



PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS WEB TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD

Marinda Alfionita¹, Lita Erdiana², Eni Nurhayati³

¹²³UNIVERSITAS PGRI DELTA

Email: ¹marindaalfionita@gmail.com

²litaerdiana@gmail.com

³eninurhayati188@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media video animasi berbasis web terhadap aktivitas pembelajaran dan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Keboguyang yang diambil dari beberapa permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Jenis penelitian ini Quasi Eksperimental dengan design nonequivalent control grup. Menggunakan teknik non-probability sampling yaitu Sampling Jenuh yang terdiri dari siswa kelas IV A dan IV B di SDN Keboguyang. Hasil analisis menunjukkan bahwa media video animasi web memberikan dampak positif yang signifikan pada aktivitas pembelajaran dan hasil belajar IPS siswa di sekolah tersebut. Evaluasi aktivitas siswa di kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 92,11% dengan kategori **Sangat Aktif**. Di sisi lain, peserta didik dikelas kontrol menunjukkan rata-rata hasil sebesar 85,47% dengan kategori **Aktif**. Penggunaan video animasi berbasis web memiliki dampak signifikan terhadap hasil pembelajaran IPS siswa kelas IV SD, Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan analisis uji independent sample t-test, mencatat nilai t-hitung yang melebihi t-tabel, dimana nilai t-hitung (4.569) > t-tabel (2.03452), artinya H₀ ditolak dan H₁ diterima. Berdasarkan hasil dari data tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video animasi berbasis web terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD.

Kata kunci: Video Animasi; Web; Hasil Belajar; Sekolah Dasar

Abstract: The purpose of this study was to determine the effect of web-based animated video media on learning activities and social studies learning outcomes of grade IV students at SDN Keboguyang which was taken from several problems that existed in the school. This type of research is quasi-experimental with nonequivalent control group design. Using non-probability sampling technique, namely Saturated Sampling consisting of class IV A and IV B students at SDN Keboguyang. The results of the analysis show that web animation video media has a significant positive impact on learning activities and student social studies learning outcomes at the school. The evaluation of student activity in the experimental class

showed an average of 92.11% with the **Very Active category**. On the other hand, students in the control class showed an average result of 85.47% with the **Active category**. The use of web-based animated videos has a significant impact on the social studies learning outcomes of grade IV elementary school students, pretest and posttest results show a significant increase in learning outcomes. Based on the independent sample t-test analysis, the t-count value exceeds the t-table, where the t-count value (4.569) > t-table (2.03452), meaning that H₀ is rejected and H₁ is accepted. Based on the results of the data, it shows that there is an effect of using web-based animated video media on the social studies learning outcomes of grade IV students at SD.

Keywords: Animation Video; Web; Learning Outcomes; Elementary School

PENDAHULUAN

Melalui jalur pendidikan, individu dapat memperoleh pengetahuan, mengasah bakatnya, dan menjadi sosok yang produktif serta memberikan kontribusi positif pada masyarakat. Sesuai dengan ketentuan dalam UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan diarahkan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa berkembang secara aktif dalam berbagai aspek seperti kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka serta bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan usaha yang direncanakan dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa sehingga mampu mencapai potensi maksimalnya menjadi individu yang baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Melalui proses pembelajaran, tujuan pendidikan nasional ini dapat direalisasikan. Kegiatan belajar mengajar dapat dianggap berhasil jika siswa mengikuti pembelajaran. Hasil yang dicapai dapat diukur melalui tingkat pemahaman siswa dan kinerja akademisnya. Dalam proses pembelajaran, penting untuk mengajarkan siswa tentang sikap positif, seperti bagaimana mereka dapat berperan sebagai warga masyarakat yang bertanggung jawab, yang merupakan bagian dari pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS) mengandung berbagai teori yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, mencakup bidang-bidang seperti geografi, sosiologi, ekonomi, sejarah, dan antropologi. Karena banyaknya materi bacaan, siswa mungkin merasa bosan dan kehilangan minat belajar, yang pada akhirnya dapat memengaruhi hasil belajar yang rendah.

