

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual berbasis video Animasi Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru

The Effect of Using Media Based on Animated Videos Studies Learning Motivation of Fourth(4th) Grade Students of SD Negeri 1 Barru Barru Regency

Nudiah¹, Dra. Nurfaizah AP., M.Hum², Dr. Amir Pada, M.Pd³

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*dianudia9@gmail.com

*nurfaizah6@unm.ac.id

*amirpadda30@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena karena rendahnya perhatian siswa terhadap mata pelajaran IPS karena penggunaan media yang bersifat konvensional. Tujuan penelitian ini (1) Untuk mengetahui gambaran penggunaan media audio visual berbasis video animasi siswa kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru, (2) Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar IPS siswa IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru, dan (3) Untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual berbasis video animasi terhadap motivasi belajar siswa Kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan *true eksperimental design* dan desain penelitian *Pretest-Posttest control Group design*. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Simple Random Sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Barru yang terdiri dari 3 kelas, sedangkan sampelnya adalah kelas IV 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah Siswa 29 orang dan kelas IV 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah Siswa sebanyak 28 orang. Teknik pengumpulan data yaitu angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan independent sample t-test, dan uji N Gain. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan angket motivasi berupa *prenon-test* dan *postnon-test* serta lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media video animasi untuk melihat gambaran penggunaan media video animasi serta dokumentasi sebagai bukti keterlaksanaan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gambaran penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran berlangsung dengan baik, hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan penggunaan media video animasi selama 2 kali pertemuan yaitu perlakuan pertama sebesar 73,33% dengan kategori baik dan pemberian perlakuan kedua sebesar 86,67% dengan kategori sangat baik. Kemudian terdapat perbedaan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata motivasi belajar Siswa kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dari nilai hasil *post non-test* Siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi ada pada kategori sangat termotivasi dan hasil *post non-test* kelas kontrol setelah diberikan perlakuan tanpa menggunakan media video animasi berada pada kategori termotivasi. Kemudian pada pengujian yang nilai *N Gain score* pada kelas eksperimen mencapai 0,5 dengan pada kelas kontrol mencapai 0,3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media media audio visual berbasis video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru.

Kata Kunci: *Media audio visual, video animasi, motivasi belajar, IPS.*

Abstract

This research was motivated because of the low attention of students to IPS subjects due to the use of media that is conventional. The purpose of this study (1) To find out the picture of the use of audio visual media based on video animation students grade IV Elementary School 1 Barru Regency Barru, (2) To find out the picture of the motivation to study IPS students IV State Elementary School 1 Barru Regency Barru, and (3) To find out there is a significant influence on the use of audio visual media based on video animation on the motivation to study students Of Grade IV State Elementary School 1 Barru Regency Barru. This research uses a descriptive quantitative approach with a type of experimental research that uses true exepimental design and pretest-posttest control group design research design. The sample technique used in this study is the Simple Random Sampling technique. The population in this study was all students of grade IV Of State Elementary School 1 Barru consisting of 3 classes, while the sample was class IV 2 as an experimental class with the number of students 29 people and class IV 3 as a control class with a total of 28 students. Data collection techniques are questionnaires, observations and documentation. The data

analysis techniques used are descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis consisting of normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests using independent sample t-tests, and N Gain tests. The research data was obtained by providing motivational questionnaires in the form of pre-test and post-test and observation sheets on the use of animated video media to see images of the use of animated video media and documentation as evidence of research implementation. Based on the results of this study showed that the picture of the use of animated video media in the learning process is going well, this can be seen from the implementation of the use of animated video media during 2 meetings, namely the first treatment by 73.33% with good categories and the provision of second treatment by 86.67% with very good categories. Then there is the difference in the average learning motivation of experimental class students with the average learning motivation value of control class students. This is evidenced from the value of post-test results Experimental class students after being given treatment using animated video media are in the highly motivated category and the results of post-test control classes after being given treatment without using animated video media are in the motivated category. Then in the test the N Gain score in the experimental class reached 0.5 with the control class reached 0.3. The results of this study showed that there was The Effect of Using Media Based on Animated Videos Studies Learning Motivation of Fourth(4th) Grade Students of SD Negeri 1 Barru, Barru Regency.

Keywords: *Audio visual media, animated video, motivational learning, IPS.*

1. PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia tidak lepas dari adanya pendidikan. Pendidikan yang akan memegang peran penting dalam peningkatan sumber daya manusia. Dengan adanya pendidikan akan mengubah perilaku seseorang untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, terbuka dan demokratis yang nantinya akan meningkatkan kemajuan bangsa Indonesia.

Hal ini telah dicantumkan dalam Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3 menegaskan bahwa: Pendidikan Nasional Berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan sudah ada sejak peradaban umat manusia. Salah satu ilmu pengetahuan yang penting agar lebih memudahkan individu antar individu berbaur adalah Ilmu Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang di pelajari pada tingkat SD, SMP, SMA, sampai perguruan tinggi jika mengambil *social studies*. IPS mengajarkan ilmu pengetahuan tentang Ilmu Geografi, Ilmu Sosiologi, Ilmu Psikologi, Ilmu Sosial, Ilmu Hukum, Ilmu Politik, Ilmu Pemerintah Antropologi, Ilmu sejarah, Ilmu ekonomi, Ilmu manajemen bahkan ilmu Pendidikan. Hal ini telah di cantumkan di dalam pasal 37 Undang-undang Sisdiknas dikemukakan bahwa: Mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, antara lain ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan,

pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Tujuan pendidikan IPS yaitu agar masyarakat memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nasution dan Lubis () 2018 tujuan pendidikan IPS ialah mendidik siswa menjadi warga negara yang baik, warga masyarakat yang konstruktif dan produktif . Warga negara yang baik harus menguasai pengetahuan (*knowledge*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) dan keterampilan (*skill*) yang membantunya untuk memahami lingkungan sosialnya dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi dan masalah sosial, mampu mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Namun Seringkali pembelajaran IPS dianggap tidak penting, membosankan dan tidak menarik. Dengan anggapan yang keliru bagi orang tua, siswa, bahkan pengambil keputusan pendidikan IPS kurang memiliki nilai manfaat dibandingkan dengan bidang studi lain padahal secara intrinsik materi pembelajarannya memerlukan kemampuan intelektual dan motivasi yang tinggi. Dalam kegiatan belajar motivasi berperan penting dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dapat tercapai. Seseorang yang memiliki motivasi belajar di tandai dengan berubahnya tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan. Guru sangat berperan penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Guru akan mengetahui siswa yang tidak memusatkan perhatian, ada yang acuh tak acuh, ada yang bermain saat proses pembelajaran, di samping itu ada yang bersemangat untuk belajar. Dengan adanya berbagai macam motivasi belajar itu, maka guru akan mencari strategi yang sesuai dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Guru yang kreatif akan membuat media pembelajaran yang belum ada sebelumnya tentunya dengan biaya yang murah dan efisien. Media

pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan motivasi siswa sehingga nantinya dapat mengikuti proses belajar. Hal itu sejalan dengan Zaini (2008) yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami apa yang sedang dipelajari jika guru menggunakan media pembelajaran disamping menggunakan metode yang bervariasi. (Angreiny, Muhiddin dan Nurlina, 2020, h.43).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama menjalankan KKN PPL (Magang 4) di SD Negeri 1 Barru Kecamatan Barru Kabupaten Barru, bahwa Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah dari mata pelajaran yang lain serta rendahnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional serta di masa pandemi ini saat mengadakan ulangan siswa tidak mengetahui materi pelajaran yang sudah dipelajari dikarenakan sebagian tugas yang diberikan oleh guru, orang tua siswa yang mengerjakannya sehingga membuat anak menjadi malas untuk belajar yang dampaknya akan membuat motivasi belajar siswa berkurang. Dengan itu membuat siswa kelas IV yang berjumlah 86 siswa, rata-rata tidak mencapai nilai KKM yang kriteria ketuntasan minimal pembelajaran IPS yaitu 75. Masa pandemi ini guru memberikan tugas sebagai pengganti pertemuan dan hanya menggunakan gambar yang ada pada buku paket dan di kirimkan melalui *WhatsApp Group*. Siswa seringkali menggagap pembelajaran IPS membosankan. Selain itu tentunya ada beberapa factor lain yang dapat menyebabkan motivasi belajar siswa rendah dapat berasal dari dalam diri siswa maupun lingkungan sekitar.

Maka dari itu solusi yang ingin di tawarkan untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS yakni menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *Video animasi*. Dengan menggunakan audio visual akan membuat siswa termotivasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal itu sejalan menurut Berangka and Wuli (2020) Penggunaan media audio visual dalam kegiatan belajar mengajar juga merupakan salah satu bentuk variasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan menurut Kirana (2016) "Penggunaan Media *Video* pembelajaran dapat merangsang motivasi peserta didik untuk belajar karena ada rasa ingin tahu siswa mengenai video yang di tampilkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap

materi yang di berikan" (Ridha, Firman and Desyandri, 2021, h.155).

Media Audio Visual telah menjadi bahan penelitian oleh Andhika Puteri, Dita Ayu Maharani, dan Ayu Wulandari yang di muat dalam jurnalnya, peneliti dari Universitas Tidar pada tahun 2020 dengan Judul "Penggunaan Media Audio Visual untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa selama Masa Pandemi Covid-19 pada SDN 1 Serayu Larangan". Penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan Media Audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi jika guru memberikan penjelasan dengan media Audio Visual, selain itu siswa akan mudah mengerjakan tugas sehingga siswa memiliki perhatian lebih terhadap suatu materi.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Audio Visual berbasis video animasi terhadap Motivasi Belajar IPS siswa Kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran Audio Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Audio Visual adalah media yang dapat di dengar, dapat di lihat dengan mata (dapat di lihat dan di dengar). Media audio visual merupakan media pembelajaran yang murah dan terjangkau, serta dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat di gunakan untuk menyampaikan suatu informasi dari sumber ke penerima. Audio visual dapat bermanfaat jika guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pada kasus sekolah dasar media video pembelajaran sangat cocok di pilih oleh seorang guru karena visualisasi yang di tambahkan audio dapat membantu guru untuk mengongkretkan sesuatu menjadi abstrak. (Rohana, 2017).

Lebih lanjut menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua sebagai berikut: Media ini dibagi lagi ke dalam: (a) Audio Visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara; dan (b) Audio Visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang

bergerak seperti film suara dan video cassette. (Hayati, Ahmad and Harianto, 2017,h.165).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari segi keadaannya, media audio visual terdiri atas media audio visual murni dan media audio visual tidak murni. Media audio visual juga terdiri atas media audio visual gerak dan media audio visual diam, contoh dari media audio visual diam yaitu *sound slides* dan film rangkai suara sedangkan media audio visual gerak contohnya yaitu film, video dan televisi.

2.2 Video Pembelajaran Animasi

Video pembelajaran merupakan salah satu jenis dari media audio visual. Video termasuk dalam jenis media audio visual gerak, media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan kemajuan Iptek karena meliputi penglihatan, pendengaran serta menampilkan unsur gambar yang bergerak.

Masing-masing memiliki keterbatasan dan kelebihan sendiri. Video pembelajaran dapat diulang-ulang maupun dihentikan dalam pemutarannya, sehingga guru bisa mengajak komunikasi siswa tentang isi, materi maupun pesan dari video yang dilihat. Guru juga bisa mengajak siswa tanya jawab tentang video yang disimak siswa, sehingga komunikasi tersebut tidak hanya bersifat satu arah. (Yuanta, 2019)

Jadi dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran video merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media karena sesuai dengan perkembangan zaman yang melibatkan beberapa indera yang dapat memudahkan siswa memahami materi.

Media Vidio Animasi adalah serangkaian gambar yang dapat bergerak di nilai memiliki teks yang dapat terbaca, narasi sebagai penjas, audio yang terdengar jernih, visual yang terlihat jelas, serta *sound effect* yang mendukung proses proses pembelajaran (Wuryanti and Kartowagiran, 2016,241).

Media Vidio Animasi membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan memotivasi siswa dalam belajar yang baik sehingga menarik perhatian siswa saat pembelajaran di kelas. Maka itu dengan penggunaan video pembelajaran berbasis animasi yang menarik akan menumbuhkan semangat belajar siswa dan siswa akan termotivasi walaupun pembelajaran dilakukan secara daring yang

disebabkan oleh pandemi covid-19 ini. (Rahayu, Uswatun and Sutisnawati, 2021)

Jadi Video animasi menyajikan informasi melalui audio dan visual yang memiliki keuntungan bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi dari bahan bacaan sehingga video animasi dapat membantu kepekaan indra pendengaran dan partisipasi siswa dalam belajar. Maka dari itu video animasi yang sangat menarik dan siswa akan menyukainya dri berbagai tingkatan dan usianya.

Maka dari itu video animasi terdiri dari 2 kriteria yaitu tanggapan dan reaksi dengan Indikator format, relevansi, perhatian, kepuasan, dan percaya diri. (1) Tanggapan terdiri dari 2 yaitu format berkaitan dengan penyajian video animasi dan relevansi yang berkaitan dengan apakah media video animasi bermanfaat kepada siswa serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Reaksi dalam penelitian ini diukur dalam tiga indikator yaitu (1) Perhatian berkaitan dengan kemenarikan tampilan video animasi. 2) Kepuasan berkaitan dengan perasaan siswa tentang pengalaman belajar mereka. 3) Percaya diri berkaitan dengan harapan belajar siswa setelah menyaksikan media video animasi. (Faryanti, 2016).

