



PENGUNAAN STRATEGI *GUIDE NOTE TAKING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC* PADA MATERI IPA DI SDN 12 PONTIANAK TIMUR

Rizky Julianto Ajie*

* Program Studi PGMI IAIN Pontianak, Pontianak, Kalimantan Barat.

rizkyjadjie@gmail.com

Wahab**

** Program Studi PAI Pascasarjana IAIN Pontianak, Pontianak, Kalimantan Barat

wahab@iainptk.ac.id

Vidya Setyaningrum***

*** Program Studi PGMI IAIN Pontianak, Pontianak, Kalimantan Barat

vidyasetyaningrum@iainptk.ac.id

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students and teachers who still use lecture and question-and-answer learning methods in science learning class 4 SDN 12 Pontianak Timur. The purpose of this study was to analyze the learning outcomes of students at the beginning, end, and how the effect of the guide note-taking strategy assisted by motion graphic animation video media. The method used is a quantitative experiment with the design "nonequivalent control group design". The population in this study were all grade 4 students of State Elementary School 12 East Pontianak. The samples in this study were class 4A as the control class and class 4B as the experimental class. Data was collected using observation sheets, test sheets and documentation. The average result of the control class pretest was 67.976, while the experimental class was 75.35. While the control class post-test was 76.68, and the experimental class was 89.59. Based on the results of hypothesis testing using SPSS, the value (sig) of 0.004 < 0.05 was obtained. Indicates there is a difference in average between research samples. Based on the processed effect size results, it is known that the Cohen's d effect size value of 0.60 is included in the medium criteria. So it can be concluded that there is an effect of the guide note-taking strategy assisted by motion graphic animation video media on student learning outcomes, namely 0.60 with a moderate category.

Keywords: *Guide-note taking; Learning outcomes; Motion Graphic*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dan guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab pada pembelajaran IPA kelas 4 SDN 12 Pontianak Timur. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil belajar peserta didik di awal, akhir, dan bagaimana pengaruh strategi *Guide Note Taking* dibantu media video animasi *motion graphic*. Metode yang digunakan kuantitatif eksperimen dengan rancangan "*nonequivalent control group design*". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Timur. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas 4A sebagai kelas kontrol dan kelas 4B sebagai kelas Eksperimen. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, lembar tes dan dokumentasi. Hasil rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol adalah 67,976, sedangkan kelas eksperimen adalah sebesar 75,35. Sedangkan *posttest* kelas kontrol adalah sebesar 76,68, dan kelas eksperimen adalah sebesar 89,59. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS diperoleh nilai (sig) sebesar 0,004 < dari 0,05. Menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata antar sampel penelitian. Berdasarkan hasil olahan *effect size*, diketahui nilai cohen's d effect size 0,60 termasuk ke dalam kriteria sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi *Guide Note Taking* dibantu media video animasi *motion graphic* terhadap hasil belajar peserta didik yaitu 0,60 dengan kategori sedang.

Kata Kunci: *Guide-note taking; hasil belajar; Motion graphic*



A. PENDAHULUAN

Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah peraturan yang mengatur sistem pendidikan di Indonesia. Salah satu pasal penting dalam UU ini adalah Pasal 3, yang menguraikan tujuan pendidikan nasional. Tujuan tersebut mencakup pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Potensi peserta didik tercermin dari hasil belajar, yang dapat dicapai melalui strategi pembelajaran yang tepat.

Beberapa faktor memengaruhi keberhasilan belajar, termasuk murid, guru, materi pembelajaran, teknik, dan alat atau media yang digunakan selama proses belajar. Semua komponen ini saling berhubungan dan berperan dalam mencapai keberhasilan. Belajar pada dasarnya adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang mengubah tingkah lakunya sendiri, menghasilkan pengetahuan dan keterampilan baru serta sikap dan nilai yang lebih baik. Selama proses belajar, terjadi interaksi antara siswa dan sumber belajar, termasuk orang yang berfungsi sebagai fasilitator, guru, dan siswa sendiri. (Hariani, 2021)

Hasil observasi di SDN 12 Pontianak Timur menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki nilai di bawah KKM, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang Energi dan Perubahannya. Faktor guru dan peserta didik berperan penting dalam rendahnya hasil belajar. Peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik karena pembelajaran kurang interaktif dan kurangnya variasi metode (Meidawati, 2019). Sebagai bagian penting dari proses belajar mengajar, guru memiliki peran yang sangat strategis dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam situasi ini, guru berperan sebagai perencana, pelaksana, dan evaluator pengajaran. Mereka juga diharapkan untuk berpartisipasi secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional, memenuhi tuntutan masyarakat yang semakin meningkat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam Bahasa Inggris strategi catatan terbimbing diterjemahkan menjadi strategi *guide note taking*. Strategi *guide note taking* merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan pengalaman belajar dan kinerja belajar peserta didik dengan menggunakan lembar kerja yang dibuat oleh guru (Blom, 2017). Strategi *guide note taking* atau catatan terbimbing merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktifkan kelas (Zaini, 2008). Strategi *guide note taking* (GNT) adalah strategi pembelajaran yang menggunakan *handout* khusus dengan karakteristik tersedianya ruang kosong yang harus diisi dengan poin penting materi bahasan (Nur & Sumarni, 2017). Hal ini diberikan agar peserta didik dapat berkonsentrasi untuk mengisi poin penting yang kosong dari catatan, sehingga peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya mendengarkan materi pembelajaran, tetapi peserta didik juga mempunyai catatan dan memahami materi dengan mudah. Setelah penyampaian materi, peserta didik diminta membacakan hasil catatannya (Subroto, 2012).



Alasan penggunaan pembelajaran *guided note taking* yaitu cocok untuk semua kelas, dapat digunakan sebelum, selama kegiatan pembelajaran, sesuai untuk materi pengantar, mudah digunakan ketika peserta didik harus mempelajari materi yang bersifat menguji pengetahuan kognitif dan memungkinkan peserta didik belajar lebih aktif (Silberman, 2007). Adapun tahapan pembelajaran menggunakan strategi *guided note taking* (Suprijono, 2010) yaitu 1) guru memberikan handout yang berisikan bahan ajar kepada peserta didik; 2) berapa bagian poin-poin yang penting di dalam handout sengaja dikosongkan guru; 3) menjelaskan kepada peserta didik bahwa bagian yang kosong dalam handout sengaja dikosongkan oleh guru untuk diisi oleh peserta didik; 4) selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik diminta untuk mengisi bagian yang dikosongkan dalam handout; 5) setelah penyampaian materi, peserta didik dimintai membacakan handout-nya. Tujuan strategi pembelajaran *guided note taking* yaitu peserta didik mudah memahami pelajaran, memahami dan memecahkan masalah, menyimpulkan, mendefinisikan, merumuskan, mudah belajar melalui catatan terbimbing dengan bimbingan guru, serta meningkatkan keaktifan pembelajaran (Zaini, 2008).

Dalam konteks ini, penggunaan strategi *Guide Note Taking* dengan media video animasi *Motion Graphic* dianggap penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif. Strategi *Guide Note Taking* merupakan salah satu pembelajaran yang menggunakan panduan ringkasan poin-poin utama yang berasal dari materi pembelajaran ditambah dengan modifikasi. Beberapa bagian dari catatan ringkasan yang dianggap penting dibuat diberikan ruang kosong yang nantinya akan diisi sendiri oleh peserta didik. Peserta didik dapat mengisikan kekosongan materi tersebut dari pembelajaran yang dilakukan (Nugroho, 2011). Strategi ini membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman materi.

Sedangkan penggunaan video animasi yaitu penggabungan antara media audio dan visual yang dapat menarik perhatian siswa, dapat menyajikan suatu objek secara rinci serta mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang sulit (Apriansyah, 2020). Secara umum, gerak grafis adalah gabungan media audio visual yang menggabungkan seni film dan desain grafis dengan memasukkan elemen-elemen yang berbeda seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, video, dan musik, yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D. *Motion graphic* sangat penting dalam dunia siaran televisi, misalnya dalam iklan komersial, berita, program hiburan, promosi, dan pembukaan program. Berdasarkan paparan di atas, Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh strategi *guide note taking* dibantu media video animasi *motion graphic* dan seberapa besar pengaruh hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi *guide note taking* dibantu media video animasi *motion graphic* materi Energi dan Perubahannya di kelas 4 SDN 12 Pontianak Timur.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 12 Pontianak Timur, Jalan Tanjung Raya 1, Jalan P.Arani, Kelurahan Tambelan Sampit, Kecamatan Pontianak Timur, Kota



Pontianak, Kalimantan Barat. Adapun rancangan adalah Pre-Experimental Design (Pra-Eksperimen) dengan menggunakan bentuk desain yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *nonequivalent control group design*. Dimana desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* namun kelompoknya tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2022). populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 12 Pontianak Timur yang berjumlah 54 peserta didik, terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas IVA dan IVB. Kedua kelas ini kemudian dipilih dengan teknik sampling total, dimana seluruh anggota populasi menjadi sampel dalam penelitian ini (Sugiyono, 2022).

Data dikumpulkan dengan menggunakan instrument test, lembar observasi dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dilakukan uji normalitas. Penguji kenormalan tergantung pada kemampuan dalam mencermati plotting data (Aprizan et al., 2021). Kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui variansi dari data, dan akhirnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari strategi *guide note taking* dibantu media video animasi *motion graphic* materi energi dan perubahannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Timur pada tahun 2022/2023. Kelas 4 terdiri dari dua kelas, yaitu kelas A dan kelas B yang dimana kelas 4A menjadi kelas kontrol dan kelas 4B menjadi kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pretest diketahui bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas kontrol adalah sebesar 67,976. Dimana terdapat 20 peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM yaitu 75 dengan persentase nilai sebesar 68,97%, dan 9 peserta didik yang nilainya mencapai KKM yaitu 75 dengan persentase nilai sebesar 31,03%. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen adalah sebesar 75,35. Dimana terdapat 15 peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM yaitu dengan persentase nilai sebesar 51,72 %, dan 14 peserta didik yang nilainya mencapai KKM yaitu 75 dengan persentase nilai sebesar 48,27 %. Hal ini disebabkan karena guru cenderung belum memberikan variasi dalam pembelajaran. Sejalan dengan Fitri, (2023), masalah yang paling mendasar yang dikeluhkan oleh peserta didi adalah peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan proses kelas karena aktivitas peserta didik yang hanya sebatas mendengarkan penjelasan dari guru saja tanpa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada hasil posttest diperoleh data rata-rata hasil belajar peserta didik kelas kontrol adalah sebesar 76,68. Terdapat 16 peserta didik yang 98 nilainya belum mencapai KKM yaitu 75 dengan persentase nilai sebesar 55,17 %, dan 13 peserta didik yang nilainya mencapai KKM yaitu 75 dengan persentase nilai sebesar 44,83%. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen adalah sebesar 89,59. Terdapat 5 peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM yaitu 75 dengan persentase nilai sebesar 17.24 %, dan 24 peserta didik yang nilainya mencapai KKM yaitu 75 dengan persentase nilai sebesar 82,76%.

Adapun hasil uji normalitas dan homogenitas disajikan pada table 1 dan 2 berikut:

Tabel 1: Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre Test Eksperimen	.162	29	.050
Peserta Didik	Post Test Eksperimen	.193	29	.007
	Pre Test Kontrol	.112	29	.200*
	Post Test Kontrol	.145	29	.120

Berdasarkan diatas dapat disimpulkan apabila nilai yang diperoleh lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh data di atas berdistribusi normal.

