata-rata *posttest* peserta didik kelompok kontrol yaitu 52,5. Presentase ketuntasan untuk kelompok eksperimen adalah 97,36% dan kelompok kontrol 89,47%. Uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney*, diperoleh asymp. Sig. <  $\alpha$  (0,000 < 0,05) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMAN 1 Soppeng studi pada materi pokok sistem koloid.

Kata kunci: Video animasi, *Discovery Learning*, *zoom meeting*, hasil belajar

## ABSTRACT

*This research is a quasi-experimental research that aims to determine the effect of animated video media on the Discovery Learning model using the zoom meeting application on the learning outcomes of students in class XI MIA SMAN 1 Soppeng on the subject matter of colloidal systems. The design of this research is Posttest-Only Control Design. Data processing in this study was carried out by testing the validity and using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results of the validity test obtained nine questions with sufficient criteria and 11 questions with high validity. The results of descriptive statistical analysis showed that the posttest average value of the experimental group students was 89.47%. Hypothesis testing using the Mann-Whitney test, obtained asymp. Sig. < (0.000 < 0.05) so that  $H_0$  is failed and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is a significant effect of animated video media on the Discovery Learning model using the zoom meeting application on the learning outcomes of students in class XI MIA SMAN 1 Soppeng on the subject matter of colloid systems.*

Keywords: *Animated Video, Discovery Learning, Zoom meeting, learning outcomes.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi. Interaksi ini berakar dari pihak guru dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, serta berproses secara sistematis pada tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses pada tahapan tertentu. Dalam merancang kegiatan pembelajaran tentunya membutuhkan peran guru sebagai tenaga pendidik. Landasan yang digunakan dalam pendahuluan bisa berupa pendapat dalam bentuk cetak dan online seperti buku, bagian buku, jurnal, prosiding, dan tulisan yang terkait dengan penelitian. Landasan juga bisa berisi ajuran atau perintah dari Undang-undang dan peraturan baik dari dalam negeri maupun organisasi global terkait bidang penelitian. Penulisan rujukan perlu memperhatikan sistematika penulisan ilmiah yang menghindari berbentuk klipings yang berulang-ulang.

Guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran, yaitu mengajar, membimbing, mendidik, melatih, memberikan penilaian dan evaluasi serta memberikan dukungan moral bagi peserta didik. Peran guru tersebut biasanya dilakukan di sekolah atau melalui interaksi langsung tanpa media perantara apa pun (Putria, 2020). Namun demikian pada masa sekarang ini, dunia sedang dihadapkan dengan fenomena yang berkaitan dengan masalah kesehatan, yaitu corona virus atau covid-19, sehingga peran guru sebagai pendidik di sekolah mulai tidak terlaksana. Hal ini berdampak pada kegiatan pembelajaran di sekolah yang dulunya dilaksanakan secara tatap muka di kelas atau bisa disebut dengan pembelajaran luring, saat ini menjadi pembelajaran yang dilakukan secara tatap maya atau bisa disebut dengan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer. Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran luring

yang dilakukan selama ini. Pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online* (Riyan, 2019). Untuk itu peserta didik diharapkan mampu mengolah informasi dengan cepat agar dapat memahami materi yang dibelajarkan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran kimia

Mata pelajaran kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi sebagian peserta didik, sehingga banyak peserta didik gagal dalam belajar kimia. Pada umumnya peserta didik cenderung belajar dengan menghafal bukan membangun pemahaman terhadap konsep kimia. Oleh karena itu, guru harus merancang media pembelajaran yang akan digunakan agar peserta didik mampu memahami konsep-konsep kimia yang sulit untuk dipahami.

SMAN 1 Soppeng merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang ada di kabupaten Soppeng, Sulawesi Selatan. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru bidang studi kimia di SMAN 1 Soppeng, diperoleh informasi bahwa pembelajaran kimia pada materi sistem koloid masih menggunakan metode ceramah serta pemberian tugas yang mengakibatkan interaksi antara guru dan peserta didik hanya berjalan dari satu arah yaitu dari guru saja, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh. Namun, hasil belajar peserta didik untuk materi sistem koloid diperoleh hasil yang masih kurang walaupun sebagian memenuhi ketuntasan yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas XI, banyak peserta didik yang beranggapan bahwa pelajaran kimia adalah salah satu pelajaran yang sulit atau sukar untuk dipahami. Hal ini, memungkinkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mengatasi rasa bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan perbaikan-perbaikan, salah satunya dengan

menggunakan media pembelajaran yang tepat khususnya pada materi sistem koloid

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat dan disenangi oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat selain dapat menciptakan belajar yang bermakna juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran kimia pada materi sistem koloid ialah menggunakan media video animasi