Langkah penggunaan video pembelajaran animasi yaitu (1) Mempersiapkan pryektor/LCD (2) Menjelaskan kepada siswa bahwa kita akan menyaksikan program video animasi. (3) Menjelaskan lebih dahulu tentang KD dan tujuan yang ingin dicapai. (4) Menjelaskan pula apa yang harus dilakukan oleh siswa selama menyaksikan program video. (5) Menjelaskan materi/kata-kata jika ada yang tidak di ketahui oleh siswa. Video animasi pembelajaran akan di buat dengan aplikasi *sparkol videoscribe* dan *Plotagon* yang telah disiapkan sebelumnya. (1) Aplikasi *plotagon* yang sangat mudah karena dapat memilih karakter, suasana, tempat, alur, serta memasukkan suara sendiri ke dalam animasi. (2) Aplikasi *videoscribe* dapat membantu guru dalam persentasi yang menarik dengan video dengan animasi tangan bergerak. Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi mampu menarik siswa untuk belajar sehingga motivasi belajar siswa juga meningkat. Wuryanti and Kartowagiran, (2016)

2.3 Motivasi Belajar

Sardiman, (2018, h.75) mendefinisikan “kata *“motif”* di artikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu”. Motif dapat di katakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan

aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) menyatakan bahwa "Motivasi di artikan sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan menggerakkan sikap dan perilaku individu belajar"(Nata, 2019, h.308). Dengan demikian, motivasi memiliki 3 komponen utama yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan.

Menurut mc. Donald (1959) motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang di tandai dengan munculnya "*feeling*" dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. terdapat elemen motivasi yaitu:

- a Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energy pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energy di dalam sistem "*neurophysiological*" yang ada pada organisme manusia karena menyangkut perubahan energy manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia) penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- b Motivasi di tandai dengan munculnya, rasa/*feeling*, afeksi seseorang. dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c Motivasi akan di rangsang karena adanya tujuan. Motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan (Sardiman, 2018,h.73).

Lebih lanjut dalam kegiatan belajar motivasi dapat di katakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang di kehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2018). Motivasi dapat juga di katakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Jadi motivasi itu dapat di rangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh dari dalam diri

seseorang sehingga siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya.

Setiap tindakan dalam kehidupan manusia akan mendapatkan hasil yang baik salah satunya di landasi adanya motivasi. Menurut Wulandari dan Surjono, (2013) untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa terdapat beberapa indikator seperti (1)Ketekunan dalam belajar, (2) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, (3)Ulet dalam menghadapi kesulitan, (4)Mandiri dalam belajar, (5) Keinginan berhasil dalam belajar, serta (6)Mendapatkan Reward /Pujian /Penghargaan(Ferismayanti, 2020). Siswa yang kurang memiliki motivasi di tandai dengan tidak antusias dalam belajar, lebih senang berada di luar kelas/membolos, cepat merasa bosan, mengantuk serta pasif dalam belajar. Bergayut dengan ini maka kegagalan belajar siswa juga begitu saja memperlmasalahkan pihak siswa sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat/belajar. Keberhasilan motivasi belajar siswa berhubungan dengan kecerdasan Linguistik siswa.

Adapun indikator yang di gunakan untuk mengukur kecerdasan verbal linguistic yaitu (1)Mendengar serta merespon setiap ritme, warna dan berbagai ungkapan kata.(2) Menyimak membaca termasuk mengeja, menulis dan diskusi.(3)Menyimak secara efektif, memahami, menguraikan, menafsirkan dan mengingat apa yang diucapkan, (4)Suka berbicara dan menyampaikan cerita lucu, (5) Mampu mengucap kata secara akurat untuk anak-anak seusianya.(6) Senang membaca buku sehingga dapat mengingat dan memahami apa yang telah di baca (7)Menulis lebih baik dari anak-anak seusiannya.(Ratu, 2016)

Memberikan motivasi kepada seorang siswa berarti menggerakkan siswa melakukan sesuatu, ingin melakukan sesuatu merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar. Menurut Morgan yang di tulis kembali oleh S. Nasution menyatakan bahwa manusia hidup dengan memiliki kebutuhan di antaranya : (1) Kebutuhan untuk berbuat sesuatu untuk sesuatu aktivitas yang dapat di hubungkan dengan suatu kegiatan belajar bahwa pekerjaan atau belajar itu akan berhasil kalau di sertai dengan rasa gembira. (2) Kebutuhan untuk menyenangkan orang lain jika di berikan motivasi untuk melakukan kegiatan belajar untuk orang yang di sukainya.(3) Kebutuhan untuk mencapai hasil dalam kegiatan belajar mengajar istilahnya perlu di kembangkan unsur *reinforcement* yaitu dalam kegiatan belajar-mengajar, pekerjaan atau

kegiatan itu harus di mulai dari yang mudah/ sederhana dan bertahap menuju sesuatu yang kompleks.(4) Kebutuhan untuk mengatasi kesulitan hal ini ada beberapa teori tentang motivasi yaitu kebutuhan fisiologis seperti kebutuhan untuk istirahat, kebutuhan keamanan seperti bebas dari rasa takut, kebutuhan akan cinta seperti dapat di terima suatu masyarakat. kebutuhan untuk mewujudkan diri sendiri seperti seperti mengembangkan bakat baik dalam bidang pengetahuan, sosial maupun pembentukan pribadi (Sardiman, 2018,h.78-80).Dari uraian di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa adanya motivasi tidak lepas dari kebutuhan manusia akan kegiatan yang ingin di lakukan untuk mencapai hasil yang baik dan mengembangkan bakat baik di bidang pengetahuan maupun keterampilan.

Motivasi mengajar berperan penting bagi guru untuk melakukan kegiatan

Menurut (Nata, 2019) menyatakan bahwa manfaat motivasi mengajar sebagai berikut:

1. Mengembangkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil, membangkitkan bila siswa tidak bersemangat, meningkatkan bila semangat belajarnya timbul tenggelam, memelihara bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar. berkenaan dengan ini, hadiah, pujian, dorongan, atau pemicu semangat dapat di gunakan untuk mengobarkan semangat belajar.
2. Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas bermacam-macam seperti siswa yang memiliki sifat yang acuh tak acuh, yang tidak memusatkan perhatian, bermain, dan di samping itu beberapa siswa memiliki semangat untuk belajar. Dengan adanya bermacam-macam motivasi belajar tersebut, maka guru dapat menggunakannya sebagai bagian dari strategi belajar.
3. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu di antara bermacam-macam peran di antaranya sebagai penasehat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah, atau pendidik.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa penggunaan motivasi dalam proses mengajar sangatlah penting. Motivasi akan memberikan semangat belajar bagi siswa, mengarahkan kegiatan belajar, menginformasikan tentang usaha belajar, menyadarkan adanya perjalanan belajar, serta menyadarkan kedudukan belajar.

