

Pengaruh Media Animasi Berbasis *Project Learning* terhadap Hasil Belajar IPS di SD

Ozzy Tiara Deksi¹, Kiki Aryaningrum², Hj Ida Suryani³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Email: deksi.ozzy24@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi berbasis *project learning* terhadap hasil belajar IPS Di SD. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, eksperimen jenis *Quasi experimental design* dengan rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 91 Palembang. Sampel penelitian yaitu sebanyak 20 siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Uji Normalitas, Uji homogenitas dan Uji Hipotesis. Dari hasil pengolahan data penelitian dengan bantuan program SPSS 22 diperoleh nilai sig (2-tailed) 0,000, dan $< 0,05$ dan $t_{hit} = 8,090 > t_{tabel} = 1,688$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Media Animasi Berbasis *Project learning* terhadap hasil belajar IPS di SD.

Kata kunci : Media Animasi, *Project learning*, IPS

Abstract

This study aims to determine the effect of project learning-based animation media on social studies learning outcomes in elementary schools. The research method used is quantitative, an experimental type of Quasi experimental design with a Nonequivalent Control Group Design research design. The population in this study were fourth grade students at SD Negeri 91 Palembang. The research sample consisted of 20 students in class IV A as the experimental class and 20 students in class IV B as the control class. The sample in this study used a saturated sampling technique. Data collection techniques used are tests, observation, documentation. The data analysis technique used is the Normality Test, Homogeneity Test and Hypothesis Test. From the results of processing research data with the help of the SPSS 22 program, a sig (2-tailed) value of 0.000 was obtained, and < 0.05 and $t_{hit} = 8.090 > t_{table} = 1.688$. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant influence of Project Learning-Based Animation Media on social studies learning outcomes in elementary schools.

Keywords: Animation Media, Project learning, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, atau dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat

tercapai sebagaimana yang di inginkan. Menurut Hamalik (2017, p. 3), proses pembelajaran yang diharapkan dari tujuan pendidikan nasional adalah pembelajaran aktif, yang juga bertujuan untuk menjaga perhatian siswa dan mencegah mereka menjadi kewalahan selama proses pembelajaran.

Menurut Sadiman, dkk (2014:6) Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Metode adalah perantara atau pengantar pesan pengirim ke penerima pesan. menyatakan (Aghni, 2018, hal. 99) Media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan sikap. Selain itu juga media tidak hanya berkaitan dengan benda tetapi juga berupa kegiatan yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Sejalan (Tafano, 2018, hal. 103) media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.

Menurut Padya (Tinenti, 2018, hal. 3) Pembelajaran berbasis proyek (PBP) merupakan suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dapat mengajarkan siswa untuk menguasai keterampilan proses dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat proses pembelajaran menjadi bermakna. Sedangkan menurut (Novianto, Masykuri, & Sukarmin, 2018, hal. 82) Sementara guru hanya berfungsi sebagai fasilitator dan mediator, proyek berbasis pembelajaran memiliki potensi yang sangat besar untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan meningkatkan kinerja ilmiahnya. Menurut Shin (Nuriyati, Masitoh, & Arianto, 2020, hal. 100) *Project learning* merupakan proyek autentik yang bertujuan untuk membantu peserta didik membuat konsep yang telah di ajarkan dan bagaimana konsep-konsep ini berlaku untuk nyata.

Menurut (Kristin, 2016, hal. 77) Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman. Dalam konteks sekolah, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menyatakan (Nurrita, 2018, hal. 175) hasil belajar ialah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Menurut (Apryanto, 2016, hal. 135) hasil belajar merupakan perubahan berupa kecakapan fisik, mental intelektual yang berproses dari kegiatan belajar baik di jenjang pendidikan formal seperti sekolah dan di jenjang pendidikan dan non formal seperti di lingkup keluarga dan masyarakat yang akan digunakan dalam kegiatan sehari-hari baik di dalam sekolah maupun bermasyarakat.

Menurut (Trianto, 2017, hal. 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, egar dan budaya. Menurut (Sutarna & Kusdiana, 2017, hal. 252) mengemukakan pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Memiliki berbagai disiplin ilmu sosial yang erat kaitanya dengan kehidupan manusia. Selain itu Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Menurut (Christina & Kristin, 2017, hal. 219) IPS merupakan perpaduan berbagai cabang ilmu sosial diantaranya, sejarah, sosiologi, psikologi, ekonomi, politik, geografi, antropologi, dan sebagainya. Hakikatnya bidang-bidang ilmu sosial yang dirangkum dalam masyarakat, mempelajari gejala dan masalah sosial yang menjadi bagian dari kehidupan. Pada hakikatnya IPS adalah telah manusia dan dunia lingkungannya. Dalam hidupnya manusia selalu hidup bersama dengan manusia lain sebagai makhluk hidup sosial yang tidak dapat hidup sendiri.

METODE

Menurut (Sugiyono, 2019, hal. 2) Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan adalah metode Eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*. Menurut (Sugoyono, 2019, hal. 136) Dalam metode ini desain mempunyai variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam hal ini Design penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam design ini kelompok eksperimen maupun kelompok control tidak dipilih secara random.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut (Siregar, 2013, hal. 19) Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi *objek* penelitian tersebut.

2. Tes

Menyatakan (Djaali, 2020, p. 54-55) Tes adalah sistem yang sengaja dibuat sebagai tugas-tugas terorganisir yang dinormalisasi, kemudian diberikan kepada orang-orang atau perkumpulan yang merupakan unit ujian untuk mengorek, membalas, atau menjawab baik tertulis, lisan atau perbuatan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis 20 soal pilihan ganda.

3. Dokumentasi

Menurut (Arikunto, 2014, hal. 274) Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prentasi, nutolen rapat, agenda dan sebagainya. Maka dokumentasi adalah suatu informasi atau gambar yang berkaitan dengan penelitian berupa foto, video, dan catatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilihat dari tabel 4.9 di atas, diperoleh nilai tanda. (2-tailed) adalah 0,000, dan nilai 1,688 adalah 0,05 dan = 8,090. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima meskipun ditolak H_0 , hal ini menunjukkan bahwa Media Animasi Berbasis Pembelajaran Proyek berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS sekolah.

Terdapat pengaruh yang masif dari pemanfaatan media keaktifan pembelajaran menyusun tugas terhadap hasil belajar ujian sosial di sekolah dasar dilihat dari tes Shapiro-Wilk yang mendapat nilai tanda pada kategori eksperimen yaitu 0,113 dan 0,220. , sedangkan nilai tanda pada kelas kontrol masing-masing 0,414 dan 0,108. Data berdistribusi normal sebagai akibatnya. Selain itu, Uji Homogenitas menghasilkan nilai rata-rata 0,799 dan nilai tanda 0,05 untuk kelas eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing. Data yang digunakan memiliki varians yang sama atau homogen sebagai akibatnya. Selain itu, nilai tanda digunakan untuk mendapatkan hasil uji hipotesis. 2-tailed) adalah 0,000, dan nilai 1,688 adalah 0,05 dan = 8.090. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis pembelajaran proyek berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS di SD Negeri 91 Palembang karena H_0 ditolak dan H_a diterima.

Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa baik *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol itu normal atau tidak. Untuk itu dilakukan Uji Normalitas yaitu menggunakan *Uji Shapiro-Wilk*. Hasil dari data kedua kelas tersebut dinyatakan dalam tabel berikut:

Tests of Normality

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
hasil belajar IPS	pretest eksperimen	,923	20	,113
	posttest eksperimen	,938	20	,220
	pretest kontrol	,953	20	,414
	posttest kontrol	,922	20	,108

Nilai tersebut berdasarkan rata-rata 0,799 dan tanda nilai 0,05 seperti terlihat pada tabel di atas sehingga data yang digunakan memiliki varians atau homogenitas yang sama.

2. Uji Homogenitas

Setelah data Normalitas berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogen yaitu untuk mengetahui data dari kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Hasil Uji Homogenitas dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan dalam tabel berikut:

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar IPS	Based on Mean	,336	3	76	,799
	Based on Median	,262	3	76	,853
	Based on Median and with adjusted df	,262	3	69,219	,852
	Based on trimmed mean	,337	3	76	,798

Nilai tersebut berdasarkan rata-rata 0,799 dan tanda nilai 0,05 seperti terlihat pada tabel di atas sehingga data yang digunakan memiliki varians atau homogenitas yang sama.

3. Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis Uji T sampel independen digunakan dalam penelitian ini. Hasilnya ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar IPS	Equal variances assumed	,270	,606	8,090	38	,000	22,000	2,719	27,505	16,495
	Equal variances not assumed			8,090	37,702	,000	22,000	2,719	27,506	16,494

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai sign. (2-tailed) adalah 0,000, dan $< 0,05$ dan t_{hit}

= 8,090 > $t_{tabel} = 1,688$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Media Animasi Berbasis *Project learning* terhadap hasil belajar IPS di SD .

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media animasi berbasis *project learning* terhadap hasil belajar IPS di SD. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ialah *Quasi Eksperimen* yang di mana pada penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan media animasi berbasis *project learning* dan kelas kontrol yang dilakukan tanpa menggunakan media video animasi. Selain itu adapun pendapat sari, ninuk wahyuni, samawi dan ahmad (2014) menjelaskan bahwa media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh saputra, dkk (2021) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media video animasi berbasis *project learning* terhadap hasil belajar IPS. Selain itu, penelitian Rahmayanti dan Latianah (2018) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis *project learning* adalah pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga dapat memberi pemahaman yang lebih baik bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan media animasi berbasis *project learning* terhadap hasil belajar IPS di SDN 91 Palembang. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 86,00 sedangkan untuk kelas kontrol didapatkan rata-rata sebesar 75,75.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hit} = 8,090 > t_{tabel} = 1,688$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Media Animasi Berbasis *Project learning* terhadap hasil belajar IPS di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, (2018) Fungsi And Types Of Learning Media In Accounting Learning.
- Apryanto , Metta;. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scrambel. *Propesi Pendidikan Dasar* , 135.
- (Arikunto, Suharsimi, 2014) Proses penelitian melalui sebuah praktek
- Christina, Lucia Vendra ; Kristin , Firosalia;. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (GI) Dan Cooveratif Integrated Reading And Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kreatifitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV. *Scholaria* , 219-220.
- Djaali;. (2020). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kristin, Firosalia ;. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 SD . *Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar -FKIP-IKSW* , 77-78.
- Novianto, N. K., Masykuri, M., & Sukarmin. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa kelas x Sma/Ma. *Jurnal Inkuiri* , 82.
- Nurrita , Teni;. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa *Misykat* , 175.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, Syofian ;. (2013). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- sugiyono. (2019). *Metodelogoi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta .
- Sutarna, Nana; Kusdiana, Dian ;. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Bamboo Dancing (Tari Bambu Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa SDN 1 Cipedes. *Pandas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 252-253
- Tinenti, Y. R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)*. Yogyakarta: Deepublish, .
- Trianto. (2017). *Model Pemberlajaran Terpadu* . Jakarta : Bumi Aksara: 171.