Tabel 2: Uji Homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.827	1	56	.182
Peserta Didik	Based on Median	1.901	1	56	.173
	Based on Median and with adjusted df	1.901	1	52. 771	.174
	Based on trimmed mean	1.868	1	56	.177

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,177, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Berdasarkan tabel diatas maka dapat dikatakan bahwa data nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen

Sebelum melakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh dari strategi *guide note taking* dibantu media video animasi *motion graphic* materi energi dan perubahannya, sebelumnya dilakukan uji terhadap *pretest* kelas eksperimen dan control. Hasilnya disajikan pada table 3 berikut:

Tabel 3: uji perbedaan *pretest*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.002	.964	1.122	56	.267
Peserta Didik	Equal variances not assumed			1.122	55.611	.267

Berdasarkan hasil dari tabel di atas dapat diketahui nilai sig.(2- tailed) data pre test adalah sebesar 0,267 > dari 0,05 maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar awal peserta didik kelas control dan eksperimen. Karena tidak terdapat perbedaan rata-rata awal maka dilanjutkan uji perbedaan terhadap *posttest* peserta didik yang disajikan pada table berikut:

Tabel 4: uji perbedaan *posttest*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Peserta Didik	Equal variances assumed	1.827	.182	2.267	56	.027
	Equal variances not assumed			2.267	51.639	.028

Berdasarkan hasil independen sampel test di atas, diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah $0,027 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada perbedaan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen yang artinya terdapat pengaruh penggunaan strategi *guide note taking* dibantu media video animasi *motion graphic* materi energi dan perubahannya kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Timur. Berdasarkan hasil olahan effect size, diketahui nilai cohen`s d effect size 0,60. Maka sesuai dengan kriteria cohen`s d effect size $0,60 \leq ES < 0,80$ termasuk ke dalam kriteria sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa besar pengaruh strategi *guide note taking* dibantu media video animasi *motion graphic* terhadap hasil belajar peserta didik yaitu 0,60 dengan kategori sedang.

Menurut Andi (2012) manfaat dari video pembelajaran adalah peserta didik akan terlihat sangat antusias dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang berbeda, karena peserta didik lebih suka pembelajaran yang tak terduga kepada mereka, memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu dan memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu. Berdasarkan hasil observasi dimana dengan penggunaan strategi *guide note taking* berbantuan media video animasi *motion graphic* peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan oleh Efendi et al., (2020) yang menyatakan bahwa media video animasi *motion graphic* efektif digunakan dalam pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan paparan yang telah disajikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi *guide note taking* dibantu media video animasi *motion graphic* terhadap hasil belajar peserta didik materi energi dan perubahannya kelas 4 di SDN 12 Pontianak Timur dengan kategori sedang

E. REFERENSI

- Andi, P. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta DIVA pres.
- Apriansyah, M. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik*



Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pensil, 9(1), 9–18.
<https://doi.org/10.21009/Jpensil.V9i1.12905>

Aprizan, A., Subhanadri, S., & Avana, N. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa PGSD STKIP Muhammadiyah Muara Bungo*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3445–3459.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1325>

Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang*. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102.
<https://doi.org/10.17977/Um031v6i22020p097>

Fitri, I. (2023). *Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Preprint]*. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/7pnar>

Hariani, Sri Eka (2021) *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas IV Di SD Negeri 050601 Kecamatan Kuala*. Undergraduate Thesis, UNIMED.

Indonesia, P. R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*. Pemerintah Republik Indonesia.

Meidawati, S. A. N., Bayu, Rani,. (2019). *Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA*. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.117>

Nugroho, A. W. (2013). *Peningkatan Keterampilan Proses Sains Melalui Kegiatan Laboratorium Disertai Strategi Catatan Terbimbing (Guided Note Taking) Pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011*. Undergraduate Thesis. Universitas Sebelas Maret

Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Blom, R. (2017). *Guided Note Taking And Student Achievement In A Media Law Course*. *Journalism & Mass Communication Educator*.

Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani.

Subroto, T. (2012). *Model Pembelajaran Guided Note Taking Berbantuan Media Chemoedutainment Pada Materi Pokok Koloid*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*,

Silberman, M. (2007). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani.

Suprijono. (2010). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar.