p-ISSN :2657-1269
e-ISSN : 2656-9523

PENGARUH PENERAPAN MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SDN 04 PEDAMARAN OKI SUMATERA SELATAN

Resi Relista[1]
Djoko Rohadi Wibowo[2]
UIN Raden Fatah Palembang
resirelista811@gmail.com

Abstract

This study aims to determine student learning outcomes before and after applying audio-visual animation media to social studies subjects for grade IV SDN 04 Pedamaran, and to the effect of applying audio-visual animation media to student learning outcomes in grade IV at SDN 04 Pedamaran. Subjects in this study amounted to 22 students. This study uses a descriptive quantitative method with data collection techniques in the form of; observation, interviews, tests, and documentation. The analysis in this study uses the statistical formula for the "t" test for two small samples (N less than 30), while the two small samples have a relationship with each other. The results of this study are: 1) The average score of students before applying audio-visual animation media in class IVb is 62.28. 2) The average value after applying audio-visual animation media is 82.72. The test scores of student learning outcomes after the application of audio-visual animation media (post-test) increased or were better than student learning outcomes before the application of audio-visual animation media in the initial test (pre-test) in social studies subjects for class IV SDN 04 Pedamaran. 3) By comparing the amount of "t" obtained in the calculation (= 9.217) and the amount of "t" listed in the table of t values (5% = 2.831 and 1% = 2.517) it is known that is greater than 2.831 < 9.217 > 2.517. The value is greater than because of the difference in student learning outcomes test scores between before and after applying audio-visual animation media to social studies subjects on types of work, which is a significant difference or a convincing (significant). So that can be concluded that audio-visual animation media has a significant influence on student learning outcomes in social studies subjects, material types of work in class IV at SDN 04 Pedamaran.

Keywords: learning media, animation, audio visual, learning outcomes, elementary school social science

Abstrak

Penelitian ini betujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media animasi audio visual pada mata pelajaan IPS kelas IV SDN 04 Pedamaran, dan untuk pengaruh penerapan media animasi audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 04 Pedamaran. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 22 siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa; observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus statistic tes "t" untuk dua sampel kecil (N kurang dari 30), sedangkan ke dua sampel kecil itu satu sama lain mempunyai pertalian atau hubungan. Hasil penelitian ini adalah: 1) Nilai rata-rata siswa sebelum menerapkan media animasi audio visual pada kelas IVb yaitu 62,28. 2) Nilai rata-rata sesudah penerapan media animasi audio visual 82,72. Nilai tes hasil belajar siswa sesudah diterapkan media animasi audio visual (*post-test*) meningkat atau lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum diterapkan media animasi audio visual pada test awal (*pre-test*) pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 04 Pedamaran, 3) Dengan membandingkan besarnya "t" yang memperoleh dalam perhitungan (t_o = 9,217) dan besarnya "t" yang tercantum pada tabel nilai t ($t_{t.ts}$ 5% = 2,831 dan $t_{t.ts}$ 1% = 2,517) maka diketahui bahwa t_o adalah lebih besar daripada t_t yaitu 2,831 < 9,217 > 2,517.Nilai t_o lebih besar dari pada t_t karena adanya perbedaan nilai tes hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menerapkana media animasi audio visual pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan, merupakan perbedaan yang berarti atau perbedaan yang meyakinkan (*signifikan*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi audio visual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada kelas IV di SDN 04 Pedamaran.

Kata Kunci: media belajar, animasi, audio visual, hasil belajar, ips sd

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencaana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[3] Sebagai fasilitator pembelajaran sudah seharusnya guru mampu memanfaatkan perkembangan teknologi pada masa sekarang ini dengan merancang strategi pembelajaran secara kreatif dan inovatif agar siswa tidak merasa bosan terhadap materi pembelajaran. Maka untuk mewujudkan hal tersebut, multimedia

[3]Kemendiknas, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sekretariat Negara, 2003)

bisa menjadi salah satu pilihan guru dalam menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, serta vidio dengan menggunakan komputer. Melalui pemanfaatan khususnya media animasi yang dibuat dengan konsep penuh warna menggunakan *softwarepowtoon* diharapkan dapat mempernudah guru dalam menarik perhatian siswa terhadap materri pembelajaraan dan meningkatkan hasil belajar siswa, karena aksoy dalam jurnal *scientific research yang berjudul the effects of animation Teachnique on the 7th Grade science and Technology course* menyatakan bahwa metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikan hasil belajar siswa.[4] Hasil belajar merupakan suatu ukuran berhasil atau tidaknya seorang siswa setelah mendapatkan pelajaran di sekolah. Sudjana berpendapat "hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar". Maka jika seorang siswa mampu memahami materi dalam proses pembelajaran dengan baik yang dapat diukur melalui tes tulis maupun lisan maka guru sebagai fasilitator pembelajaran telah berhasil mewujudkan tujuan pembelajaran.

Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat kongkret. Materi pembelajaran yang dibuat ke dalam bentuk animasi audio visual lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Mayer dan Moreno (2002:91) dalam *Educational Psychology Review* yang berjudul *Animation As An*[5] Media audio-visual seringkali dikatakan multimedia. Hal ini dikarenakan karakteristiknya yang merupakan penggabungan lebih dari satu unsur media dan melibatkan lebih dari satu anggota panca indra. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Munir (2010, hlm. 234) yang mengemukakan bahwa "kelengkapan media dalam teknologi multimedia melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera sehingga daya imajinasi, kreativitas, fantasi, emosi, peserta didik berkembang ke arah yang lebih baik". Berdasarkan hasil pendapat tersebut, nampak terlihat bahwa media *audio-visual* memliki pengaruh yang besar terhadap tingkat kemampuan daya ingat siswa. Media audio-visual itu sendiri memiliki berbagai macam jenis. Salah satu jenis media audio-visual adalah media *powerpoint*. Dimana seiring berkembangnya teknologi dan tuntutan keprofesionalitasan guru, diharapkan dapat menguasai teknolohgi berbasis komputer.

Berdasarkan penulia melakukan observasi awal dan wawancara singkat dengan wali siswa kelas IV yang SDN 04 Pedamaran, diperoleh informasi pada saat proses pembelajaran guru belum optimal dalam mnggunakan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa, hanya sedikit siswa yang dapat menjawab pertanyaan. Hal

[4] Zee Triana dkk, *penerapan media animasi audio visual menggunakan software powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS SMPN 16 Banda Aceh,* Jurnal ilmiah mahasiswa Pendidikan Geografi, Volume 2, No. 2 (2017), Hlml.157 diakses pada bulan mei

[5] Ibid,,Hlm.157

ini menunjukan siswa masih terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Mengacu pada permasalahan diatas, dalam pembelajaran IPS sebaiknya digunakan media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media Animasi Audio Visual.[6] Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Penerapan Media Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SDN 04 Pedamaran"**.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengaruh Penerapan media animasi audio visual pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 04 Pedamaran?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media animasi audio visual pelajaran IPS kelas IV SDN 04 Pedamaran?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan media animasi audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV di SDN 04 Pedamaran?

C. Tinjauan Pustaka

1. Skripsi yang ditulis oleh Yuyun Fitriyanti, Mahasiswi UIN Raden Fatah Palembang "*Pengaruh Flim Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kisah Nabi Adam A.S Mata Pelajaran PAI Kelas IV SDN 27 Palembang* "Dari penelitian yang telah dilakukan oleh saudari Yuyun Fitriyanti tampak hasil belajar yang signifikan dibuktikan ketika pengisian angket olehp eserta didik yang memberikan respon yang baik.[7] Perbedaannya dalam peneliti Yuyun Fitriyanti menggunakan Variabel X yang berbeda dan juga Yuyun Fitriyanti Menggunakan mata pelajaran PAI. Persamaan judul dan materi peneliti sama-sama menggunakan Variabel Y, dan juga sama-sama meneliti di SD Negeri.
2. Skripsi yang ditulis oleh Tenia Mudhia Khalistiara Mahasiswi UPI yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Keragaman*

[6]Observasi awal pada saat meminta izin untuk melakukan penelitian di SDN 04 Pedamaran.
[7]Yuyun Firiyanti, *Pengaruh Flim Animasi Terhadap Hasil Belajar siswa pada materi kisah Nabi Adam A.S Mata Pelajaran PAI SDN 27 Palembang* (Palembang : UIN Raden Fatah Palembang, 2015).

Kenampakan alam Dan Buatan Indonesia"[8] Perbedaan yang terdapat di penelitian Tenia Mudhia Khalistiara yaitu Tenia Mudhia Khalistiara Tidak Menggunakan Animasi, objeknya Tenia Mudhia Khalistiara kelas V sedangkan penelitian menggunakan objek kelas IV dan Tenia Mudhia Khalistiara mengambil Materi Keragaman kenampakan alam dan buatan sedangkan peneliti menggunakan materi IPS. Persamaan dari judul dan materi yang diteliti Tenia Mudhia Khalistiara dengan peneliti ialah sama-sama menggunakan Audio visual , Variabel Y.

D. Landasan Teori

1. Media Animasi Audio Visual

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata *media* berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan *(a source)* dengan menerima pesan *(a receiver)*. Media secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu (Salahudin,1986;3)[9] Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed material*), computer, dan lain sebagainya.[10] Kata animasi berasal dari kata "anima" yang berarti jiwa (*soul*) atau nafas kehidupan. Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah rangkaian tulisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronis sehingga tampak dilayar menjadi gerak. Animasi berasal dari semua penciptaan kehidupan baik dalam objek mati maupun ke dalam objek yang bernyawa.[11] Sedangkan audio-visual adalah media intruksional modern yang dapat dilihat dan didengar. Jadi, media animasi audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan umpan balik dari apa yang dilakukannya. Ada dua kemungkinan yang akan terjadi yaitu berhasil dan juga gagal. Yang berhasil berarti dia dapat memenuhi kebutuhannya, dan yang gagal berarti dia tidak memenuhi kebutuhannya.[12] Hasil belajar merupakan bagian terpenting berubahnya tingkah laku. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana

[8]Tenia Mudhia Khalistiara, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia* (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2015)

[9]Ummyssalam, *Buku Ajar Kurikulum Bahan & Media Pembelajaran,* (Yogyakarta : Deepublish: 2017), Hlm 51

[10]Dian Indriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran,cet pertama.* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), Hlm 13

[11]Herman Harry, *Animasi*, (Yogyakarta: Multi Media Training Center, 1991), Hlm. 2.

[12] Feida Noorlaila, *Teori-Teori Belajar*, (Jawa Barat :IKAPI, 2020), Hlm 23

(2009) bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, psikomotor. Hasil belajar juga merupakan hasil dari sebuah interaksi. Seperti yang dikemukakan oleh Dimayati (2006) bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Evaluasi hasil belajar merupakan penilaian akhir untuk dapat mengetahui tentang tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran

3. Ilmu Pengertahuan Sosial

Menurut Sumaatmadja, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora. Dengan kata lain kajian-kajian IPS sangat luas melalui berbagai macam pendekatanpendekatan interdisipliner yang saling berkaitan dengan kehidupan sosial manusia (humaniora).[13] Ilmu Pengetahuan Sosial adalah program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan *humanity* (ilmu pendidikan dan sejarah) yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan kebudayaan Indonesia.

E. Hipotesis

Ha : Penerapan media animasi audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SDN 04 Pedamaran

Ho : Penerapan media animasi audio visual tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SDN 04 Pedamaran

F. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SD Negeri 04 Pedamaran. Jln Geriliya Desa Pedamaran 3 Kecamatan Pedamaran Kabupaten Ogan Komering Ilir Sumatera Selatan.

2. Metode penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode *quasi experiment* atau eksperimen semu, yaitu metode eksperimen yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan penuh terhadap variabel dan kondisi eksperimen seperti keadaan siswa dan kegiatan siswa selama di sekolah.[14] Dalam quasi eksperimen ini penulis membandingkan nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi audio visual.

3. Populasi Penelitian

[13]YuliaSiska, *Konsep Dasar IPS*,(Yogyakarta : Garydhawaca, 2016), Hlm 6-7
[14]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Hlm. 77

Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah178 siswa-siswi SDN 04 Pedamaran. Sampel yang diambil dalam penelitian ini hanya kelas IV Di SDN 04 Pedamaran yang berjumlah 22 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *sampling jenuh*yaitu teknik penentuan sampel bedasarkan kelas, adapun jumlah sampel dilihat pada tabel di bawah ini:

Jumlah Sampel

No	Kelas	JenisKelamin		Jmlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	V B	11	11	22
Jumlah				22

(*Dokumentasi SDN 04 Pedamaran tahun ajaran 2019-2020)*

4. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Secara umum, Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.[15] Metode ini dipergunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung ke tempat lokasi penelitian, keadaan wilayah, letak geografis, keadaan sarana dan prasarana serta kondisi pada saat proses pelaksanaan pembelajaran di SDN 04 PEDAMARAN.

2) Wawancara

Metode wawancara adalah kontak langsung antara penelitian dengan yang mempunyai sumber data yaitu objek sasaran, guna memperoleh data atau informasi yang valid. Dengan cara kontak langsung antara subjek dan objek bisa dikatakan *Face to Face* bertemu langsung. Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai guru dan siswa kelas Ivb sebagai sumbe informasi dalam bentuk hasil penelitian ini.

3) Tes

Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur pengetahuan (*knowledge*).[16] Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan kognitif berupa jawaban singkat. Dalam penelitian ini tes yang dilakukan adalah tes awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*). *Pretest* dimaksudkan untuk mengetahui keadaan awal

[15] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 76

[16]*Digibli,uins by.ac.id.09/10/2020 (09.28)*

peserta didik sebelum diberikan treatment media animasi audio visual. Tes bentuk pilihan ganda dan jawabanya yang dipilih salah satu yang benar.

4) Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal yang variabelnya berupa foto, catatan-catatan, tanskip, buku-buku, surat kabar, notulen, dan sebagainya. Sedangkan dokumen diteliti untuk memperoleh data mengenai struktur oganisasa, keadaan guru dan tenaga administrasi, keadaan siswa, dan keadaan sarana dan prasarana.[17]

5. Teknik Analisis Data

Terlebih dahulu data dikumpulkan, kemudian direkapitulasi, selanjutnya di analisis dengan deskriptif kuantitatif, yaitu dengan cara membahas, menjabarkan, menguraikan dan mencari hubungan-hubungan masalah yang telah dianalisa kemudian ditarik kesimpulannya secara deduktif.

Analisa pada penelitian ini menggunakan rumus statistic tes "t" untuk dua sampel kecil (N kurang dari 30), sedangkan ke dua sampel kecil itu satu sama lain mempunyai pertalian atau hubungan. Adapun rumus yang digunakan yaitu:[18]

1) Mencari D (*Difference* – Perbedaan) antara skor variabel I dan skor variabel II. Jika variabel I (variabel X) dan skor variabel II (variabel Y), maka D = X-Y
2) Menjumlahkan D, sehingga diperoleh $\sum D$
3) Mencari *Mean* dari *Difference* dengan rumus M_D= Mean of Difference = nilai rata-rata hitung dari beda atau selisih antara skor variabel I dan variabel II

   M_D = Mean of Difference$M_D = \frac{\sum D}{N}$
4) Menguadratkan D, setelah itu lalu dijumlahkan sehingga diperoleh $\sum D^2$
5) Mencari *Deviasi standar dari Difference*SD_D yang dapat diperoleh dengan rumus:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)2}$$

6) Mencari *Standard Error* dari *Mean of Difference* yaitu SE_{MD} = *Standard Error* (Standar Kesehatan) dan mencari Mean of Difference yang dapat diperoleh dengan rumus:

   $SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$
7) Mencari t_0 dengan rumus: $t_{0} = \frac{M_D}{SE_{MD}}$
8) Memberikan interpretasi terhadap "t_0"

[17]Muhamad Nur Fajri, pengembangan bahan aja
[18] Anas Sudijono, *Pengantar Statistik*…., hlm. 305

a. *Df* (*Degress of Freedom*) atau *df* (Derajat Bebas) = (N-1)

b. Berkonsultasi pada tabel nilai "t" taraf signifikan 5 % dan 1 %

9) Menarik kesimpulan hasil penelitian.

Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah diterapkan media animasi audio visual. Penerapan hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi audio visual di kelas IV pada mata pelajaran IPS di SDN 04 Pedamaran. Pelaksanaan dilakukan selama 2 kali, yakni pada tanggal 5 Januari 2021 sampai 18 Januari 2021.

Pengaruh Penerapan Media Animaasi audio visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan

No	Nama	Skor Hasil Belajar		D = (X-Y)	D^2 $=(X-Y)^2$
		Pre-test (x)	Post-test (y)		
1	Ajeng Lisdiansyah	78	75	+3	9
2	Alisa Wiwiani	60	68	-8	64
3	Almirah Mardiyah	55	59	-4	16
4	Anas Putra	70	71	-1	1
5	Ananda Putri A	57	63	-6	36
6	Anggri	50	55	-5	25
7	Anggun Mentari	68	65	-3	9
8	Atira Pritama	70	74	-4	16
9	Diara Putri	80	88	-8	64
10	Dewi Pratiwi	30	70	-40	1600
11	Dini Kartina	55	51	+4	16
12	Jespin Aji Alpindo	40	55	-15	225
13	Khoirunnisa	63	65	-2	4
14	M. Alfatih	85	80	+5	25
15	M. Ganta	70	75	-5	25

16	M. Imam Anugrah	62	65	-3	9
17	M. Irfan Bachdim	55	70	-15	225
18	Rafli Wijaya	65	70	-5	25
19	Rehan Pratama	75	75	0	0
20	Renaldi Aditya	69	86	-17	289
21	Tiara	65	65	0	0
22	Zahra Utami	80	70	+10	100
				$\sum$ D = -163	$\sum D^2$ = 2,783

Untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan, selanjutnya kita lakukan perhitungan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Mencari D (*Difference* – Perbedaan) antara skor variabel I dan skor variabel II. Jika variabel I (variabel X) dan skor variabel II (variabel Y), maka D = X-Y.
b. Menjumlahkan D, sehingga diperoleh $\sum D$ = -163
c. Mencari *Mean* dari *Difference* dengan rumus M_D= Mean of Difference = nilai rata-rata hitung dari beda atau selisih antara skor variabel I dan variabel II

M_D = Mean of Difference$M_D = \frac{\sum D}{N}$

$= \frac{-163}{22}$

= 7,409 dibulatkan menjadi -7,41

d. Menguadratkan D, setelah itu lalu dijumlahkan sehingga diperoleh $\sum D^2$ = 2,783
e. Mencari *Deviasi standar dari Difference*SD_D yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$SD_{D=} \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)2}$$

$$SD_{D=} \sqrt{\frac{2,783}{22} - \left(\frac{\sum -7,41}{22}\right)2}$$

$$SD_{D=} \sqrt{0,1265 - (-3,705)^2}$$

$$SD_{D=} \sqrt{0,1265 - 13,73}$$

$$= \sqrt{13,60}$$

$$= 3,69$$

Dengan di peroleh SD_D sebesar 3,69 itu, lebih lanjut dapat kita perhitungkan standar error dari mean perbedaan skor antara variabel X dan variabel Y :

f. Mencari *Standard Error* dari *Mean of Difference* yaitu SE_{MD} = *Standard Error* (Standar Kesehatan) dan mencari Mean of Difference yang dapat diperoleh dengan rumus:

$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$

$= \frac{3,69}{\sqrt{22-1}}$

$= \frac{3,69}{\sqrt{21}}$

$= \frac{3,69}{4,58}$

= 0,805

g. Mencari t_0 dengan rumus:

$t_{0=\frac{M_D}{SE_{MD}}}$

$t_o = \frac{-7,41}{0,805}$

t_o = -9,217

h. Memberikan interpretasi terhadap "t"

1) Merumuskan terlebih dahulu Hipotesis (Ha) dan (Ho)
   a) Merumuskan Alternatif (Ha) : terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah di terapkan media animasi audio visual pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan di SDN 04 Pedamaran.
   b) Merumuskan hipotesis Nol (Ho) : tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah di terapkan media animasi audio visual pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan di SDN 04 Pedamaran.
2) Dengan terlebih dahulu memperhitungkan df atau db-nya; df atau db = N-1 = 22-1 =21. Dengan df sebesar 21 kita berkonsultasikan pada tabel nilai "t". Baik pada taraf signifikan 5% maupun pada taraf signifikan 1%.
3) Ternyata dengan df sebesar 21 itu di peroleh harga kritik "t" atau tabel t_{tabel} taraf signifikan 5% sebesar 2,831 sedangkan pada taraf signifikan 1% sebesar 2,517.
4) Dengan membandingkan besarnya "t" yang kita peroleh dalam perhitungan ($t_{\text{乳}}$ = 9,217) dan besarnya "t" yang tercantum pada tabel nilai t ($t_{t.ts}$ 5% = 2,831 dan $t_{t.ts}$ 1% = 2,517) maka dapat kita ketahui bahwa t_o adalah lebih besar daripada t_t yaitu :

   2,831 < 9,217 > 2,517

5) Melakukan perbandingan antara $t_{\text{膚}}$ dengan t_t yakni :

($t_{t.ts}$ 5% <t_o>$t_{t.ts}$ 1% = 2,831 < 9,217 > 2,517)

Karena t_o lebih besar daripada t_t maka Ho ditolak dan Ha diterima, maka dapat disimpulkan bahwasanya media animasi audio visual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

i. Simpulan

Nilai tes hasil belajar siswa sesudah diterapkan media animasi audio visual (*post-test*) meningkat atau lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum diterapkan media animasi audio visual pada test awal (*pre-test*). Dengan membandingkan besarnya "t" yang memperoleh dalam perhitungan (t_o = 9,217) dan besarnya "t" yang tercantum pada tabel nilai t ($t_{t.ts}$ 5% = 2,831 dan $t_{t.ts}$ 1% = 2,517) maka diketahui bahwa t_o adalah lebih besar daripada t_t yaitu 2,831 < 9,217 > 2,517. Nilai t_o lebih besar dari pada t_t karena adanya perbedaan nilai tes hasil belajar siswa antara seblum dan sesudah menerapkana media animasi audio visual pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan, merupakan perbedaan yang berarti atau perbedaan yang meyakinkan (signifikan) dan berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa media animasi audio visual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV di SDN 04 Pedamaran.

B. Pembahasan

Dari hasil belajar siswa setelah guru menerapkan media animasi audio visual pada pembelajaran IPS dengan mengadakan tes (*post test*)dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa meningkat, hal ini dibuktikan dengan tidak adanya siswa yang mendapat nilai belajar rendah atau siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Setelah penerapan media animasi audio visual pada siswa kelas IVb bukan hanyahasil belajar siswa saja yang meningkat, tetapi dengan menerapkan media belajar ini siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dan suasana belajar menjadi lebih efektif dikarenakan adanya timbal balik antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Maka berdasarkan penerapan media animasi audio visual dikelas IVb, media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang baik untuk diterapkan pada pembelajaran IPS di tingkat SD kelas tinggi. Adapun hasil analisis data yang menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media animasi audio visual yaitu 62,28, banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM ialah 18 siswa sedangkan siswa yang mendapat nilai tinggi sebanyak 4 orang. Dapat dilihat pada pembelajaram IPS dengan menggunakan metode cermah serta tanpa menerapkan media pembelajaran hasil belajar siswa rendah, dan siswa juga cenderung malas dalam mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan nilai rata-rata skor hasil belajar siswa setelah diterapkannya media animasi audio visual yaitu 82,72, tidak adanya siswa yang mendapat

nilai yang belum mencukupi KKM. Terlihat jelas nilai rata-rata hasil belajar siswa tanpa menerapkan media animasi audio visual sebesar 62,28 sedangkan nilai rata-ratahasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media animasi audio visual sebesar 82,72.Terlihat juga hasil belajar beberapa siswa meningkat ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini, selama pembelajaran berlangsung siswa-siswa tersebut aktif dan terlihat begitu antusias untuk menyelesaikan soal dalam bentuk pilihan ganda. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapan media animasi audio visual pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IVb SD Negeri 04 Pedamaran dilihat dari hasil tes siswa dan respon siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Penutup

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum penerapkan media animasi audio visual pelajaran IPS kelas IV SDN 04 Pedamaran tergolong rendah hal ini terbukti dari hasil (*pre test*) siswa yang mendapatkan nilai tinggi atau memenuhi KKM sebanyak 4 orang siswa, dan beberapa siswa lainnya mendapat nilai rendah atau belum mencukupi KKM sebanyak 18 orang siswa dengan nilai rata-rata 62,28. Setelah penerapan media animasi audio visual dalam proses pembelajaran hasil tes (*post test*) nilai yang diperoleh siswa semuanya mencukupi KKM dan nilai rata-rata setelah penerapan media animasi audio visual yaitu 82,72. Hal ini menunjukan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan setelah diteapkannya media animasi audio visual pada pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan dikelas IV SDN 04 Pedamaran. Dengan membandingkan besarnya "t" yang memperoleh dalam perhitungan (t_o = 9,217) dan besarnya "t" yang tercantum pada tabel nilai t ($t_{t.ts}$ 5% = 2,831 dan $t_{t.ts}$ 1% = 2,517) maka diketahui bahwa t_o adalah lebih besar daripada t_t yaitu 2,831 < 9,217 > 2,517. Nilai t_o lebih besar dari pada t_t karena adanya perbedaan nilai tes hasil belajar siswa antara seblum dan sesudah menerapkana media animasi audio visual pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan, merupakan perbedaan yang berarti atau perbedaan yang meyakinkan (signifikan) dan berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa media animasi audio visual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV di SDN 04 Pedamaran.

B. Saran

Mengacu pada kesimpulan diatas, maka penulis menyarankan; guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kekinian sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru ialah media animasi audio visual karena dapat memberikan gambaran yang konkrit terkait mategri pelajaran. Terlebih di masa pandemi covid19 saat ini dimana proses pembelajaran sebagian besar cenderung menggunakan media digital. Sehingga guna tercapainya tujuan pembelajaran diharapkan guru agar lebih kreatif dan terbiasa menggunakan media-media pembelajaran berbasis digital.

Referensi

Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012)

Harry Herman. *Animasi*, (Yogyakarta: Multi Media Training Center, 2019)

Indriana Dian. *Ragam Alat Bantu Pengajaran,cet pertama.* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011)

Kemendiknas. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sekretariat Negara. 2003)

Noorlaila Feida, *Teori-Teori Belajar, (*Jawa Barat : IKAPI, 2020)

Siska Yulia, *Konsep Dasar IPS,* (Yogyakarta : Garydhawaca, 2016)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009)

Tenia Mudhia Khalistiara, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia* (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2015)

Triana Zee dkk, *penerapan media animasi audio visual menggunakan software powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS SMPN 16 Banda Aceh,*

Ummyssalam, *Buku Ajar Kurikulum Bahan & Media Pembelajaran, (*Yogyakarta : Deepublish, 2017)
.

Yuyun Firiyanti, *Pengaruh Flim Animasi Terhadap Hasil Belajar siswa pada materi kisah Nabi Adam A.S Mata Pelajaran PAI SDN 27 Palembang* (Palembang : UIN Raden Fatah Palembang, 2015).