

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SDN BOJONG 1

Salsa Rojana Urfa¹, Arry Patriasurya Azhar², Ino Budiartman³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang

¹salsarojana4@gmail.com, ²arry@umt.ac.id, ³budiatman@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to find out the impact of the use of animation learning media on the learning outcomes of IPS class IV SDN Bojong 1. The method used in this research is a quasi-experimental method with a design of nonequivalent control group design. The research was carried out at SDN Bojong 1 with sampling techniques using saturated samplings. In this study, class IV-A as an experimental class used an animated learning medium, while class IV-B as a control class did not use an animation learning medium. The data collection technique uses a test on the essay, and the data analysis technique uses the test-t. The calculation of the hypothetical test using the test -t on the posttest data shows that the thitung is 3.67 > a table of 2.01. Then, Ho was rejected and Ha accepted. Study results show that students' learning outcomes using animated learning media have improved significantly. Thus, it can be concluded that there is an influence of the use of animation learning media on the learning outcomes of IPS in the students of the fourth grade of SDN Bojong 1 City of Tangerang.

Keywords: *learning media, learning outcomes, social sciences*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Bojong 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan di SDN Bojong 1 dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Pada penelitian ini, kelas IV-A sebagai kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran animasi, sedangkan kelas IV-B sebagai kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran animasi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes soal esai, dan teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada data *posttest* menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 3,67 > t_{tabel} sebesar 2,01. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran animasi mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Bojong 1 Kota Tangerang.

Kata Kunci: media pembelajaran, hasil belajar, IPS

A. Pendahuluan

Hasil belajar IPS dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial. menurut (Riyadi, 2023), Ilmu Pengetahuan Sosial adalah disiplin ilmu yang mencakup perpaduan mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Penelitian ini berfokus pada bab tujuh dalam buku IPAS, dalam bab ini, materi pokok yang dibahas oleh peneliti adalah kegiatan ekonomi. Sebagaimana dikemukakan oleh (Fitri et al., 2021) dalam bukunya "Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV". Tujuan dari penelitian ini adalah agar peserta didik mampu menentukan peran produsen, distributor, dan konsumen dalam alur kegiatan ekonomi.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Aliyah, yang merupakan wali kelas IV SDN Bojong 1, bahwa penggunaan media pembelajaran dilakukan sebanyak 2-3 kali dalam seminggu. Media tersebut dapat

berupa media yang mereka buat sendiri atau yang sudah tersedia di sekolah, dan penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan. Hal ini siswa terlibat dalam pembuatan proyek media pembelajaran sendiri. Selain itu, data yang diperoleh menunjukkan bahwa dari 31 siswa, 41,94% siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Sebaliknya, 58,06% siswa lainnya belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar dan media pembelajaran kurang dimaksimalkan. Selama pembelajaran, peserta didik hanya terlibat dalam aktivitas membaca dan mendengarkan materi. Namun, ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman-temannya ketika seharusnya mereka membaca buku, yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Oleh karena itu, permasalahan yang muncul adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar IPS.

Untuk meningkatkan hasil belajar IPS, diperlukan adanya inovasi yang dapat digunakan, salah satunya dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pendidikan, berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media untuk memberikan pengetahuan yang lebih konkret, tepat, dan mudah dipahami. Menurut (Nurdiyana & Indriyani, 2023), media pembelajaran adalah alat atau sarana untuk mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan media pembelajaran animasi, berupa video animasi. Menurut (Kamalia & Rahmadhar, 2023), *video* animasi adalah jenis media yang terdiri dari serangkaian gambar yang tampak hidup dan bergerak sendiri dan disertai dengan suara *dubbing* yang menjelaskan materi pelajaran. Penggunaan media bertujuan agar peserta didik tidak bosan selama proses pembelajaran. Selain itu, video animasi membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh jurnal (Kamalia & Rahmadhar, 2023), bahwa media pembelajaran animasi dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi. Media ini terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan membantu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai t_{hitung} sebesar 6,192 dan t_{tabel} sebesar 1,725. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV.

