**Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa**

**Kabupaten Maros**

# The Effect Of Using Animated Video Media On Social Studies Learning Outcomes In Grade IV Students Of SDN 148 Inpres Bontoa kecamatan Bontoa Kabupaten Maros

## Novitasari1, Andi Dewi Riang Tati2, Muhammad Irfan3

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*novitasarijamal65@gmail.com*

## Abstrak (Bahasa Indonesia)

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa pada siswa kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros. Jenis penelitian ini adalah Pra-Eksperimental. Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimanakah gambaran penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros, bagaimanakah gambaran hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros, apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran penggunaan media video animasi pada siswa kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros, untuk mengetahui gambaran hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros. Pendekatan yang dipilih dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, jenis penelitian ini adalah pra-eksperimetal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai P = 0,00 lebih kecil dari α = 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa setelah penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran siswa kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros.

 **Kata kunci:** Media Video Animasi, Pembelajaran IPS, Hasil Belajar

## Abstract (Bahasa Inggris)

The problem in this research is the low social studies learning outcomes of students in grade IV SDN 148 Inpres Bontoa, Kecamatan Bontoa, Kabupaten Maros. This type of research is Pre-Experimental. The formulation of the problem in the study is how the description of the use of animated video media on social studies learning outcomes for fourth grade students at SDN 148 Inpres Bontoa, Kecamatan Bontoa, Kabupaten Maros, how is the description of learning outcomes in social studies subjects for class IV SDN 148 Inpres Bontoa, Kecamatan Bontoa, Kabupaten Maros, whether there is an influence the use of animated video media on social studies learning outcomes for fourth grade students of SDN 148 Inpres Bontoa, Kecamatan Bontoa, Kabupaten Maros. The purpose of this study was to determine the description of the use of animated video media in fourth grade students of SDN 148 Inpres Bontoa, Kecamatan Bontoa, Kabupaten Maros, to find out the description of learning outcomes in social studies subjects for class IV SDN 148 Inpres Bontoa, Kecamatan Bontoa, Kabupaten Maros, to determine the effect of using animated video media on social studies learning outcomes for fourth graders at SDN 148 Inpres Bontoa, Kecamatan Bontoa, Kabupaten Maros. The approach chosen in the implementation of this research is a quantitative approach, this type of research is pre-experimental. The results showed that there was a significant effect on student learning outcomes after using animated video media in the learning process. Based on the results of inferential statistical analysis, the value of P = 0.00 is smaller than = 0.05. It can be concluded that there is a significant effect on students social studies learning outcomes after using animated video media in the learning process of fourth grade students at SDN 148 Inpres Bontoa, Kecamatan Bontoa, Kabupaten Maros.

 **Kata kunci:** Animated Video Media, Social Studies Learning, Learning Outcomes

# PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam proses kehidupan. Pendidikan juga merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara/masyarakat..

Tujuan pendidikan adalah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar. Arikunto (Purwanto, 2009:35) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan dapat dijabarkan mulai dari tujuan nasional, institusional, kurikuler, sampai instuksional. Tujuan nasional pendidikan adalah cita-cita negara terhadap warga negara setelah mengikuti pendidikan.

Sesuai dengan tujuan di atas, pendidikan seharusnya dapat menjadi wadah bagi siswa untuk menyalurkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dalam hal ini, peran guru sangat dibutuhkan untuk membantu siswa dalam menumbuhkan dan meningkatkan bakat dan potensi yang ada pada diriya. Dengan demikian, akan terbentuk generasi berkarakter yang akan mencerdaskan bangsa.

Berbagai upaya harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya dengan cara meningkatkan proses pembelajaran di sekolah. Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran, tetapi lebih pada kemampuan guru melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Untuk itu, guru harus mencari informasi tentang aspek-aspek yang dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Ada beberapa mata pelajaran yang disajikan di sekolah dasar, salah satunya adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS). Menurut Permendiknas no.24 tahun 2016 “Tujuan IPS yaitu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya”. Pembelajaran IPS diharapkan dapat menjadi tempat bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Lingkungan sekitar meliputi keberagaman suku, bahasa, agama, dan sebagainya. Sedangkan mempelajari diri sendiri dengan menentukan sikap mereka terhadap lingkungan sekitarnya dan bagaimana cara bertindak di lingkungannya. Permasalahan terjadi ketika tidak ada media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa mengenai materi-materi tersebut. Sehingga kondisi pembelajaran IPS yang monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Permasalahan ini berdampak terhadap siswa yang hanya beberapa siswa yang memahami materi pembelajaran IPS. Sehingga nilai siswa pada mata pelajaran IPS tergolong rendah dilihat dari rata-rata nilai siswa yang masih dibawah KKM. Hal ini menunjukkan penyampaian materi pembelajaran kurang efektif, sehingga diperlukan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang dapat mendorong peserta didik belajar dengan maksimal dalam pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan menggunakan media video animasi yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Rusman dkk (2013:70) “Video termasuk media yang dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah yang dapat membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi”.

Berdasarkan penelitian relevan yang sebelumnya dilakukan oleh Sari dan Samawi (2014:143) menyatakan bahwa “terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA”. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Muslimin (2017:33) menyatakan “ada pegaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar PKn siswa kelas II b SD Muhammadiyah Karangtengah Bantul Yogyakarta”.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Faridah dan Laily (2018: 429) menyatakan “terdapat pengaruh secara signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se-gugus Sukodono Sidoarjo”.

Dari tiga penelitian relevan diatas diketahui bahwa media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menimbulkan respon positif bagi siswa selama proses pengamatan.

 Media video animasi merupakan media yang memberikan tampilan gambar bergerak dalam proses pembelajaran yang nantinya menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi melalui media video dapat berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar peserta didik. Sari dan Samawi (2014:141) mengemukakan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Karena keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang baik. Sukiyasa dan Sukoco (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan dampak dari segala proses memperoleh pengetahuan, hasil dari latihan, hasil dari proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada bulan September 2021 terhadap siswa kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros. Guru mendominasi dalam proses pembelajaran IPS dan tidak ditemukan penggunaan media pembelajaran Penyampaian materi kurang efektif karena kurangnya pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi seperti LCD kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru hanya berpatokan pada buku pelajaran dan lembar kerja peserta didik.

# TINJUAN PUSTAKA

## Pengertian Media

 Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal daru bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium.* Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar.

Menurut Bovee Rusman dkk. (2013: 60) “Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan”. Menurut Sanjaya (2012:57) “Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan lain sebagainya”. Sedangkan menurut Sundayana (2013: 32) “Media merupakan sarana atau alat terjadinya proses mengajar”. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad, 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu alat yang digunakan sebagai perantara dalam penyampaian informasi oleh guru kepada peserta didik dalam suatu proses pembelajaran.

* 1. **Pengertian Video**

 Video merupakan salah satu media audiovisual yang banyak dikembangkan untuk keperluan proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Media audio visual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (*audio*) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media video diklasifikasikan sebagai media audio-visual.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfatkan sebagai media pembelajaran yaitu media video. Media video merupakan salah satu media yang sering digunakan dalam menyampaikan suatu objek dan suatu proses atau peristiwa yang telah terjadi. Arsyad (2014:36) mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan dengan pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu guru menyampaikan materi.

# Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa program video dapat dikombinasikan dengan animasi sehingga lebih variatif dengan gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat. Media video animasi dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang berbasis komputer yang memanipulasi gambar seolah-olah hidup dan bergerak yang disertai dengan audio

## Pengertian Animasi

 Kata animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang berarti “hidup” *animare* yang berarti “meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *Animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to)*, atau *Animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup.

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Sedangkan menurut pendapat yang lain animation atau animasi adalah pembuatan gambar filmdari gambar statis dengan cara stop motion untuk menghasilkan gambar bergerak atau hidup bila diproyeksikan di layar (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2005: 53).

Ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi dengan cara menggerakkan secara cepat serangkaian gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian objek gambar tersebut. Apabila rangkaian gambar tersebut digerakkan secara cepat, maka akan menangkap gerakan dari objek, dan bukan lagi gambar per *frame-*nya. Standar animasi seperti itu sering kali disebut sebagai stop-*frame cinematography.*

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa animasi adalah proses darigambar yang semula diam diubah menjadi gambar bergerak sehingga seperti hidup atau ilusi. Animasi biasa tayang di televisi sebagai tontonan hiburan anak-anak.

* 1. **Kelebihan Animasi**

Menurut Sadiman (2009: 74-75) kelebihan atau keunggulan dari media video animasi, yaitu:

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
2. Penonton atau siswa dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya
4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
5. Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek berbahaya.
6. Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
7. Guru bisa mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yangakan diperjelas informasinya.
8. Ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikan.
	1. **Kekurangan Animasi**

Menurut Daryanto (2010: 90) media animasi memiliki kekurangan diantaranya:

1. Fine details, tidak dapat menampilkan objek sampai sekecil-kecilnya
2. Size information, tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya
3. Third dimension, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi
4. Opposition, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsiran gambar yang dilihat
	1. **Pengertian Belajar**

 Belajar merupakan kegiatan yang paling utama dalam suatu pembelajaran, hal ini berarti keberhasilan pencapaian pendidikan banyak bergantung pada prosesbelajar yang dialami anak didik. Belajar menurut definisi yang paling sederhana adalah proses yang dilakukan seseorang untuk mengubah keadaan dari yang tidak tahu menjadi tahu.

 Belajar juga dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan secara terencana dan sistematis dengan menggunakan metode terntentu yang mengubah perilaku seseorang.

 Menurut Cronbach (Yamin 2015:11) mengatakan bahwa Belajar harus ditunjukkan dengan adanya perubahan-perubahan sikap sebagai hasil pengalaman. Belajar sambil mengalami sendiri hal-hal tertentu akan memberikan bekas sangat kuat. Berdasarkan uraian sebelumnya tentang definisi belajar, dapat kita simpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga terjadi perubahan-perubahan sikap dari individu sebagai hasildari pengalaman yang dialaminya. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

 Pembelajaran sebagai proses interaksi siswa dengan guru melalui suasana belajar yang diciptakan oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir dan meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Muhaimin (2010:132) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah upaya membelajarkan murid untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan murid mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien.”

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajran di dalamnya mengandung makna belajar dan mengajar yang merupakan interaksi antara guru dan siswa. Jadi dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa.

* 1. **Pengertian Hasil belajar**

 Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan, pengetahuan atau apresasi (penerima atau penghargaan). Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran.

Belajar tidak hanya penguasaan konsep dari teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian social, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan (Rusman, 2015:67).

Mengacu pada beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian akhir dari proses dan pengalaman yang didapatkan yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomorik yang melekat pada setiap individu peserta didik. Hasil belajar dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, atau tingkah laku.

* 1. **Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar**

 Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor, yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Faktor oleh siswa meliputi kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani Sedangkan faktor lingkungan, yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber- sumber belajar, media belajar, metode serta dukungan keluarga, dan lingkungan.

1. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran

1. Faktor Psikologi

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa

* 1. **Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar**

 Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan perwujudan dari satu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. Menurut Trianto (2012:121) “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu- ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya”.

Sedangkan Jarolimek (Susanto, 2016) menyatakan bahwa pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat yang ia tinggali.

 Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya yang berhubungan dengan pengetahuan, sikap, serta nilai-nilai yang memungkinkan peserta didik berperan serta dilingkungannya.

# METODE PENELITIAN

## Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *Pre-Eksperimental* (Pra- Eksperimental). Penelitian *Pre-Eksperimental* adalah penelitian yang dilakukan pada satu kelompok untuk mengetahui efek perlakuan tanpa menggunakan kelompok pembanding.

* 1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest*. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok pembanding dimana variabel dependennya diukur *(pre- test)* lalu diberi stimulus dengan media video animasi kemudian variabel dependennya kembali diukur *(post-test).* Desainnya digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

 Bagan 3.1 *Posttest-Pretest*

 Keterangan: O1 : Pretest kelompok eksperimen

 O2 : Postest kelompok eksperimen

 X : Perlakuan

* 1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini yaitu Rancana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kisi-kisi, lembar soal observasi, soal *pre-test* dan *post-test.*

* 1. **Teknik Analisis Data**
1. **Uji Deskriptif**

Analisis statistik desktiptif ini digunakan untuk melihat gambaran tentang hasil belajar IPS siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan media video animasi. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menghitung data berupa tabel distribusi frekuensi, nilai tertinggi, nilai terendah, mean (rata-rata), median, range, varian, standar deviasi (simpangan baku), dan persentase.

1. **Uji Inferensial**
2. **Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 23 dengan *uji Kolmogorov Smirnov Normality Test.* Kriteria dalam pengujian ini, pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05 dan data dinyatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi *<* 0,05.

1. **Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 23 dengan *uji Harley statistics.* Kriteria dalam uji harley adalah jika nilai signifikan > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian sampel adalah homogen.

1. **Uji Hipotesis**

Uji Hipotesis dilakukan untuk mencari kesimpulan setelah dilakukannya uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis pada penelitian ini dapat dilakukan dengan cara uji t untuk mengetahui ada

tidaknya pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPS siswa. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan bantuan program Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 23 yaitu dengan menggunakan teknik analisis Paired Sample t-Test dengan cara membandingkan probabilitas (*P*) dengan nilai taraf signifikansi acuan (α =5 %).

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## Hasil Penelitian

## Gambaran Penggunaan Media Video Animasi

## Pelaksanaan proses pembelajaran IPS di kelas dengan materi rumah adat dan pakaian adat di Indonesia sebanyak 2 kali pertemuan. Untuk melihat gambaran penggunaan media video animasi maka menggunakan lembar obseravasi guru dan lembar observasi siswa. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media video animasi yang dilakukan oleh guru (peneliti) dapat diketahui melalui hasil observasi.

## Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada pelaksanaan penggunaan media video animasi yang dilakukan guru yang dapat diketahui observasi. Rekap hasil observasi kegiatan guru dapat dilihat pada tabel berikut:

## Tabel 4.1 Hasil Observasi Guru

|  |
| --- |
|  **Skor**  |
| **No.** | **Hasil observasi** | **Pertemuan I** | **Pertemuan** **II**  |
| 1. | Persiapan | 2 | 3 |
| 2. | Pelaksanaan | 12 | 13 |
| 3. | Tindak Lanjut | 6 |  8 |
|  | Kategori | Efektif  |  Sangat  Efektif |

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan I proses pembelajaran yang lakukan dengan persentase 74,07% dan berada pada kategori efektif. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase 88,89% dan berada pada kategori sangat efektif. Persentase pencapaian tersebut diperoleh membagi skor indikator yang dicapai dengan skor maksimal dikali 100%.

## Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Proses kegiatan penggunaan media video animasi siswa dapat diketahui melalui hasil lembar observasi kegiatan siswa. Hasil perhitungan observasi kegiatan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

 **Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

|  |
| --- |
|  **Skor**  |
| **No.** | **Hasil observasi** | **Pertemuan****I** | **Pertemuan****II** |
| 1. | Persiapan  | 2 | 2 |
| 2. | Pelaksanaan  |  11 | 14 |
| 3. | Kategori | Efektif | Sangatefektif |

Berdasarkan data tabel 4.2 disimpulkan bahwa pada pertemuan I proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 70,37% dan berada pada kategori efektif. Sedangkan pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 85,18% dan berada pada kategori sangat efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang dilakukan oleh siswa berlangsung secara efektif dikarenakan kategori persentase pada pertemuannya meningkat.

1. **Pengaruh Penggunaan media Video Animasi**

Pengaruh pada penggunaan media video animasi siswa dapat diketahui dengan melalui hasil analisis statistik inferensial. Analisis inferensial terdiri dari uji asumsi analisis data dan uji hipotesis. Berikut penjelasan sebagai berikut:

## a. Uji Asumsi Analisis Data

 Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensian terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogen.

## 1) Uji Hipotesis

1. ***Independent Sampel T-Test Pre-Test* Postest**

 Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic Version* 23*.* Syarat data dikatakan signifikan apabila niali probabilitas lebih kecil dari 0,05 analisis ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Berikut ini hasil *paired sample T-Test* nilai *pretest* dan *posttest* siswa

**Tabel 4.10 *Independent Sampel T-Test Pre- Test dan Postest***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **T** | **Df** | **Nilai****Probabilitas** | **Keterangan** |
| *Pre-Test* dan postest | -9,987 | 19 | 0,000 | 0,000 < 0,05= ada perbedaan |

 Sumber *IBM SPSS Statistic Version 23*

Berdasarkan hasil uji paired *sample t-test pretest* dan *posttest* diperoleh nilai Sig. (2- *tailed*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar matematika sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi dikelas eksperimen.

## Pembahasan

 Dari hasil pengujian data menunjukkan bahwa peningkatan yang diperoleh peserta didik yang menggunakan penggunaan media video animasi lebih banyak yang memperoleh kategori baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional. Adanya pembelajaran kelompok dan diskusi juga melatih kemampuan berinteraksi, berkolaborasi dan berargumentasi.

 Berdasarkan data deskriftif dan penelitian yang relevan, penggunaan media video animasi ditemukan hasil belajar IPS siswa berada pada kategori sangat kurang dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi, hasil belajar IPS siswa meningkat dan berada pada kategori baik. Hal tersebut tidak terjadi secara kebetulan, tetapi terjadi karena perlakuan kelas dengan pembelajaran yang berbeda, selain itu faktor-faktor eksternal atau internal menjadi pengaruh terhadap hasil sebuah keberhasilan hasil kerja peserta didik.

 Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi baik diterapkan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar terutama dalam pembelajaran IPS materi keberagaman negeriku karena dengan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, siswa aktif dalam belajar sebab siswa berpikir dan menggunakan kemampuannya untuk menemukan hasil akhir.

# 5. KESIMPULAN

1. Gambaran penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan hasil *posttest* berada pada kategori baik sedangkan nilai pretest berada pada kategori kurang.
2. Hasil belajar IPS siswa meningkat setelah diberikan perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *posttest* berada pada kategori baik sedangkan pada nilai *pretest* berada pada kategori sangat kurang.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media video aimasi terhadap hasil belajar IPS siswa. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttes*t dengan menggunakan media video animasi.

# DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Aminuddin. 2015.

Faridah, I., & Laily, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal PGSD*, *6*(4), 429-439.

Muhaimin. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana

Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, *4*(1), 26–34.

Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sadiman, A. (2019).*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan*.

 Jakarta: Prenada Media Group.

Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Slow Learner. *Jurnal P3LB*, *1*(2), 140–144.

Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *3*(1).

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Trianto. (2011). *Model - Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Jakarta: Prestasi Pustaka