Nuzula (2022) Pembelajaran menciptakan perubahan pada siswa setelah mereka menerima materi dari guru. Evaluasi akhir berguna untuk menilai pencapaian hasil belajar dengan membandingkannya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dalam pembelajaran, Guru tidak hanya mengajar, tetapi juga memberikan dukungan dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar yang menarik bagi siswa. Penting untuk terus melakukan inovasi, khususnya dalam TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), guna meningkatkan mutu pendidikan dan hasil pembelajaran yang positif.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa bahwa belajar tidak semuanya berasal dari buku, belajar dapat terjadi dari berbagai sumber dan kapan pun melalui penggunaan media pembelajaran online yang berbasis *web*.

Seperti yang disampaikan oleh

Djibu (2020) Media pembelajaran berbasis internet, yang juga disebut e-learning, merupakan bentuk pembelajaran yang bisa diakses melalui internet dan dapat dilakukan secara fleksibel, di mana pun dan kapan pun. Pendekatan ini semakin populer saat ini, menjadi salah satu bentuk dari pembelajaran e-learning. Pendidikan dan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

N. C. Dewi (2020) *website* Sebuah kumpulan halaman yang saling terhubung dan berisikan informasi dalam format digital berupa teks, gambar, video, audio, dan elemen animasi lainnya. Semua halaman ini dapat diakses melalui jalur internet yang bersifat statis dan dinamis.

Hasil observasi di SDN Keboguyang yang dilakukan peneliti pada bulan November 2023 di kelas IV mengungkap beberapa permasalahan terkait pembelajaran IPS: 1. Kurangnya interaksi sosialisasi siswa, 2. kurangnya daya tarik pembelajaran IPS yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, dan 3. Keterbatasan penggunaan media audio visual.

Terlihat bahwa sekolah dilengkapi dengan fasilitas pendukung yang memadai untuk proses pembelajaran seperti LCD / Proyektor, Laptop dan speaker yang memadai menjadi dukungan penting untuk penggunaan media pembelajaran. Ketersediaan sarana tersebut memudahkan guru dalam mengoperasikan media. Dari hasil wawancara dengan wali kelas IV A dan IV B di SDN Keboguyang, diketahui bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai antara 40-50, sedangkan KKM pada mata pelajaran IPAS adalah 78. Dari total 35 peserta didik kelas IV, diantaranya terdiri dari 18 siswa Kelas IV A dan 17 siswa dari kelas IV B, 70% diantaranya mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba menyelesaikan permasalahan yang ada dengan membuat pernyataan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media video animasi berbasis web terhadap

pembelajaran IPS siswa kelas IV SD?

2. Bagaimana hasil belajar IPS siswa kelas IV SD setelah menggunakan media video animasi berbasis web?

Sedangkan tujuan dari rumusan masalah tersebut adalah :

1. Mengetahui bagaimana pengaruh media video animasi berbasis web terhadap pembelajaran IPS siswa kelas IV SD.
2. Mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas IV SD setelah menggunakan media video animasi berbasis web.

Agar fokus penelitian tidak melebar, penulis membatasi cakupan masalah sebagai berikut:

1. Menggunakan media video animasi pada saat pembelajaran
2. Media video animasi ini berupa gambar-gambar atau berupa video.
3. Mata pelajaran yang diperincikan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menitikberatkan pada materi IPS-Bab 7 yang berjudul "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?" dengan fokus pada Topik A mengenai "Aku dan Kebutuhanku" untuk kelas IV
4. Hasil belajar siswa yang didapat dari hasil *pretest* dan *posttest*

A. L. S. Dewi (2022) dalam bidang teknologi pendidikan, materi ajar dikelompokkan ke dalam beberapa kategori. Kategori pertama adalah sarana pembelajaran, yang berperan sebagai alat komunikasi untuk mendukung meningkatkan proses pembelajaran.

Dewi dalam Mubarak et al. (2022) di zaman modern yang dipenuhi oleh perkembangan teknologi, setiap individu memiliki akses mudah ke teknologi dan informasi. Hal ini telah mengakibatkan dampak signifikan pada sektor pendidikan. Oleh karena itu, kemajuan ilmu pengetahuan telah berdampak pada perubahan dalam pendidikan, ekonomi, budaya dan politik.

Karenanya, untuk menjaga agar pendidikan dapat mengikuti kemajuan

teknologi, guru perlu memberikan contoh dengan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah serta menggunakan teknologi yang dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran.

Peneliti memberikan solusi dengan menyediakan fasilitas pembelajaran menggunakan media yang bisa menarik minat siswa seperti memperkenalkan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPAS. Video animasi digunakan untuk menjelaskan materi IPS agar dipahami dengan mudah oleh siswa dan pembelajaran menjadi lebih signifikan. Penyampaian materi melalui media video animasi juga dapat mengatasi kebosanan yang mungkin dialami peserta didik selama proses belajar, baik di dalam kelas maupun saat belajar sendiri.

Menurut Ramdani (2021) penggunaan video animasi mampu menanamkan konsep dan makna dengan kuat dalam memori siswa jika dibandingkan dengan penggunaan media lain seperti gambar. Pada dasarnya, animasi terdiri dari deretan gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan gerakan, memberikan keunggulan dibandingkan dengan media lain seperti gambar atau teks.

Menurut Susanti et al. (2021) Animasi pada awalnya hanya berupa potongan-potongan gambar ilustrasi atau foto yang kemudian digerakkan sehingga menjadi seolah-olah hidup, tetapi sekarang merupakan sekumpulan gambar dua dimensi atau tiga dimensi yang terdiri dari sejumlah objek atau gambar yang disusun dalam alur cerita yang menghasilkan gambar yang dapat bergerak.

Oleh karena itu, animasi bisa digunakan sebagai alat untuk mengkomunikasikan informasi dan meningkatkan pemahaman serta minat siswa dalam proses pembelajaran. Video animasi termasuk dalam kategori media audio visual karena berisi gambar bergerak dan suara yang disajikan oleh guru untuk menambahkan kejelasan dalam pembelajaran

IPAS agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pertumbuhan globalisasi telah membawa berbagai perubahan yang akan dihadapi semua peserta didik di waktu mendatang. Karena itu, IPAS dirancang untuk membantu siswa dalam memahami dan menganalisis realitas sosial masyarakat agar dapat berperan aktif dalam kehidupan masyarakat yang dinamis.

Sejalan dengan pendapat Ramdani (2021) Terdapat kebutuhan akan inovasi dan transformasi dalam dunia pendidikan serta metode pembelajaran. Guru perlu aktif menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk melalui pemanfaatan media animasi sebagai sarana pembelajaran. Pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa, membantu mengurangi gangguan di dalam kelas, dan merangsang siswa yang kurang konsentrasi. Sehingga, pembelajaran di kelas akan menjadi lebih menarik, kreatif, dan dapat memotivasi siswa.

METODE PENELITIAN

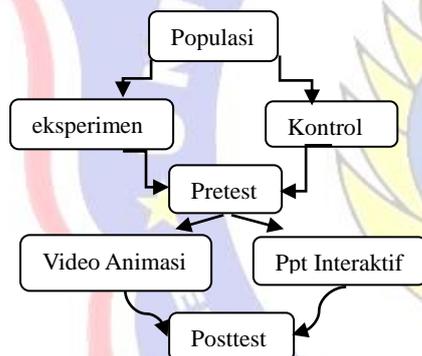
Studi penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi berbasis web terhadap aktivitas pembelajaran dan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Keboguyang. Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental* menurut Sugiyono (2022) dengan penelitian ini kelompok kontrol tidak sepenuhnya bisa mengontrol variabel luar yang memengaruhi eksperimen. Hal ini dipilih karena peneliti akan memberikan perlakuan berupa penggunaan Video Animasi Berbasis Web pada kelas yang akan diberi perlakuan.

Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*, di mana kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi hasil belajar. Menurut Sugiyono (2022) Dalam desain tersebut, kedua kelompok, Baik dalam kelompok eksperimen maupun kontrol, tidak dipilih secara acak. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Materi pembelajaran ini berfokus

pada Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?. Kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan pengajaran yang serupa dalam hal tujuan, materi ajar, dan durasi waktu. Perbedaan utamanya adalah penggunaan media pembelajaran; kelas eksperimen menggunakan media video animasi berbasis web, sementara kelas kontrol memanfaatkan media PPT interaktif.

Setelah itu, dilakukan evaluasi setelah perlakuan berupa post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pembelajaran kedua kelas akan dibandingkan menggunakan uji statistik komparatif 2 sampel independen untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media video animasi web terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Desain penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Diagram Alur Desain Penelitian



Sumber : Sugiyono (2022)

Sampel penelitian ini dari kelas IV SDN Keboguyang, Kecamatan Jabon, Kabupaten Sidoarjo. Terdapat total 35 siswa, dengan 18 siswa di kelas IV A dikategorikan sebagai kelompok eksperimen, sementara 17 siswa di kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Materi pelajaran yang diberikan adalah pada bab 7 "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?" disampaikan melalui media video animasi web. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SDN Keboguyang, Jabon, Sidoarjo. Penelitian memfokuskan pada dua variabel utama, yaitu media video animasi web sebagai variabel bebas dan hasil belajar IPS sebagai variabel terikat. Metode

penelitian meliputi observasi, perumusan masalah, perencanaan pembuatan media, penyusunan instrumen, pelaksanaan pengujian instrumen, dan pengolahan data. Instrumen penelitian menjadi kunci utama dalam keberhasilan penelitian yang berfungsi untuk pengumpulan data selama penelitian. Instrumen yang dipakai adalah alat evaluasi untuk menilai kemampuan siswa.

Menurut Sugiyono (2022) Instrumen penelitian berfungsi sebagai acuan bagi peneliti dalam pengambilan data secara terstruktur, sehingga mempermudah proses pengumpulan data.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi dan tes. Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan melalui tes yang terdiri dari 15 butir soal, dengan 10 soal berbentuk pilihan ganda dan 5 soal esai, yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan mengambil dari hasil belajar siswa yang menggunakan media video animasi berbasis web. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan uji statistik inferensial, meliputi uji : 1. Uji Normalitas, 2. Uji Homogenitas dan 3. Uji Hipotesis berupa uji Komparatif 2 sampel independen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data aktivitas siswa selama pembelajaran dengan penilaian skala likert didapatkan dari pengamatan oleh observer di SDN Keboguyang. Berikut deskripsi hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis web.

1. Hasil aktivitas siswa selama sesi pembelajaran

Observasi dilakukan saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa sebagai alat ukur. Hasil dari data tersebut kemudian diolah menggunakan rumus :

$$N = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan pedoman evaluasi yang tertera dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Data dari penilaian observasi keaktifan siswa selama proses pengajaran, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, diolah secara individu pada setiap indikator dengan melihat beberapa aspek yang digunakan. Terdapat 4 aspek / indikator yang digunakan dalam penilaian kegiatan siswa yakni :

1. Aspek aktivitas siswa yang mencakup 3 indikator yaitu mengamati, menemukan gagasan, dan mengungkapkan gagasan. Dengan skor perolehan 15
2. Aspek kreativitas siswa yang meliputi 4 indikator yaitu membaca, menulis, bertanya, berdiskusi dan berkelompok. Dengan skor perolehan 20
3. Aspek efektifitas dan kemampuan siswa yang mencakup 9 indikator, yaitu merespon apersepsi guru, peserta didik bersungguh-sungguh dalam belajar, menggunakan waktu sebaik mungkin, memperhatikan penjelasan guru, mengerjakan tugas, merangkum materi, mencatat, mempresentasikan dan berani bertanya. Dengan skor perolehan 45
4. Aspek dalam pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa, berani mengemukakan pendapat dan berani menjawab pertanyaan guru yang terdiri dari 2 indikator dengan skor perolehan 10

Maka untuk skor maksimal yang diperoleh dari 4 aspek tersebut yaitu mendapatkan 90 skor. Hasil penilaian aktivitas siswa diambil dari persentase yang dilakukan oleh observer. Hasil tersebut didapatkan dari hasil perolehan setiap siswa dengan menggunakan rumus yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Berdasarkan data yang ada, diketahui bahwa hasil dari kelas eksperimen mencapai rata-rata sebanyak 92,11% dengan jenis **“Sangat Aktif”**, Sementara itu, nilai rata-rata di kelas kontrol mencapai 85,47% dengan kategori **“Aktif”**.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat aktivitas belajar siswa lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Penerapan video animasi web

memiliki pengaruh positif dalam

Tingkat Keberhasilan	Kategori
0-35 %	Tidak Aktif
36-50%	Kurang Aktif
51-75%	Cukup Aktif
76-90 %	Aktif
91-100%	Sangat Aktif

pembelajaran IPS di kelas IV SD.