Kelebihan menggunakan media video animasi dibandingkan dengan media lain karena dapat mendorong peserta didik untuk lebih menguasai materi, dan memberi kebebasan kepada peserta didik untuk dapat bergerak dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, bertindak dengan leluasa sejauh mungkin dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih baik, serta kreatif dan simpati terhadap lingkungannya. Apalagi pada masa pandemik ketika peserta didik melakukan pembelajaran daring banyak tantangan yang dihadapi oleh guru sebagai tenaga pendidik. Oleh karena itu, guru harus memahami dan merancang pembelajaran sesuai kondisi peserta didik serta menyempurnakannya dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu pembelajaran yang sesuai pada masa pandemik ini, yaitu pembelajaran menggunakan aplikasi *zoom meeting*.

Aplikasi *zoom meeting* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi dan pembelajaran daring dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler. Keunggulan dari aplikasi *zoom meeting* dapat menampung seribu peserta dalam satu pertemuan secara virtual. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis, tetapi tetap fungsional, fitur yang ada antara lain panggilan *telephone*, webinar, presentasi, dan masih banyak yang lainnya (Wibawanto, 2020).

Dalam pembelajaran ini digunakan model *Discovery Learning* yang memungkinkan peserta didik aktif dalam hal pemecahan masalah. Oleh karena itu, media video animasi dan model *Discovery Learning* merupakan perpaduan terbaik dari kemajuan inovatif pendidikan dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran daring. Hal tersebut dapat

menciptakan interaksi dan partisipasi yang baik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat bertanggung jawab atas informasi yang diperoleh, serta peserta didik dapat lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji sebuah penelitian tentang pengaruh media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI.

## B. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMAN 1 Soppeng (studi pada materi pokok sistem koloid).

Instrumen yang digunakan yaitu tes soal pilihan ganda. Tes ini terdiri dari 20 butir soal yang telah diuji validitasnya dengan menggunakan validitas item dan validitas isi oleh pihak yang berkompeten. Tes hasil belajar dilakukan setelah pemberian perlakuan. Validasi item meliputi penentuan indeks kesukaran, daya pembeda, validitas dan realibilitas.

Hasil belajar peserta didik yang diperoleh dalam bentuk skor dikonversi ke bentuk nilai dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor peserta didik}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistik non parametrik yaitu dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*. Uji *Mann-Whitney* dilakukan karena data hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdistribusi normal dan berasal dari varians yang tidak homogen.

Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu “Ada pengaruh media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting*

terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMAN 1 Soppeng (studi pada materi pokok sistem koloid”.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Hasil Analisis Deskriptif

##### Hasil Belajar

Analisis statistik deskriptif pada penelitian ini memberikan gambaran mengenai hasil belajar peserta didik dan keterlaksanaan proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil belajar peserta didik eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh hasil analisis data statistik deskriptif yang dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Materi Sistem Koloid**

Statistik Deskriptif	Hasil Belajar	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai Rata-rata	84,7	52,2
Standar Deviasi	10,10	20,27

Hasil belajar peserta didik ini kemudian dikelompokkan berdasarkan kriteria nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik SMAN 1 Soppeng pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik**

Nilai	Kriteria Ketuntasan	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
<75	Tidak Tuntas	2	6,25%	26	87,5%
≥75	Tuntas	30	93,75%	4	12,5%

Hasil belajar peserta didik digolongkan berdasarkan kategori ketuntasan tiap indikator, jadi diperoleh persentase ketuntasan tiap indikator untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Kategori Ketuntasan dan Persentase Tiap Indikator**

Indikator	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Persentase	Ket.	Persentase	Ket.
1. Menjelaskan perbedaan koloid, suspensi dan larutan sejati.	81%	Tuntas	28%	Tidak Tuntas
2. Mengklasifikasi berbagai Jenis Sistem Koloid Berdasarkan Fasa, Medium Terdispersi Dan Pendispersinya	53%	Tidak Tuntas	9%	Tidak Tuntas
3. Menentukan sifat-sifat yang termasuk dalam sistem koloid.	71%	Tidak Tuntas	9%	Tidak Tuntas
4. Melakukan dan menguraikan cara pembuatan koloid.	65%	Tidak Tuntas	65%	Tidak Tuntas
<b>Rata-rata ketuntasan tiap indikator</b>	<b>25%</b>		<b>0%</b>	

#### b. Lembar Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Hasil belajar peserta didik juga ditunjang oleh keterlaksanaan proses pembelajaran pada setiap pertemuan. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh persentase pada Tabel 4.

