

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR

Fatimah Insyirah¹, Rudi Hermansyah², Dichi Akbar Wahyudi³

^{1,2,3} Universitas Battuta

Email: insyirahfarinsyi@gmail.com

ABSTRAK

KATA KUNCI:

Animaker; Media Pembelajaran; Nonequivalent Control Group Design; Pembelajaran IPS.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual ANIMAKER terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa SD IT Asmah Zaijuli Hamid Hampan Perak. Dasar penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yang belum positif maka dari itu nilai yang didapat siswa dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Penggunaan metode pada penelitian dengan metode *Quasi Experimental Design* ini dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Pada sampel penelitian terdiri dari 93 siswa, kelas V-A, V-B dan V-C dengan teknik sampel jenuh. Jenis instrumen berupa tes pilihan ganda dan angket. Analisis data dengan teknik analisis yaitu statistic memakai SPSS 25.0 dalam tes normalitas, penggunaan rumus uji Kolmogorov-Smirnov, homogenitas, dan uji ANOVA. Berdasarkan angket media animaker terdapat pengaruh yang signifikan dengan $f_{tabel} > f_{hitung}$ yaitu $5,380 > 4,18$ bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa media Animaker cukup efektif dipergunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD IT Asmah Zaijuli Hamid.

PENDAHULUAN

Revolusi 4.0 dalam dunia Pendidikan menuntut untuk dapat mempergunakan teknologi dalam setiap proses pembelajaran untuk memiliki kompetensi dan kemampuan. Adapun teknologi yang membantu kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran. Kurikulum 2013 berdasarkan pembelajaran IPS dikaitkan dengan kompetensi dasar dalam disiplin ilmu yang dihubungkan melalui pembahasan topik atau makna. Tujuan utama bagi peserta didik untuk pendidikan IPS dalam kurikulum 2013 yaitu pembekalan kepada peserta didik ilmu-ilmu sosial yang bermanfaat untuk kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS banyak mempelajari hubungan antara individu dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana setiap manusia membutuhkan manusia yang lain dan bagaimana setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Untuk membekali diri peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan sosial yang terjadi di lingkungan sosialnya maka dalam hal tersebut peserta didik diberikan pengasahan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS, kemudian dengan mempelajari peserta didik dapat mampu memiliki karakteristik dalam hal mental yang positif dan dengan mempelajari IPS peserta didik dapat memiliki kemampuan kompetensi dalam kreativitas tinggi (Azizah, 2021). Hasil belajar adalah perubahan kemampuan peserta didik dengan peningkatan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik (Nugraha et al., 2020). Sebagaimana dengan pendapat tersebut menurut Kinanti Hilmiatussadiyah menyatakan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan peserta didik dalam perilaku yang berupa sikap yang didapatkan dalam pengalaman proses kegiatan belajar mengajar (Hilmiatussadiyah, 2020). Sedangkan berbeda dengan pendapat menurut (Syachtiyani & Trisnawati, 2021) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya skala nilai yaitu huruf, dan angka serta hasil belajar sebagai evaluasi dalam pembelajaran. Hasil belajar IPS adalah tolak ukur pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan dimasyarakat dan dapat berinteraksi dengan lingkungan (Suryanita & Kusmariyatni, 2021). sehubungan dengan pendapat tersebut menurut Asriningsih, Sujana dan Darmawati hasil belajar IPS adalah pemahaman, penerapan dan pengamatan peserta didik di lingkungan saat menerapkan IPS, ditunjukkan dalam pemecahan masalah sosial (Wyn et al., 2021). Dalam kegiatan pembelajaran dimasa depan IPTEK mempengaruhi

dalam perangkat pembelajaran untuk membuat peserta didik menjadi aktif, kritis dan kreatif. Untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dalam membentuk peserta didik diperlukan perangkat pembelajaran, salah satunya upaya adalah media pembelajaran. Komponen adanya literasi teknologi dalam abad 21 dengan era revolusi industry 4.0 yang tercatat dalam peraturan pemerintahan menyatakan adanya pembelajaran kepada penerapan teknologi pada saat pembelajaran agar membantu guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran serta menyelesaikan permasalahan, mendiskusikan serta memecahkan masalah dan adanya kerja sama (Huda et al., 2021). Media pengajaran atau pembelajaran berbagai macam jenisnya, namun dalam pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa bagian yang harus diperhatikan. Media pembelajaran yang sesuai adalah bahan ajar untuk dikembangkan saat melihat keperluan peserta didik dan berbagai macam karakteristik siswa. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran untuk dipakai dalam gaya pengajaran yang dipakai pendidik dalam mengadakan hubungan pembelajaran guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Fatmawati et al., 2021). Media pembelajaran audio visual mempunyai tahapan desain dari mulai pengisian materi pembelajarann, animasi, dan penggunaan audio, kemudian di dalam materi pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran seperti kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, isi materi pembelajaran, rangkuman, kuis kelompok, dan evaluasi soal, hal-hal tersebut merupakan upaya dalam kemampuan interaksi pendidik dan peserta didik (Marhamah Hasibuan, 2021). Media dengan audio visual adalah bahan ajar atau media pembelajaran dengan melibatkan audio atau pendengaran sekaligus penglihatan didalam satu waktu yaitu kegiatan pembelajaran dan mampu menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus terhadap pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian berjenis kuantitatif dan metode penelitian *Quasi Experimental Design* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Di penelitian menggunakan subjek yang digunakan semua kelas 5 di SD IT Asmah Zaijuli Hamid Hampan Perak. yang tersusun dari 3 kelas berjumlah 93 siswa. Tiga kelas

penelitian yaitu dua kelas eksperimen dan satu kelas kontrol yang dipilih dengan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh siswa termasuk kedalam sampel atau dapat dikatakan dengan teknik sampel jenuh. Sehingga menjadi kelas 5A berjumlah 31 eksperimen kemudian kelas 5B berjumlah 31 merupakan kelompok eksperimen dan kelas 5C sejumlah 31 merupakan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu dua kelas dan kontrol yaitu satu kelas dilakukan pretest awal perlakuan. Dua kelompok eksperimen mendapatkan treatment sama lalu satu kelompok kontrol mendapatkan treatment yang berbeda dan ketiga kelompok melakukan posttest diakhir. Kelompok eksperimen yaitu kelas V-A dan V-B diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Animaker sementara itu pada kelompok kontrol yaitu kelas V-C diberikan perlakuan menggunakan media konvensional.

Tabel 1. Desain Metode Penelitian

E	O ₁	X ₁	O ₃
K	O ₂	X ₁	O ₄

Media Audio Visual ANIMAKER merupakan media pembelajaran dengan animasi bergerak yang dibuat dengan menggunakan frames oleh animaker dan dapat diberikan suara, gerakan animasi sangat beragam dari makan, duduk, melambaikan tangan, membaca dan lainnya, warna yang ditampilkan sangat menarik perhatian dan dapat diputar berulang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan angket. Teknik tes berdasarkan hasil pretest awal dan posttest akhir berupa item soal pilihan ganda dalam penggunaan media ajar bertujuan mengukur apakah penggunaan media ajar mempengaruhi hasil belajar IPS menggunakan media Animaker. Teknik angket berdasarkan 30 pernyataan penggunaan media pembelajaran untuk mengukur apakah adanya pengaruh dalam penggunaan atau implikasi media Animaker terhadap hasil pembelajaran IPS. Instrumen penelitian dilakukan pengujian validitas pada instrument dan pengujian reliabilitas. Analisis pengukuran bahan data penelitian yaitu analisis teknik uji perbandingan bahan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan

pengujian ANOVA mempunyai taraf signifikan dengan 0,05 atau 5% menggunakan SPSS 25.0 for windows. Uji persyaratan sebelum uji hipotesis diantaranya dilakukan uji normalitas Kolmogorov-Smirnova, dan uji homogenitas uji fisher.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berlandaskan analisis pada uji validitas, terdapat item soal yang diakui sebagai butir soal valid terdapat 28 soal yang valid kemudian 2 item pertanyaan tidak valid.

Tabel 2. Pengelompokan Item Soal Validitas

Kategori	Jumlah Item Soal	Nomor Soal Valid
Valid	28	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15, 16,17,18,19,20,21,22,23,25,26,27,28,29,30
Tidak valid	2	14,24

Tabel 3. Pengelompokan Item Angket Validitas

Kategori	Jumlah Item Soal	Nomor Soal Valid
Valid	27	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16, 17,19,21,22,23,24,25,26,27,29,30
Tidak valid	3	18,20,28

Kemudian perhitungan reliabilitas dengan pengukuran *Cronbach Alpha* taraf signifikan $\alpha = 0,05$ menggunakan SPSS 25.0 for windows, Data reliabilitas instrument soal dapat dinyatakan reliabel dengan hasil yang didapat r hitung = 0,747 ditunjukkan pada tabel 4. Selanjutnya pada data reliabilitas instrument angket dapat dinyatakan reliabel dengan hasil yang di dapat yaitu r hitung = 0,744 ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Instrumen	Taraf Signifikan	N	T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
Soal Tes	5%	30	0,747	0,355	Reliabel
Angket			0,744		Reliabel

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan perhitungan memakai uji Kolmogorov-Smirnov atau uji Lilifors berbantuan dengan SPSS 25.0 for windows dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel 5 pada ketiga kelas tersebut didapatkan signifikansi lebih dari 0,05 maka pada data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Pengukuran Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test

Hasil belajar	Kelas	Kolmogorov-smirnov		
		Statistik	Df	Sig
Hasil Belajar IPS	Pret-Test Kelas Eksperimen 5A	0,131	31	0,190
	Post-Test Kelas Eksperimen 5A	0,106	31	0,200
	Pre-Test Kelas Eksperimen 5B	0,097	31	0,200
	Pre-Test Kelas Eksperimen 5B	0,125	31	0,200
	Pre-Test Kelas Kontrol 5C	0,110	31	0,200

Tabel 6. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig
Hasil Belajar IPS	Besed on mean	0,324	2	90	0,724

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dapat digunakan melihat terdapat pengaruh terhadap implementasi media Animaker pada hasil pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas V di SD IT Asmah Zaijuli Hamid Hampan Perak. Hasil analisis pengukuran hipotesis dengan uji ANOVA dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Uji Hipotesis ANOVA

	Hasil belajar IPS				
	Sum of Squares	df	Sum of Squares	f	Sig
Between Groups	1229,505	2	614,753	4,615	0,012

Uji ANOVA berbantuan dengan SPSS 25.0 digunakan perhitungan hipotesis. Peningkatan belajar pretest kemudian post-test dengan implementasi media Animaker dan menerapkan media konvensional memperoleh Sig. dibawah 0,05 yaitu 0,01 pengukuran kelompok eksperimen dengan dibandingkan kelompok kontrol dapat

dinyatakan terdapat perbedaan, kemudian dinyatakan terdapat pengaruh dalam implementasi media Animaker dalam hasil belajar IPS kelas 5 siswa SD IT Asmah Zaijuli Hamid Hampan Perak. Dari pengukuran didapatkan nilai f hitung melebihi nilai yang tersedia f tabel yaitu $4,615 > 4,18$ sehingga dinyatakan dalam kesimpulan ini yaitu pada H_0 dinyatakan ditolak dan H_1 dinyatakan diterima menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS dari penggunaan media audio visual Animaker kelas 5 siswa SD IT Asmah Zaijuli Hamid Hampan Perak. Berdasarkan instrument penelitian angket media audio visual Animaker sebanyak 30 pernyataan dan di isi oleh 93 responden dari siswa kelas V SD siswa SD IT Asmah Zaijuli Hamid dan dianalisis dengan uji Anova menggunakan SPSS 25.0 for windows memperoleh Sig dibawah 0,05 yaitu 0,006 maka dari itu dinyatakan pada implementasi media pembelajaran animaker berpengaruh terhadap hasil pembelajaran IPS siswa SD IT Asmah Zaijuli Hamid. Nilai f hitung lebih besar dari f tabel yaitu $5,380 > 4,18$ maka dari itu dapat dinyatakan dalam H_0 yaitu ditolak kemudian pada H_1 yaitu diterima menunjukkan penerapan serta implementasi media pembelajaran audi visual memberikan peningkatan dalam hasil belajar IPS siswa kelas 5 SD IT Asmah Zaijuli Hamid Hampan Perak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal dan angket yang digunakan valid dan reliabel. Dari 30 butir soal dan 30 pernyataan angket, terdapat 28 soal dan 27 angket yang valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha menunjukkan bahwa keduanya reliabel dengan nilai r hitung $>$ r tabel. Data hasil penelitian juga terbukti berdistribusi normal dan homogen berdasarkan uji normalitas dan homogenitas. Uji ANOVA menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol (Sig. = $0,01 < 0,05$; F hitung = $4,615 >$ F tabel = $4,18$), yang berarti penggunaan media Animaker berpengaruh terhadap peningkatan

hasil belajar IPS siswa kelas V di SD IT Asmah Zaijuli Hamid Hamparan Perak. Dengan demikian, media Animaker cukup efektif dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aniyati, K. (2021). Aplikasi ICT dalam pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Prodi PGMI Al-Misbah*, 7, 35–50.
- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis pembelajaran IPS di SD/MI dalam kurikulum 2013. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Fatmawati, Y., Yusrizal, & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2).
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhayat, Y. (2021). Development of electric vehicle learning videos based on YouTube integrated Animaker. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.33579>
- Hilmiatussadiyah, K. G. (2020). Hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi dengan pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2). <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/arti>
- Huda, N., at al. (2021). Pembuatan video pembelajaran animasi menggunakan Animaker untuk mendukung kemampuan literasi teknologi pada guru SMP. *Journal UNJ*.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan video animasi audiovisual berbasis Animaker pada materi sistem gerak manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2).

- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Ma'arif, M. (2020). Desain pengembangan bahan ajar. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 310–321.
- Nugraha, S., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas IV. *[Tidak diterbitkan]*.
- Suryanita, P., & Kusmariyatni, N. (2021). Model pembelajaran kooperatif Jigsaw berbantuan media video meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1).
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1>
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika SMA dengan aplikasi Animaker pada materi vektor. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1374–1386.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Wyn, N., at al. (2021). Penerapan model discovery learning berbantuan media PowerPoint meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 251–259. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/mi>