2.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan “Integrasi dari berbagai cabang-cabang Ilmu Sosial dan Humaniora yaitu Sosiologi, Sejarah, Ekonomi, Politik, Hukum, dan Budaya” (Susanto, 2014, h.6). IPS berkaitan dengan memenuhi kebutuhannya, baik untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya. Memanfaatkan sumber daya yang ada di permukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat. Singkatnya IPS ialah kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan uraian pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang mengkaji tentang geografi, ekonomi, politik, hukum, dsb yang dapat di gunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dilaksanakan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar siswa mampu memahami berbagai kejadian atau fenomena di sekitarnya, tidak hanya fokus pada penghafalan dari teori pembelajaran saja tetapi mampu berinteraksi dengan masyarakat di lingkungan sosial dengan baik (Patmawati, Rustono dan Halimah, 2018). Pada intinya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap positif terhadap perbaikan segala ketimpangan sosial yang terjadi, dan dapat mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis sehingga nantinya siswa mudah memahami lingkungan kehidupan sekolah yang merupakan salah satu tempat terjadinya interaksi sosial yang sangat yang mampu memberikan kontribusi yang besar untuk perkembangan siswa.(Nurfaizah and Endang Kusuma Amir, 2018).

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan Kuantitatif di gunakan untuk meneliti populasi dan sampel, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data secara kuantitatif/statistic dengan menguji Hipotesis

yang telah di tetapkan dengan analisis data yang akan di olah dengan *Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 22.0*. Pendekatan Kuantitatif akan di gunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan Audio Visual berbasis Animasi terhadap Motivasi belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Eksperimen. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa Penelitian Eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif yang di gunakan apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh perlakuan variabel independent terhadap variabel dependent dalam kondisi yang di kendalikan. Kendali kondisi di lakukan melalui bandingan langsung terhadap sesuatu yang tidak di beri perlakuan dengan subjek yang di beri perlakuan. Adapun jenis penelitian yang di gunakan yaitu *True-Experimental Designs*. Eksperimen akan mengukur pengaruh perlakuan yang dapat di hitung dengan membandingkan nilai kelompok eksperimen dengan nilai kelompok kontrol sehingga memperoleh gambaran peningkatan motivasi belajar Siswa.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest-only Control Design*. Rancangan ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas eksperimen menggunakan media audio visual berbasis video animasi sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media audio visual berbasis video animasi. Dalam Desain ini terdapat dua kelas yang di pilih secara random kemudian di beri *prenon-test* atau tes angket untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu eksperimen di berikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual berbasis video sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media audio visual. Setelah di beri perlakuan maka kedua kelas di berikan *postnontest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Menurut Sugiyono (2019, h.116) *Pretest-Posttest Control Group Design* dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre non-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post non-test</i>
R ₁	O ₁	X	O ₂
R ₂	O ₃	C	O ₄

Sumber: Sugiyono, 2019

Keterangan:

- R₁= *Kelas Eksperimen* (Kelompok yang akan mendapatkan perlakuan)
 R₂= *Kelas Kontrol* (Kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan)
 O₁ = *Prenon-test Kelompok Eksperimen* (Angket motivasi siswa sebelum pembelajaran menggunakan media video animasi pada kelompok eksperimen)
 O₂ = *Post non-test Kelompok Eksperimen* (Angket motivasi siswa setelah pembelajaran menggunakan media video animasi pada kelompok eksperimen)
 O₃ = *Pre non-test Kelompok Kontrol* (Angket motivasi siswa sebelum pembelajaran tidak menggunakan media video animasi pada kelompok eksperimen)
 O₄ = *Post non-test Kelompok Kontrol* ((Angket motivasi siswa setelah pembelajaran tidak menggunakan media video animasi pada kelompok eksperimen)
 X = Pemberian *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran video animasi
 C = Pemberian *treatment* dengan tidak menggunakan media pembelajaran video animasi.

3.3 Instrumen Penelitian

Penelitian eksperimen dilakukan dengan tujuan mengetahui adakah perbedaan antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (*treatment*). Dalam keterlaksanaan penelitian ini diperlukan beberapa instrumen seperti:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi sebagai instrumen untuk melihat dan mengamati keterlaksanaan media audio visual berbasis video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Barru.

2. Angket *Pre non-test* dan *Post non-test*

Angket merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur dari aspek peningkatan motivasi belajar siswa pada penelitian ini menggunakan angket dalam bentuk skala Likert.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensia.

1) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik

kelas IV SD Negeri 1 Barru melalui hasil *preonstest* dan *postnontest*. Adapun distribusi kategori motivasi siswa ketika menggunakan media pembelajaran video animasi pada proses pembelajaran dapat dilihat pada rumus:

$$\frac{\text{Skor ideal maksimal} - \text{skor ideal minimum}}{\text{jumlah kategori}}$$

Adapun skor ideal dalam penelitian ini sebesar 4, skor ideal minimum sebesar 1 dan jumlah kategori dalam angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4. Sehingga dapat dilihat :

$$\frac{\text{skor ideal maksimal} - \text{skor ideal minimum}}{\text{jumlah kategori}}$$

$$= \frac{36(4) - 36(1)}{4}$$

$$= \frac{144 - 36}{4}$$

$$= \frac{108}{4} = 27$$

Jadi, dapat disimpulkan distribusi kategori motivasi siswa ketika menggunakan media pembelajaran video animasi pada proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kategori Motivasi Belajar Siswa

No	Interval	Kategori
1	$117 < x \leq 144$	Sangat termotivasi
2	$90 < x \leq 117$	Termotivasi
3	$63 < x \leq 90$	Kurang termotivasi
4	$36 \leq x \leq 63$	Tidak termotivasi

Sumber: Bundu, 2016

Data motivasi belajar peserta didik antara lain nilai rata-rata (*mean*), data tengah (*median*), modus (*mode*), standar deviasi, variansi (*variance*), *range*, nilai terendah (*minimum*), nilai tertinggi (*maximum*), dan jumlah (*sum*). Data *preonstest* dan *postnontest* diolah pada sistem *IBM SPSS Statistic Version 22*.

1) Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t dengan data berbeda. Pada penelitian ini yang digunakan adalah statistik parametris karena data yang digunakan adalah data rasio.

Jenis statistik parametrik yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Independent Sampel t-test*. *Independent Sampel t-test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan signifikan antara dua *variance*/kelompok yang berbeda. Untuk menguji hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian analisis prasyarat, yakni uji normalitas uji homogenitas, dan uji N Gain dimana semua data diolah pada system *IBM SPSS Statistic Version 22*.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data hasil belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji normalitas ini digunakan uji *Kalmogorof-Smirnov*.

Hipotesis:

Ha: Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H₀: Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka Ha diterima dan H₀ di tolak.

Tabel 3.8 Hasil Uji Normalitas Data Angket Pre Non-Test dan Post Non-Test Kels Eksprimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre Non-Test</i> Kelas Eksprimen	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal
<i>PreNon-Test</i> Kelas Kontrol	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal
<i>Post Non-Test</i> Kelas Eksprimen	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal
<i>Post Non-Test</i> Kelas Kontrol	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 2*

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan uji *Levene's*. Uji ini bertujuan untuk

mengetahui apakah kedua sampel yang diambil mempunyai varian yang sama.

Hipotesis:

Ha: Tidak ada perbedaan varian diantara kedua kelompok

H₀: Ada perbedaan varian antara kedua kelompok

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H₀ diterima dan H_a di tolak.

Tabel 3.9 Hasil Uji Homogenitas Data Angket Pre Non-Test dan Post Non-Test Kelas Eksprimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pre Non-Test Kelas Eksprimen dan Kontrol	0,447	0,447 > 0,05 = homogen
Post Non-Test Kelas Eksprimen dan Kontrol	0,910	0,910 > 0,05= homogen

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 22

C. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sample t-Test*. *Independent Sample t-Test* yaitu menguji perbedaan rata-rata dua kelas yang berbeda secara bebas. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H₀ di terima dan H_a di tolak.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_a - \bar{X}_b}{\sqrt{\frac{(n_a - 1)S_a^2 + (n_b - 1)S_b^2}{n_a + n_b - 2} \left(\frac{1}{n_a} + \frac{1}{n_b} \right)}}$$

Ket:

- X_a : Nilai post non test kelas eksperimen
- X_b : Nilai post non test kelas kontrol
- \bar{X}_a : Rata-rata nilai post non test kelas eksperimen
- \bar{X}_b : Rata-rata nilai post non test kelas kontrol
- n_1 : Jumlah sampel kelas eksperimen
- n_2 : Jumlah sampel kelas kontrol
- S_a : Nilai standar deviasi post non test kelas eksperimen
- S_b : Nilai standar deviasi post non test kelas kontrol

Pada uji hipotesis ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 22*. Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian diatas maka dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis nol (H₀) = Tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual berbasis video animasi terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru.

Hipotesis alternatif (H_a)=Terdapatperbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual berbasis video animasi terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru.

D. Uji Peningkatan (N-Gain)

Uji gain ternormalisasi (N-Gain) di lakukan untuk mengetahui peningkatan hasil motivasi siswa setelah di berikan perlakuan .Peningkatan ini di ambil dari nilai *prentest* dan *postntest* yang di dapatkan oleh siswa yang diolah menggunakan bantuan *IBM Statistic Version 22*. Perhitungan skor *N-gain* dapat di nyatakan dalam rumus :

$$\langle g \rangle = \frac{\langle sf \rangle - \langle si \rangle}{144 - \langle si \rangle} \times 100$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$ = gain ternormalisasi (*N-Gain*)

$\langle Sf \rangle$ =Skor *Postntest*

$\langle si \rangle$ =Skor *Prenontest*

Adapun pembagian kategori *N-gain Score* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Peningkatan Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Peningkatan Sedang
$g < 0,3$	Peningkatan Rendah

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan, yakni untuk mengetahui gambaran penggunaan Media Audio Visual berbasis video Animasi siswa Kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru, untuk mengetahui gambaran Motivasi Belajar IPS siswa setelah menggunakan Media Audio Visual berbasis video Animasi Kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Audio Visual berbasis video Animasi terhadap Motivasi Belajar siswa Kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru.

Data diperoleh melalui penggunaan instrumen berupa angket yang menggunakan skala *Likert* untuk mengukur perbedaan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi artinya media yang akan di gunakan yaitu video animasi sehingga gambarnya bergerak yang terkomputerisasi dan kelas kontrol tanpa menggunakan audio Visual berbasis video animasi.

Subjek alam penelitian ini pada kelas eksperimen yaitu 29 siswa dan pada kelas kontrol yaitu 28 siswa. Angket motivasi belajar siswa telah divalidasi oleh ahli bidangnya yaitu Ibu Nurhidayatullah D, S.Pd., M.Pd. Setelah divalidasi maka berdasarkan 5 aspek yang dinilai, didapatkan hasil bahwa 4 aspek dinyatakan sangat valid dan 1 aspek dinyatakan valid. Berdasarkan hal tersebut maka seluruh item angket yang berjumlah 36 butir dapat digunakan dalam penelitian yang terdiri dari 18 butir pernyataan favorable dan 18 butir pernyataan unfavorable. 36 butir pernyataan tersebut kemudian digunakan sebagai instrumen pengukur motivasi belajar siswa di awal sebelum penerapan treatment (*prenon-test*). Setelah diadakan *prenon-test* peneliti kemudian menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi sebagai *treatment* di kelas eksperimen. Penelitian dilakukan kurang lebih selama 2 minggu dengan 4 kali pertemuan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Pada pertemuan pertama kedua kelas tersebut diberi *prenontest* (tes awal), selanjutnya dilakukan proses pembelajaran selama 2 kali pertemuan (siswa masuk secara persesi). Pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan video animasi. Pertemuan terakhir pada kedua kelas tersebut diberikan *post non-test* (tes akhir) untuk mengetahui

apakah ada perbedaan motivasi belajar pada kedua kelas tersebut.

1. Hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran

Pelaksanaan proses pembelajaran IPS di kelas eksperimen dengan materi Jenis-jenis pekerjaan dan kegiatan ekonomi selama 4 kali pertemuan yaitu pertemuan I dengan pemberian *pre-non-test*, pertemun II dan III. Pemberian perlakuan/treatment berupa penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran, dan *post non-test* dilakukan pada saat pertemaun IV. Begitupun pada kelas kontrol tetapi tidak memberikan treatment menggunakan media video animasi. *Pre-non-test* dilakukan untuk mengukur motivasi belajar awal siswa dalam muatan pelajaran IPS sebelum diterapkan sebuah perlakuan/treatment, sedangkan *post non-test* dilakukan untuk mengukur motivasi belajar akhir siswa dalam muatan pelajaran IPS setelah diterapkan sebuah perlakuan/treatment. Penggunaan media video animasi pada mata pelajaran IPS di kelas ekperimen memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Ini dibuktikan dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media berbasis video animasi hasil pelaksanaan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Audio visual berbasis video animasi

	<i>Treatment 1</i>	<i>Treatment 2</i>
Skor	22/30	26/30
perolehan/ skor maskimal		
Presentase	73,33%	86,67%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 73,33% berada pada kategori baik Pada pertemuan kedua proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 86,67% berada pada kategori sangat baik. Keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis video animasi dilihat dari persentase total

yang diperoleh dengan cara membagi skor indikator yang dicapai dengan skor maksimal dikali 100%. Maka hasilnya menunjukkan pada pertemuan pertama masuk pada kategori baik dan pada pertemuan kedua masuk pada kategori sangat baik.

2. Analisis Statistik Deskriptif

1) Data *Pre non-test* siswa tentang motivasi belajar IPS kelas eksperimen

Pre non-test motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dilakukan pada hari Selasa tanggal 21 September 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 29 orang. Setelah data *pre non-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 22, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pre non-test* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *pre non-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Deskripsi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa.

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	29
Nilai Terendah	61
Nilai Tertinggi	114
Rata-rata (Mean)	86,24
Rentang (Range)	53
Standar Deviasi	12.147

Sumber: IBM SPP Statistic Version 22

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) *pre non-test* sebesar 86.24 dengan penyebaran data (standar deviasi) sebesar 12.147 nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 114 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 61 dan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan terendah adalah 53. Distribusi frekuensi hasil *pre non-test* motivasi belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Distribusi dan Presentase Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$117 < x \leq 144$	Sangat termotivasi	-	0%
2	$90 < x \leq 117$	Termotivasi	11	37,93%

3	$63 < x \leq 90$	Kurang termotivasi	15	51,72%
4	$36 < x \leq 63$	Tidak termotivasi	3	10,35%
Jumlah			29	100%

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat termotivasi tidak terdapat siswa memperolehnya. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori termotivasi sebanyak 11 orang dengan presentase 37,93%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang termotivasi sebanyak 15 orang dengan presentase 51,72%. Untuk kategori tidak termotivasi tidak sebanyak 3 orang dengan presentase 10,35 %. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre non-test* pada kelas eksperimen berada pada kategori kurang termotivasi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) motivasi belajar pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 86.24.

2) Data *pre non-test* siswa tentang motivasi belajar IPS kelas kontrol

Pre non-test motivasi belajar pada kelas kontrol dilakukan pada hari Rabu tanggal 22 September 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 orang. Setelah data *pre non-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 22, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pre non-test* siswa pada kelas kontrol. Data hasil *pre non-test* siswa kelas kontrol. Data hasil *pre non-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	28
Nilai Terendah	65
Nilai Tertinggi	111
Rata-rata (Mean)	87
Rentang (Range)	46
Standar Deviasi	9.985

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) kelas kontrol sebesar 87. Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 9.985, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 111 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 65 dan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai

terendah adalah 46. Distribusi frekuensi hasil *pre non-test* motivasi belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi dan Persentasi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$117 < x \leq 144$	Sangat termotivasi	-	0%
2	$90 < x \leq 117$	Termotivasi	10	35,71%
3	$63 < x \leq 90$	Kurang termotivasi	18	64,29%
4	$36 < x \leq 63$	Tidak termotivasi	-	0%
Jumlah			28	100%

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat termotivasi tidak terdapat siswa yang memperolehnya. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori termotivasi sebanyak 10 orang dengan presentase 35.71%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang termotivasi sebanyak 18 orang dengan presentase 64.29%. Untuk kategori tidak termotivasi tidak terdapat siswa yang memperoleh. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre non-test* pada kelas eksperimen berada pada kategori kurang termotivasi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) motivasi belajar pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 87.

3) Data *post non-test* siswa tentang motivasi belajar IPS kelas eksperimen

Post non-test motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dilakukan pada hari sabtu tanggal 25 September 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 29 orang. Setelah data *post non-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 22, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *post non-test* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *post non-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Deskripsi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa.

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	29
Nilai Terendah	86

Nilai Tertinggi	137
Rata-rata (Mean)	117.59
Rentang (Range)	51
Standar Deviasi	11.262

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 22

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat rata-rata (mean) kelas eksperimen sebesar 117,59. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 11.262, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 137, sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 86 dan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 51. Distribusi frekuensi *hasil post non-test* motivasi belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Distribusi dan Persentasi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa.

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$117 < x \leq 144$	Sangat termotivasi	14	48,28%
2	$90 < x \leq 117$	Termotivasi	13	44,83%
3	$63 < x \leq 90$	Kurang termotivasi	2	6,90%
4	$36 < x \leq 63$	Tidak termotivasi	-	0%
Jumlah			29	100%

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat termotivasi sebanyak 14 orang dengan presentase sebesar 48.28%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori termotivasi sebanyak 13 orang dengan presentase 44.83%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang termotivasi sebanyak 2 orang dengan presentase 6.90. Untuk kategori tidak termotivasi tidak terdapat siswa yang memperolehnya. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *post non-test* pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat termotivasi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) motivasi belajar pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 117.59.

4) Data *post non-test* siswa tentang motivasi belajar IPS kelas kontrol

Post non test motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dilakukan pada hari senin tanggal 26 September 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 orang. Setelah data *post non-test* diperoleh

kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 22*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *post non-test* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *post non test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Deskripsi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	28
Nilai Terendah	68
Nilai Tertinggi	124
Rata-rata (Mean)	106.64
Rentang (Range)	56
Standar Deviasi	11.901

Berdasarkan tabel 4.8, dapat dilihat rata-rata (mean) kelas eksperimen sebesar 106,64 .Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 11.901 nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 124 , sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 68 dan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 56 .Distribusi frekuensi hasil *post non-test* motivasi belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Distribusi dan Persentasi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$117 < x \leq 144$	Sangat termotivasi	5	17.86%
2	$90 < x \leq 117$	Termotivasi	22	75.86%
3	$63 < x \leq 90$	Kurang termotivasi	1	3.45%
4	$36 < x \leq 63$	Tidak termotivasi	-	0%
Jumlah			28	100%

Berdasarkan tabel 4.9, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat termotivasi sebanyak 5 orang dengan presentase 17.86%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori termotivasi sebanyak 22 orang dengan presentase 75.86 %. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang termotivasi sebanyak 1 orang dengan presentase 3.45. Untuk kategori tidak termotivasi tidak terdapat siswa yang memperolehnya. Berdasarkan hasil analisis deksritif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre non-test* pada kelas

kontrol berada pada kategori termotivasi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) motivasi belajar pada kelas kontrol secara keseluruhan berjumlah 106.64.

3. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Asumsi Analisis Data

a) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengolah uji normalitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 22*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probalitas pada output *Kolmogorov-Smirnov* tes lebih besar dari pada α yang ditentukan, yaitu 5 % (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *pre non test* dan *post non-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data *Pre Non-Test* dan *Post Non-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre Non-Test</i> Kelas Eksperimen	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal
<i>Pre Non-Test</i> Kelas Kontrol	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal
<i>Post Non-Test</i> Kelas Eksperimen	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal
<i>Post Non-Test</i> Kelas Kontrol	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 22*

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pre non-test* dan *post non-test* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai probalitas lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 22*. Data yang akan diuji homogenitasnya yaitu berasal dari *Pre non-test* dan *Post*

Non-Test. Data dilakukan homogen apabila nilai probabilitas pada output Levene Statistic lebih besar daripada nilai α yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji homogenitas *pre non-test* dan *post non-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre Non-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,447	$0,447 > 0,05 =$ homogen
<i>Post Non-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,910	$0,910 > 0,05 =$ homogen

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 22

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pre non-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol maupun *post non-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05. Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji parametrik atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji parametrik atau uji t adalah dua kelompok data yang diuji harus homogen, namun data homogen merupakan salah satu syarat (bukan syarat mutlak) dalam uji *independent sample t-test*.

c) Uji hipotesis

1) Independent sample t-test *pre non-test* kelas eksperimen dan *pre non-test* kelas kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *pre non-test* kelas eksperimen dan *pre non-test* kelas kontrol dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 22. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil Independent Sample t-test *pre non-test* kelas eksperimen dan *pre non-test* kelas kontrol.

Tabel 4.12 Independent Sample T-Test *Pre Non-Test* Eksperimen dan *Pre Non-Test* Kontrol

Data	T	Df	Nilai probabilitas	Keterangan
<i>Pre Non-Test</i> Kelas Eksperimen dan <i>Pre Non-Test</i> Kelas Kontrol	0,257	55	0,798	$0,798 < 0,05 =$ tidak ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 22

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai t hitung sebesar 0,257 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 55$, diperoleh nilai tabel sebesar 2,004. Maka t hitung memiliki nilai lebih kecil dari t tabel ($0,257 < 2,004$). Jika t hitung $<$ t tabel maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

2) Independent sample t-test *post non-test* kelas eksperimen dan *post non-test* kelas kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *post non-test* kelas eksperimen dan *post non-test* kelas kontrol. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 22. Syarat data dikatakan ada perbedaan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *Independent Sample T-Test* nilai *post non-test* kelas eksperimen dan *post non-test* kelas kontrol.

Tabel 4.13 Independent Sample T-Test *Post Non-Test* Eksperimen dan *Post Non-Test* Kontrol

Data	T	Df	Nilai probabilitas	Keterangan
<i>Post Non-Test</i> Kelas Eksperimen dan <i>Post Non-Test</i> Kelas Kontrol	3,567	55	0,001	$0,001 < 0,05 =$ ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 22

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai thitung $>$ ttabel dibandingkan maka terdapat perbedaan yang signifikan. Dari tabel 4.13 diperoleh thitung sebesar 3,567 dan nilai ttabel sebesar 2,004 dengan tingkat signifikan 0,05 df sebesar 55. Hal ini berarti bahwa thitung $>$ ttabel ($3,567 > 2,004$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Audio visual berbasis animasi terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Barru.

d) Uji N Gain

Tabel 4.14 Uji Peningkatan (*N Gain*)

Hasil	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Indeks Gain	0,5	0,3
Kategori	Sedang	Rendah

Pada pengujian yang telah dilakukan, terlihat bahwa nilai *N Gain score* pada kelas eksperimen mencapai 0,5 dengan kategori peningkatan sedang dan nilai *N Gain score* pada kelas kontrol mencapai 0,3 dengan kategori peningkatan rendah. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis video animasi baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian dilakukan selama 2 pekan yang dimulai pada tanggal 20 September- 29 September 2021 pada kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru. Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV2 sebagai kelas eksperimen dan Kelas IV3 sebagai kelas kontrol. Adapun pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang yang terdiri 16 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang yang terdiri 15 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Kedua kelas ini tersebut diberikan *pre non-test* sebagai tes awal. Kemudian pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan media video animasi. Selanjutnya, kedua kelas diberikan *post non-test* sebagai tes akhir. Sekolah SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru pasca pandemi menerapkan *Hybrid Learning* yang merupakan pembelajaran kombinasi metode pembelajaran antara metode daring dan luring. Siswa di bagi sesi dalam satu kelas dengan setiap sesi terdiri dari 14-15 siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya adalah (1) tes berupa angket merupakan teknik yang berguna memperoleh data tentang penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar IPS siswa. (2) lembar observasi merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data terkait penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran. Lembar observasi diisi oleh observer setiap kali pertemuan. (3) dokumentasi merupakan

teknik mengumpulkan data seperti hasil jawaban angket motivasi belajar serta bukti pelaksanaan pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru.

Faktor penghambat dalam penggunaan audio visual berbasis video animasi adalah berupa faktor keterbatasan waktu dan faktor tingkat kemampuan pemahaman peserta didik yang berbeda-beda serta pada saat ingin menayangkan video di pertemuan I kelas Eksperimen terjadi kendala seperti proyektor yang tidak bisa terhubung dengan laptop peneliti maka memerlukan waktu untuk meminjam laptop lain. Adapun faktor pendukung dalam penggunaan media audio visual berbasis animasi adalah antusias siswa untuk menyaksikan video animasi dan adanya Proyektor yang dapat digunakan untuk menayangkan video yang di sediakan oleh pihak sekolah SD Negeri 1 Barru.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden atau menggambarkan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengolahan inferensial untuk menguji hipotesis yang ada, namun sebelumnya untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan melalui uji t dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Penelitian ini juga menggunakan Uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil motivasi siswa setelah di berikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis video animasi pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media video animasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual berbasis video animasi dikelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa menggunakan media audio visual berbasis animasi, dengan membandingkan hasil *post non-test* kelas eksperimen dan kontrol kemudian dianalisis dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 22*.

Gambaran pelaksanaan penggunaan audio visual berbasis video animasi pada proses pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan penggunaan media video animasi selama 2 kali pertemuan yaitu perlakuan pertama sebesar 73,33% dengan kategori baik dan pemberian perlakuan kedua sebesar 86,67%

dengan kategori sangat baik. Kategorisasi ini didasarkan pada tabel kategorisasi keterlaksanaan proses pembelajaran. Pelaksanaan penggunaan audio visual berbasis video animasi ini terlihat dari keterlaksanaan setiap aspek dalam tahap media serta antusias dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran *video*. Antusias ini dapat ditimbulkan karena adanya daya tarik selama proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Alannasir, 2018 kelebihan media video animasi yaitu sebagai berikut: (1) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan; (2) Memperkecil ukuran objek yang cukup besar; (3) Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara; (4) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. (Susanti, Raharjo and Ngabiyanto, 2021). Ketepatan pemilihan media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa dinilai berdasarkan beberapa indikator, (1) Ketekunan dalam belajar, (2) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, (3) Ulet dalam menghadapi kesulitan, (4) Mandiri dalam belajar, (5) Keinginan berhasil dalam belajar, serta (6) Mendapatkan Reward /Pujian /Penghargaan serta di tambah dengan indikator pengembangan yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif. Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan pemberian treatment di kelas eksperimen siswa antusias mengikuti pembelajaran antusias dalam proses pembelajaran. Minat siswa dalam proses mengikuti pembelajaran dilihat dari segi serta memiliki rasa keingintahuan siswa saat proses pembelajaran.

Gambaran motivasi belajar siswa dapat dilihat berdasarkan *post non-test* yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil ditemukan bahwa pada kelas eksperimen nilai *post non test* berada pada kategori sangat termotivasi sedangkan pada kelas kontrol nilai *post non test* berada pada kategori termotivasi dan dari 2 Aspek yang di lihat dari segi factor internal dan factor Eksternal serta 5 indikator di tambah 1 indikator pengembangan maka pada motivasi belajar yang paling berpengaruh pada adalah indikator ketekunan dalam belajar. Hal ini memberikan gambaran bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media

pembelajaran video animasi dan tanpa menggunakan media pembelajaran *video* animasi.

Analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas *pre non-test* dan *post non-test* motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov* karena memiliki sampel lebih dari 50 dengan hasil semua data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas antara *pre non-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan *post non-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil bahwa kedua kelompok data dinyatakan homogen. Setelah dilakukan kedua uji tersebut, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test*.

Berdasarkan uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa setelah penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran. Hal pengujian hipotesis dilakukan dengan cara dua cara yaitu membandingkan $t_{tabel} - t_{hitung}$ hitung serta membandingkan nilai probabilitas. Hasil statistik menggunakan perhitungan manual untuk uji *t independent sample* yang dipadukan dengan bantuan program *IBM SPSS 22* diperoleh nilai t_{tabel} dengan $df (55) = 2,004$ sedangkan t_{hitung} hasil angket siswa 3,567, $t_{hitung} (3,567) > t_{tabel} (2,004)$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan dengan cara membandingkan nilai probabilitas, diperoleh nilai signifikansi hasil angket *post non-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai probabilitas $0,001 < 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Serta uji *N-Gen* dengan adanya peningkatan hasil motivasi siswa setelah di berikan perlakuan Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual berbasis video ani animasi terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Barru Kabupaten Barru.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Gambaran penggunaan media audio visual berbasis video animasi pada proses pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan penggunaan media video animasi selama 2 kali pertemuan yaitu perlakuan pertama sebesar 73,33% dengan kategori baik dan pemberian perlakuan kedua sebesar 86,67% dengan kategori sangat baik.

2. Motivasi belajar siswa berdasarkan *post non-test* yang telah dilakukan, bahwa pada kelas eksperimen nilai *post non test* berada pada kategori sangat termotivasi sedangkan pada kelas kontrol nilai *post non test* berada pada kategori termotivasi dan dari 2 Aspek yang di lihat dari segi factor internal dan factor Eksternal serta 5 indikator di tambah 1 indikator pengembangan maka pada motivasi belajar yang paling berpengaruh pada saat penggunaan media audio visual berbasis video animasi adalah indikator ketekunan dalam belajar.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual berbasis video animasi. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan pada nilai *post non-test* antara kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi dan kelas kontrol tanpa menggunakan media video animasi . Hal ini disebabkan karena nilai probabilitas $0,01 < 0,05$ dan thitung $> t_{tabel}$ ($3,567 > 2,004$). Kemudian pada pengujian yang telah dilakukan, terlihat bahwa nilai *N Gain score* pada kelas eksperimen mencapai 0,5 dengan kategori peningkatan sedang dan nilai *N Gain score* pada kelas kontrol mencapai 0,3 dengan kategori peningkatan rendah, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Audio visual berbasis video animasi terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Barru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, A.I. (2015) 'Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah', III(1), pp. 40–45.
- Angreiny, D., Muhiddin and Nurlina (2020) 'Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba', *EDUMASPUL*, Vol.4 – No.1, pp. 42–29.
- Arikunto, S. (2013) *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019) *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Berangka, D. and Wuli, F. (2020) 'Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Marauke', Vol. VIII, No. 1, p. 2.
- Daryanto (2012) *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Faryanti, H. (2016) 'Respon siswa terhadap film Animasi zat adiktif'. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
- Ferismayanti (2020) *Meningkatkan Motivasi Belajar siswa pada masa pembelajaran online Akibat pandemi COVID -19*.
- Hayati, N., Ahmad, Y.M. and Harianto, F. (2017) 'Hubungan Penggunaan Media Audio Visual dengan Minat peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota', *Universitas Islam Riau*, 14(2), pp. 160–180.
- Komara, E. (2016) *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. PT Refika Aditama.
- Nasution, T. and Lubis, M. (2018) *Konsep Dasar IPS. I*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Nata, A. (2019) *Pengembangan Profesi Keguruan dalam Perspektif Islam*. Depok: PT.Raja Grafindo Persada.
- Nurfaizah, A. and Endang Kusuma Amir (2018) 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan hasil belajar IPS Siswa SD INPRES 7/83 Pasempe Kabupaten Bone', *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(2).
- Patmawati, D., Rustono and Halimah, M. (2018) 'Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan di sekolah d asar', *ejournal.upi.edu*, V(2), pp. 308–316.
- Prastowo, A. (2019) *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group (Divisi Kencana).
- Puteri, W., Maharani, D. and Wulandari, A. (2020) 'Penggunaan Media Audio visual untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa selama

- masa Pandemi Covid-19 Pada SD N 1 Serayu Larangan.', *ABDIPRAJA FKIP UNTIDAR*, Volume 1, No. 1(PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT).
- Rahayu, A., Uswatun, A. and Sutisnawati, A. (2021) 'Analisis Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran Sistem Daring Pada Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Selabintana Kota Sukabumi', *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol, 5.
- Ratu, B. (2016) 'Pengaruh Kecerdasan verbal linguistik terhadap Hasil Belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Min Batu Pitumpanua Kabupaten Wajo'.
- Ridha, M., Firman and Desyandri (2021) 'Efektivitas penggunaan Media Video pada pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19', Volume 5(Nomor 1), pp. 154-162.
- Rohana, S. (2017) 'Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VII SMP 33 Makassar', *Universitas Negeri Makassar* [Preprint].
- Sadiman, S.A. *et al.* (2018) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Manfaat*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada & Pustekkom Dikbud (Pustaka Teknologi Pendidikan, 6).
- Sardiman, A.M. (2018) *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfemi, W.B. and Mayasari, N. (2019) 'Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS', *Jurnal Pendidikan*, 20(1), pp. 53-68.
- Susanti, S., Raharjo, J. and Ngabiyanto (2021) 'Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Berbantuan Quizizz', *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3).
- Susanto, A. (2014) *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003. Tentang system Pendidikan Nasional* (.). Bandung: Citra Umbara.
- Wulandari, B. and Surjono, H.D. (2013) 'pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar di tinjau dari motivasi belajar PLCdi SMK', 3(2).
- Wuryanti, U. and Kartowagiran, B. (2016) 'Pengembangan Media Vidio Animasi untuk meningkatkan Motivasi Belajar dan karakter kerja keras Siswa Sekolah Dasar', *Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta*, VI(No.2).
- Yuanta, F. (2019) 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar', *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.1, p. Hal 91-100.
- Yunita, L. (2017) 'Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam'. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar- Raniry Darussalam- banda Aceh.