**Tabel 4. Persentase Keterlaksanaan Proses Pembelajaran**

Kelompok	Pertemuan		Persentase Rata-rata
	I	II	
Eksperimen	100%	94,73%	97,36%
Kontrol	89,47%	89,47%	89,47%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok eksperimen maupun

kontrol, diperoleh persentase keaktifan peserta didik yang disajikan pada tabel 5.

**Tabel 5. Presentase Keaktifan Peserta Didik**

Kelompok	Pertemuan		Persentase Rata-rata
	I	II	
Eksperimen	87,5%	85%	86,25%
Kontrol	82,5 %	77,5 %	81,25%

## 2. Hasil Analisis Statistik Infrensial

### a. Pengujian Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil analisis data uji normalitas kedua kelompok dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6. Uji Normalitas**

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk	Tarf signifikansi ( $\alpha$ )	Ket
	Signifikan			
Eksperimen	0,200	0,057	0,05	Terdistribusi normal
Kontrol	0.131	0,302	0,05	Terdistribusi normal

### b. Pengujian Homogenitas Data

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui data yang diteliti berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil analisis data uji homogenitas kedua kelompok dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 6. Uji Homogenitas**

Kelompok	Levene Statistik Signifikansi	Tarf Signifikansi ( $\alpha$ )	Kesimpulan
Eksperimen	0.000	0.05	Tidak homogen
Kontrol			

### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMAN 1 Soppeng pada materi sistem koloid. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa data *posttest* dari kedua kelompok sampel terdistribusi secara normal dan berasal dari populasi yang tidak homogen, sehingga digunakan uji *Mann-Whitney*. menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji *Mann-Whitney* dapat dilihat pada tabel 8.

**Tabel 8. Uji Mann-Whitney**

Kelompok	Asymp. Sig. (2-tailed)	Tarf signifikansi ( $\alpha$ )	Kesimpulan
Eksperimen	0,000	0,05	$H_0$ ditolak
Kontrol			

Tabel 8, menunjukkan data perhitungan *posttest* dari uji *Mann-Whitney* menggunakan SPSS, yaitu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol taraf signifikannya lebih kecil dari 0,05, berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS, jika *asymp. Sig*  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMAN 1 Soppeng pada materi pokok sistem koloid.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dengan menggunakan perhitungan manual, diperoleh rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 84,7 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 52,2. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh ini disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan pada kedua kelompok sampel pada penelitian tersebut, kelompok eksperimen dibelajarkan menggunakan media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan

aplikasi *zoom meeting*, sedangkan pada kelompok kontrol dibelajarkan menggunakan model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* tanpa media video animasi. Kemudian hasil perhitungan standar deviasi pada kelompok kontrol lebih tinggi daripada kelompok eksperimen, yaitu pada kelas kontrol sebesar 20,27 sedangkan kelompok eksperimen sebesar 10,10. Hal ini menunjukkan bahwa data *posttest* kelompok eksperimen lebih tersebar secara merata dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 2, menunjukkan bahwa frekuensi dan persentase ketuntasan belajar peserta didik untuk materi pokok sistem koloid pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada kelompok kontrol yang dibelajarkan tanpa media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting*.

Media video animasi dalam pembelajaran materi sistem koloid melalui model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* membuat peserta didik pada kelompok eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada hasil belajar pada kelompok kontrol. Perbedaan hasil belajar keduanya menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media video animasi yang dapat membuat peserta didik untuk fokus belajar dan rajin mengerjakan permasalahan yang muncul pada tahap pembelajaran *Discovery Learning*, sehingga mempermudah pemahaman konsep dan peserta didik akan mengingatnya lebih lama.

Persentase pencapaian tiap indikator pada materi sistem koloid untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada tabel 3. Adapun persentase rata-rata ketercapaian indikator hasil belajar pada kelompok eksperimen yaitu 25% lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata persentase ketuntasan indikator hasil belajar pada kelompok kontrol yaitu 0%. Di mana pada kelompok eksperimen hanya terdapat 1 indikator yang tuntas dan 3 indikator yang tidak tuntas, hal ini karena penggunaan media video animasi pada model *Discovery Learning*

menggunakan aplikasi *zoom meeting* kurang sesuai dengan 3 indikator tersebut, sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat indikator yang tuntas, karena proses pembelajaran pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan media video animasi. Oleh karena itu penggunaan media video animasi dinilai mampu memberikan pengaruh pada ketuntasan indikator pembelajaran

Hasil belajar peserta didik yang tertinggi pada kelompok eksperimen adalah pada indikator 1 dengan persentase 81%, sedangkan yang terendah yaitu indikator 2 dengan persentase 53%. Sementara itu pada kelompok kontrol, hasil belajar tertinggi dicapai pada indikator 4 dengan persentase 65%, sedangkan yang terendah yaitu indikator 2 dan 3 dengan persentase 9%. Indikator yang mampu dituntaskan kelompok eksperimen ada 1 indikator yang tuntas dan 3 indikator yang tidak tuntas, sedangkan kelompok kontrol tidak ada indikator yang tuntas.

Penelusuran lebih lanjut terhadap hasil belajar per indikator materi diperoleh temuan bahwa indikator materi yang memiliki ketuntasan paling rendah atau tidak tuntas pada kelompok eksperimen adalah pada indikator Mengklasifikasikan berbagai jenis sistem koloid berdasarkan fasa medium terdispersi dan pendispersinya. Hal ini disebabkan karena sebagian besar peserta didik kurang memahami tentang mengklasifikasikan berbagai jenis koloid berdasarkan medium pendispersinya. Indikator menentukan sifat yang termasuk dalam sistem koloid juga masih kurang dipahami oleh peserta karena peserta didik masih kurang mampu dalam menentukan berbagai sifat-sifat dari koloid, dan indikator pembuatan koloid sukar dimengeti oleh peserta didik karena ada beberapa cara pembuatan sistem koloid yang membuat peserta didik kurang mengerti, selain itu metode yang digunakan kurang maksimal untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran Indikator yang tidak tuntas pada kelompok kontrol adalah keseluruhan indikator 1, 2, 3 dan 4. Hal ini disebabkan karena pada kelompok ini dibelajarkan dengan model *Discovery Learning*

menggunakan aplikasi *zoom meeting* tanpa bantuan media video animasi, sehingga proses pembelajaran terlihat membosankan akibatnya tidak semua peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistik non-parametrik (*uji mann-whitney*) karena data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdistribusi normal dan berasal dari populasi yang tidak homogeny, sehingga pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan dengan menggunakan uji parsial atau uji-t. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* untuk hasil uji normalitas menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi kelompok eksperimen lebih besar dari pada 0,05 yakni  $0,057 > 0,05$ . Begitupun pada kelompok kontrol, nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yakni  $0,302 > 0,05$  yang berarti hipotesis yang diajukan diterima. Kemudian pada uji homogenitas menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari 0,05 yakni  $0,000 < 0,05$ . Media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dikarenakan video animasi adalah media yang menyenangkan dan tidak membosankan. Disamping itu, media video animasi ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hal lain yang menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik adalah keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dapat dilihat dari persentase keterlaksanaan tahapan pembelajaran. Fase stimulus dan merumuskan masalah, peserta didik pada kelompok eksperimen lebih banyak yang dapat merumuskan masalah dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran dibandingkan peserta didik pada kelompok kontrol. Hal ini karena media video animasi yang di *share screen* melalui aplikasi *zoom meeting* pada sintak stimulus mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan penggunaan media video animasi sebagai media interaktif dan dapat memicu peserta didik untuk terus belajar dan akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Fase pengumpulan data dan pengolahan data, peserta didik pada kelompok eksperimen lebih aktif

dibandingkan dengan kelompok kontrol Hal ini dikarenakan penggunaan media video animasi sebagai media interaktif dan dapat memicu peserta didik untuk terus belajar dan akan berdampak pada hasil belajar peserta didik, kemudian fase verifikasi dan penarikan kesimpulan memiliki persentase yang cukup aktif baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya masih belum optimal karena keterbatasan waktu. Pada tahap pemberian evaluasi peserta didik pada kelompok eksperimen lebih aktif dan bersemangat dalam menjawab soal yang di *share screen* melalui aplikasi *zoom meeting*. Hal ini yang membuat peserta didik lebih memperhatikan tahapan pembelajaran pada setiap sintak dalam model *Discovery Learning*. Karena animasi yang terdapat dalam video pembelajaran yang ditampilkan tidak membuat peserta didik merasa bosan dan mampu menarik perhatian dan fokus peserta didik terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu berasal dari diri peserta didik itu sendiri seperti kesiapan belajar. Sedangkan, faktor eksternalnya dapat berasal dari model dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan model yang tidak sesuai dapat menyebabkan pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik tidak semangat dalam belajar. Khususnya pembelajaran yang menggunakan model *Discovery Learning* yang menuntut seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis agar mereka dapat menemukan pengetahuannya sendiri. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Hal tersebut dapat diatasi dengan cara merancang sebuah media yang menarik agar dapat membuat peserta didik fokus dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung, Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan

bahwa media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMAN 1 Soppeng pada materi sistem koloid.

Pada masa pandemi covid-19 saat ini yang mengharuskan pendidik untuk membuat, merancang dan mengevaluasi pembelajaran dengan cara yang menarik, praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya oleh Sunami (2021), yang menyatakan bahwa wabah covid-19 saat ini melanda dunia, proses pembelajaran dapat dilakukan secara *online* tanpa perlu bertemu di sekolah. Sekolah menggunakan aplikasi *zoom meeting* dan *WhatsApp* untuk memudahkan berbagi video animasi dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi pada model *discovery leaning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMAN 1 Soppeng pada materi sistem koloid. Karena media video animasi pada model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *zoom meeting* dapat merangsang peserta didik untuk memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik ditinjau dari perbedaan ketuntasan, keterlaksanaan pembelajaran, dan keaktifan peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi calon peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian secara daring atau mrnggunakan aplikasi berupa *zoom meeting* diharapkan mempersiapkan koneksi internet sebelum pembelajaran, sehingga tidak menghambat proses pembelajaran.
2. Bagi calon peneliti selanjutnya dalam memasukkan animasi dalam sebuah media video pembelajaran diharapkan tidak terlalu mencolok sehingga peserta didik tidak hanya terfokus pada animasi yang ditampilkan.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru kimia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terlebih pada masa pembelajaran daring ini, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, W, Dian dan Muji, Lestari. 2013. *Metode Cling Semua Rumus Kimia Gak Pake Mikir*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmadi, H. 2017. *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Febriani, Y, dan Donna Boedi Maritasari. 2015. *Media Animasi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas 1 SD*, *Jurnal Education, Vol. 10*.
- Fitriani, A, Muhammad Danial, Michael, P. 2002. *KIMIA 2B untuk SMA/MA Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Mustabsyira, Taty Sulastry, dan Sumiati Side. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas X MIA SMAN 1 Gowa (Studi Pada Materi Reaksi Oksidasi Dan Reduksi)*. *Jurnal Chemica Vol. 21 Nomor 2*.
- Monica, J, dan Dini Fitriawati. 2020. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran daring Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19*. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi 9, no. 2: 1630–40*.
- Nahadi. 2007. *KIMIA untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Perca.
- Putria, H., Luthfi Hamdani Maula dan Din Azwar Uswatun. 2020. *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID19 Pada Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu. vol.4, no.4*.



- Rahayu, I. 2007. *Praktis Belajar Kimia*. Jakarta: Visindo.
- Riyana, C. 2019. *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*: Universitas Terbuka.
- Ruminten, H, Ari. 2009. *Kimia 2 Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanjya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran. Ed. 1*. Jakarta Prenadamedia Group.
- Shobirin. 2016. *Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosda karya
- Sunami, M.A, dan Aslam. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu. Volume 5. Nomor 4*.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta :Prenada Media Group.
- Tawil, M dan Liliyasi. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran IPA*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Utami, B, dkk. 2009. *Kimia Untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Wibawanto, T. 2020. Pemanfaatan Video Conference Dalam Pembelajaran Tatap Muka Jarak Jauh Dalam Rangka Belajar Dari Rumah. <http://lpmplampung.kemdikbud.go.id/detail/ost/pemanfaatan-video-conference-dalam-pembelajaran-tatap-muka-jarak-jauh-dalam-rangka-belajar-dari-rumah>.
- Yusuf, A, Muri. 2015. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Pranamedia Group.
- Zulaiha, R. 2017. *Analisis Butir Soal Manual*. Jakarta: Pusat Penelitian Pendidikan Balitbang Depdiknas. and Mohammad Wijaya. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas X MIA SMAN 1 Bungoro (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia). *Jurnal Chemica Vol. 15 No. 2*.
- Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kurniawansyah, A.S, dan Siswanto. 2020. Kolaborasi Whatsapp Group, Zoom Cloud Meeting, dan Google Drive sebagai Formula Dalam Pelaksanaan Kegiatan Perkuliahan Online di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Media Infotama Vol.16 No. 2*.
- Kustandi, C, dan Bambang Sujipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lile, R dan Bran, Camelia. 2013. The Assesment Of Learning Outcomes. *Aurel Vlaicu University Of Arad. Vol (163)*.
- Liu, A, dan Ilyas. 2020. Pengaruh Pembelajaran daring Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK) 6, no. 1: 34*.
- Mafazah, H. 2017 Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*.