Berdasarkan latar belakang di atas, terlihat jelas bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Bojong 1 Kota Tangerang. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini, peneliti tertarik membahas lebih lanjut untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN Bojong 1 Kota Tangerang".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi eksperimental* jenis *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Bojong 1, terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen, yang berjumlah 29 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol, yang berjumlah 27 siswa. Sampel penelitian berjumlah 56 siswa menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data menggunakan alat pengumpulan data berupa tes, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tes bentuk soal esai yang terdiri dari 15 soal untuk mengukur hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi.

Proses mengolah data dalam penelitian ini dengan menggunakan beragam uji yaitu uji validitas menggunakan rumus Korelasi Product Moment dan uji reliabilitas menggunakan rumus cronbach's alpha. Kemudian Uji normalitas yang digunakan yakni uji liliefors dan uji homogenitas dengan uji-F. Serta hipotesis statistika pada penelitian ini menggunakan Uji Independen Sampel T test. Pengolahan hasil data melalui *Microsoft Excel*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil yang di dapat oleh penulis tentang "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Bojong 1 Kota Tangerang " yaitu :

**Tabel 1 Pretest, Posttest
Hasil Belajar Siswa SDN Bojong**

	PRETEST		POSTTEST	
	EKSPERIMEN	KONTROL	EKSPERIMEN	KONTROL
	>KKM			
JUMLAH SISWA	22	16	23	21
PRESENTASE	76%	59%	79%	78%
RATA-RATA	70,71	69,67	75,09	74,15

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil *pretest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 70,71 sedangkan kelas kontrol sebesar 69,67. Setelah uji *posttest*, nilai rata-rata di kelas eksperimen sebesar 75,09 dan kelas kontrol sebesar 74,15. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Selanjutnya, hasil analisis *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pretest* di kelas eksperimen menunjukkan bahwa 22 siswa memperoleh nilai di atas KKM, tetapi setelah *posttest* jumlah siswa

tersebut hanya meningkat menjadi 23 siswa. Sementara itu, hasil *pretest* di kelas kontrol menunjukkan bahwa 16 siswa memperoleh nilai di atas KKM, setelah *posttest* jumlah siswa tersebut meningkat menjadi 21 siswa.

Tabel 2 Uji Hipotesis

Uji Hipotesis				
No	Data	Thitung	Ttabel	Kesimpulan
1	Kelas Eksperimen - Kontrol (Pretest)	2,20	2,01	Terdapat Perbedaan
2	Kelas Eksperimen - Kontrol (Posttest)	3,67		

Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan uji Independen Sampel T test. Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil uji hipotesis di mana nilai signifikansi uji t pada nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan t_{hitung} sebesar 3,67, dengan t_{tabel} sebesar 2,01. Karena $t_{hitung} 3,67 > t_{tabel} 2,01$, hal ini menunjukkan penolakan terhadap H_0 , yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran animasi dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Dengan demikian, hasil belajar IPS pada kelas eksperimen terbukti lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hal inilah yang mempengaruhi nilai perolehan siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi. Peneliti melihat perbedaan ini ketika mereka menggunakan media pembelajaran animasi selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran animasi dalam proses pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi membuat proses belajar menjadi lebih menarik bagi siswa. Sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan, dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan analisis di atas, dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Bojong 1.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Bojong 1. Pengaruh ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata hasil belajar IPS yang diperoleh melalui *posttest* antara kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media

pembelajaran animasi dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut, dengan nilai rata-rata masing-masing sebesar 75,09 dan 74,15. Peningkatan ini membuktikan penggunaan media pembelajaran animasi dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media animasi dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan, yaitu terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Bojong 1.

Pendidikan Matematika, 7(1).
<https://doi.org/10.31004/Cendekia.V7i1.1564>

- Nurdiyana, T., & Indriyani, P. D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Seni Kolaborasi*. Jejak Pustaka.
- Riyadi, I. (2023). *Pengembangan Konsep Ilmu Sosial Dalam Pembelajaran IPS* (I. Abbas & S. Nurjanah (Eds.)). Selat Median Patners.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas IV*. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Badan.
- Kamalia, A., & Rahmadhar, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal*