

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS IV SDN 27 PALEMBANG

Irbah Irtiyah Thurfah¹, Rury Rizhardi², Ida Suryani³

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

Surel: irbahthurfah10@gmail.com

Abstract: *The Effectiveness of Use of Animation-Based Audio Visual Media In Social Science Learning (IPS) Students of Class IV SDN 27 Palembang. The purpose of this study is to determine whether animation-based audio-visual media is effective in learning Social Sciences (IPS) for fourth grade students of SDN 27 Palembang. This research uses a quasi-experimental design method, in the form of the Nonequivalent Control Group Design. This can be seen from the average value of the posttest results of the experimental class which is superior, namely 78.4 and the posttest results of the control class, which is 54.47. Another thing that has also been proven by the examiner through the calculation of the N-Gain value in the experimental class is that it has an N-Gain value of 61.27 with a fairly effective interpretation. Based on the results of the research that has been done, it was found that the use of animation-based audio-visual media is quite effective in learning social studies for fourth grade students at SDN 27 Palembang.*

Keywords: *Animation-Based Audio Visual Media, Social Studies Learning*

Abstrak: **Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SDN 27 Palembang.**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah media audio visual berbasis animasi efektif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SDN 27 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental design, dengan bentuk design Nonequivalent Control Group Design Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan media audio visual berbasis animasi cukup efektif dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 27 Palembang. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen yang lebih unggul yaitu 78,4 dan hasil posttest kelas kontrol yaitu 54,47. Hal lain yang juga telah dibuktikan oleh penguji melalui perhitungan nilai N-Gain pada kelas eksperimen yaitu mempunyai nilai N-Gain dengan 61,27 dengan tafsiran cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan media audio visual berbasis animasi cukup efektif dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 27 Palembang.

Kata Kunci : Media Audio Visual Berbasis Animasi, Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal I ayat (1) dikemukakan yakni pendidikan merupakan usaha sadar yang direncanakan agar bisa mewujudkan suatu pembelajaran yang aktif dan dapat meningkatkan kemampuannya supaya

dapat memiliki kemampuan spiritual agama, kepribadian, kecerdasan yang dimiliki dirinya.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran keberhasilan anak dalam belajar merupakan hal yang diharapkan baik dari orang tua dan setiap guru, peran orang tua dalam membimbing dan memberi motivasi kepada anak dalam

belajar. Proses pembelajaran di sekolah merupakan tanggung jawab bersama baik pendidik, orang tua, maupun pemerintah. Salah satu faktor berhasilnya proses pembelajaran yaitu dengan kemampuan guru, bagaimana merencanakan atau merancang pembelajaran baik dengan menggunakan metode-metode yang cocok dalam pembelajaran maupun media-media yang dipakai dalam melaksanakan pembelajaran agar terjadinya pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga anak dapat memahami dan mengerti saat pembelajaran berlangsung.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah sebuah pembelajaran yang mengenai tentang aktivitas manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai kehidupannya. Ruang lingkup IPS terdiri atas pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang dikembangkan dari masyarakat yang disiplin ilmu sosial. Pembelajaran IPS bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, seperti kemampuan menalar siswa sangat penting dalam perkembangan pembelajaran siswa karena agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, menalar, menyimak dan berbicara.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, seperti kemampuan menalar siswa sangat penting dalam perkembangan pembelajaran siswa karena agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, menalar, menyimak dan berbicara. Kemampuan berpikir ini terutama anak SD dapat terlatih sejak dini jika mereka dapat mengorganisasikan, mengkonsepkan perasaan mereka kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN 27 Palembang, permasalahan yang ada di SDN 27 Palembang dalam pembelajaran IPS mempunyai kendala dalam proses belajar-mengajar, seperti masalah dalam kegiatan belajar-mengajar, masih ada beberapa guru yang menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam proses pembelajaran, siswa masih kurang mengembangkan kemampuannya, banyak siswa yang kurang fokus dalam kegiatan belajar-mengajar, dalam tahapan pembelajaran masih banyak siswa yang bermain, tidak menyimak, berbicara saat guru menjelaskan pelajaran, faktor yang mempengaruhi terjadinya permasalahan di atas pengelolaan guru dalam proses pembelajaran, minimnya sarana media yang cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan adanya inovasi-inovasi dalam dunia pembelajaran, sehingga peran guru disini sangat penting agar tercapainya tujuan pembelajaran siswa di SDN 27 Palembang terutama di kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah media audio visual berbasis animasi efektif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SDN 27 Palembang?

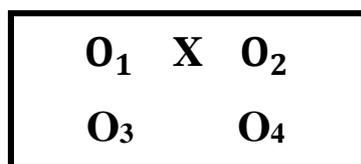
METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperimental design*. Metode *quasi eksperimental design* adalah metode yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar

yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam desain quasi eksperimental design tidak ada kelompok yang diambil secara random, maka analisis data menggunakan statistik.

Sedangkan desainnya menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, pada desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol, kemudian diberikan pretest berbentuk tes saat sebelum kelompok eksperimen diberikan *treatment* (perlakuan), tujuannya buat menggali perbandingan kondisi ini antara kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Menurut (Sugiyono, 2019, p. 122). Desain *nonequivalent group design* ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain Penelitian *nonequivalent group design*



Keterangan:

X : Perlakuan dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi

O_1 : Nilai pretest (Kelas eksperimen)

O_2 : Nilai pretest (Kelas kontrol)

O_3 : Nilai posttest (Kelas Eksperimen)

O_4 : Nilai posttest (Kelas kontrol)

Nonequivalent Control Group Desain untuk lebih rincinya antara lain sebagai berikut:

1) Pemberian *pretest*

Pada tahap ini akan diberikan pretest berupa tes yang berkaitan dengan materi yang akan di bahas yaitu mengenai keragaman suku bangsa dan agama di Negeriku di berikan kepada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hal ini dilakukan untuk melihat keadaan awal pada kedua kelas tersebut.

2) Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu penggunaan media audio visual berbasis animasi dan pada kelas control hanya diberikan materi pembelajaran saja, hal ini bertujuan untuk melihat hasil pembelajaran pada pembelajaran IPS.

3) Pemberian *posttest*

Pada tahap ini penelitian memberikan *posttest* yang berupa tes di kegiatan akhir pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat adakah perbedaan penggunaan media audio visual berbasis animasi pada kelas eksperimen dan kontrol yang memberikan hubungan timbal balik terhadap hasil belajar.

Selanjutnya teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, tes, observasi dan dokumentasi. Untuk lebih rincinya dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut:

1. Tes

Menurut (Arikunto, 2013) tes merupakan beberapa pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, pengetahuan atau bakat yang dimiliki oleh setiap siswa, penggunaan tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi dalam belajar

2. Observasi

Menurut (Arifin, 2016, p. 153) observasi adalah suatu proses pengamatan dan penatatan secara sistenatis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu

3. Dokumentasi

Menurut (Arikunto, 2013, p. 274) menyatakan dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, majalah, notulen rapat, agenda, dokumen yang berbentuk gambar seperti foto, sketsa dan lain-lain. Peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian, teknik pengumpulan data, kemudian teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji T, Uji Efektifitas.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian hasil pretest siswa pada kelas kontrol dan eksperimen kelas IV SDN 27 Palembang diperoleh hasil pretest nilai rata-rata kelompok kontrol 50,58 sedangkan hasil nilai pretest kelompok eksperimen 44,72. Kemudian pada pertemuan selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran di kelas kontrol tanpa menggunakan media audio visual berbasis animasi sedangkan di kelas eksperimen peneliti menggunakan media audio visual berbasis animasi, selanjutnya pada nilai akhir (*posttest*) diperoleh hasil pada kelas kontrol yakni 54,47 sedangkan di kelas eksperimen diperoleh nilai 78,4. Berikut ini dalam proses pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini untuk hasil nilai kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat ditabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil nilai kelas kontrol

No	Nama Kelas	Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest
1	AF	40	40
2	AG	47	53
3	A	73	73
4	AL	33	40
5	AL	40	40
6	AN	40	40
7	A	40	47
8	B	53	60
9	D	53	60
10	ID	40	53
11	G	67	67
12	K	60	60
13	M	47	53
14	MU	53	60
15	MI	60	60
16	R	47	53
17	RE	67	67
	Jumlah	860	926
	Rata-rata	50,58	54,47

Tabel 2. Hasil nilai kelas eksperimen

No	Nama Kelas	Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	AU	73	93
2	AP	40	73
3	AF	40	80
4	AS	47	80
5	AQ	33	73
6	C	47	73
7	H	73	87
8	I	60	87
9	J	53	87
10	L	33	73
11	MA	33	73
12	M	13	67
13	RA	47	80
14	R	40	80
15	RW	60	80
16	RE	33	67
17	RI	40	80
18	RY	40	80
	Jumlah	805	1.413
	Rata-rata	44,72	78,4

Dalam hasil analisis pada kelas kontrol dan eksperimen didapatkanlah hasil dari uji normalitas dengan menggunakan rumus kolmogrov-Smirnov antara lain jika signifikan >

0,05, hasil dari *pretest* kelompok eksperimen signifikansinya adalah 0,131. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0,131 > 0,05$. *Posttest* kelompok eksperimen signifikansinya adalah $0,070 > 0,05$ dapat dikatakan berdistribusi normal. Begitu pula dengan hasil dari *Pretest* kontrol signifikansinya $0,189 > 0,05$ berdistribusi normal dan *posttest* kontrol signifikansinya adalah $0,181 > 0,05$ maka dari itu dapat disimpulkan bahwa semuanya berdistribusi normal.

Kemudian pada uji homogenitas adapun kriteria pengambilan keputusan adalah jika signifikansinya lebih dari 0,05, hasilnya kelompok eksperimen dan kontrol signifikansinya 0,108. Maka dapat disimpulkan bahwa varian yang dimiliki kelompok eksperimen dan kontrol tidak jauh berbeda dan homogen $0,108 > 0,05$.

Pada uji hipotesis dalam penelitian ini kriteria yaitu:

H_0 : Tidak terdapat keefektifan penggunaan media audio visual berbasis animasi dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 27 Palembang

H_a : Terdapat keefektifan penggunaan media audio visual berbasis animasi dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 27 Palembang.

Hasil yang terdapat dari uji hipotesisnya yakni nilai signifikansi nya adalah 0,000 sehingga nilai signifikansi (2-tailed) dari hasil uji dari kedua kelompok didapat nilai sebesar 0,000, dapat dikatakan ada perbedaan rata-rata nilai siswa antara menggunakan media audio visual berbasis animasi dengan metode konvensional. Maka hipotesis H_0 di tolak dan hipotesis H_a di terima karena berdasarkan kriteria pengujian ini nilai

signifikansi $< 0,05$. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual berbasis animasi efektif dalam pembelajaran IPS dari hasil antara *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol.

Selanjutnya pada uji efektifitas nilai yang didapat yaitu hasil uji N-Gain di atas terdapat nilai N-Gain pada kelas eksperimen dalam bentuk persen yaitu 61,27 sedangkan pada kelas kontrol nilai N-Gain dalam bentuk persennya adalah 7,20 berdasarkan hasil tersebut maka nilai N-Gain pada kelas eksperimen jauh lebih besar bila dibandingkan dengan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan sesuai dengan pembagian skor N-Gain tabel di atas nilai pada kelas eksperimen yaitu $0,61 \leq 0,7$ mempunyai kategori sedang sedangkan nilai kelas kontrol yaitu $0,07 < 0,3$ kategori rendah.

Sedangkan dalam bentuk kategori tafsiran efektifitas N-Gain dalam bentuk persen yaitu pada kelas eksperimen mempunyai nilai 61,27 dengan tafsiran efektif dan kelas kontrol mempunyai nilai 7,20 dengan tafsiran tidak efektif. Maka dapat disimpulkan penggunaan media audio visual berbasis animasi dalam pembelajaran IPS yang telah diterapkan pada kelas eksperimen adalah efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan media audio visual berbasis animasi efektif dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 27 Palembang. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen yang lebih unggul yaitu 78,4 dan hasil *posttest* kelas kontrol yaitu 54,47. Hal lain yang juga telah dibuktikan oleh pengujian melalui perhitungan nilai N-Gain pada kelas eksperimen yaitu mempunyai nilai N-

Gain dengan 61,27 dengan tafsiran efektif, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis animasi efektif dalam pembelajarann IPS siswa kelas IV SDN 27 Palembang.

Hal lain yang juga telah dibuktikan oleh penguji bahwa penerimaan H_a diterima menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada nilai belajar siswa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual berbasis animasi efektif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV SDN 27 Palembang. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Pratiwi pada tahun 2019 dengan judul efektifitas penggunaan media audio visual dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa SDN Segugus Cakra Kota Semarang yang menunjukkan perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media audio visual dan media gambar dilihat dari hasil rata-ratanya kelas audio visual rata-rata sebesar 78,5 sedangkan kelas yang menggunakan media gambar sebesar 74,5 jadi penggunaan media audio visual lebih efektif dalam pembelajaran IPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis animasi efektif dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 27 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata posttest siswa kelas eksperimen yaitu 78,4 sedangkan untuk rata-rata posttest kelas kontrol yaitu 54,47 perbedaan ini di perkuat dengan uji “t” nilai signifikansi nya adalah 0,000 sehingga nilai

signifikansi (2-tailed) dari hasil uji dari kedua kelompok didapat nilai sebesar 0,000, dapat dikatakan ada perbedaan rata-rata nilai siswa antara menggunakan media audio visual berbasis animasi dengan metode konvensional. Maka hipotesis H_0 di tolak dan hipotesis H_a di terima karena berdasarkan kriteria pengujian ini nilai signifikan $< 0,05$. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual berbasis animasi efektif dalam pembelajaran IPS siswa kelas IVSDN 27 Palembang.

Adapun saran yang akan peneliti sampaikan adalah sebagai berikut: Bagi siswa, dengan penggunaan media pembelajaran yaitu media audio visual berbasis animasi peneliti mengharapkan siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran yang diberikan, sehingga nilai pembelajaran dapat meningkat. Bagi guru, peneliti mengharapkan penggunaan media pembelajaran selalu diterapkan, terutama media audio visual berbasis animasi yang menarik perhatian, serta dapat meningkatkan nilai siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama Publishing.

Suriansyah , A. (2011). *Landasan Pendidikan* . Banjarmasin : Comdes .

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.