2. Hasil Belajar

Sebelum memulai proses belajar, siswa diminta untuk mengikuti evaluasi awal *"pretest"* untuk menilai kemampuan awal sebelum pembelajaran dilakukan. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan ujian akhir *"posttest"* untuk menilai kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan, serta membandingkan peningkatan hasil belajar di setiap kelas. Kelas IV A sebagai kelompok eksperimen memanfaatkan video animasi web, sedangkan kelas IV B sebagai kelompok kontrol menggunakan media PPT Interaktif.

Nilai *pretest* dan *posttest* rata-rata dari kedua kelas tersebut, menunjukkan bahwa adanya peningkatan. Hal ini sudah dibuktikan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen memiliki rata-rata 49, sementara kelas kontrol memiliki nilai *pretest* rata-rata 47. Sedangkan Nilai *posttest* rata-rata kelas eksperimen adalah 89, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai *posttest* rata-rata 80. Sehingga nilai tersebut sudah mencapai nilai diatas KKM yang telah ditentukan. Jadi penggunaan media video animasi berbasis web sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Setelah mendapatkan hasil pretest dan posttest, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas, homogenitas, dan uji t komparatif 2 sampel independen. Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah data yang didapat memiliki distribusi normal, khususnya pada data pretest dan posttest dari kedua kelompok, eksperimen dan kontrol. Uji normalitas dilakukan melalui metode uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan aplikasi SPSS 24 for Windows.

Penentuan distribusi normalitas data

didasarkan pada nilai signifikansi, di mana jika nilai signifikansi > 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi ≤ 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Keputusan diperoleh berdasarkan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Tests of Normality						
	KE-LAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statis-tic	df	Sig.	Statis-tic	df	Sig.
HASIL BELAJAR	Pre-test eksperimen	.108	18	.200*	.943	18	.323
	Posttest eksperimen	.129	18	.200*	.949	18	.407
	Pre-test Kontrol	.146	17	.200*	.917	17	.132
	Posttest Kontrol	.152	17	.200*	.959	17	.612

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengujian Kolmogorov-Smirnov pada Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa data menunjukkan distribusi yang bersifat normal. Nilai signifikansi untuk pretest dan posttest kelas eksperimen serta pretest dan posttest kelas kontrol menunjukkan nilai di atas 0,05, yang mengindikasikan adanya distribusi normal. Kedua kelompok data tersebut dapat dikatakan memiliki distribusi normal. nilai signifikansi untuk *pretest* Eksperimen yaitu

0,200 > 0,05 artinya data berdistribusi normal, begitu pula dengan nilai signifikansi untuk *posttest* eksperimen, yaitu 0,200 > 0,05 data berdistribusi normal menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal, dan *Pretest* kontrol 0,200 > 0,05 artinya data berdistribusi normal, dan *posttest* kontrol 0,200 > 0,05 maka data berdistribusi normal. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut memiliki distribusi normal.

Setelah uji normalitas menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal, langkah selanjutnya adalah uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki varian yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *uji Levene's* melalui aplikasi *SPSS 24 for Windows*.

Keputusan homogenitas didasarkan pada nilai p-value, di mana bila nilai p-value > 0,05, artinya bahwa data dianggap homogen, dan jika nilai p-value ≤ 0,05, artinya bahwa data dianggap tidak homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas

	Test of Homogeneity of Variance				
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	1.306	1	33	.261
BELAJAR	Based on Median	.863	1	33	.360
	Based on Median and with adjusted df	.863	1	28.613	.361
	Based on trimmed mean	1.227	1	33	.276

Dari Tabel 4, terlihat dengan nilai signifikansi based on mean sebesar 0,261 yang artinya > 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut dianggap homogen.

Setelah memastikan bahwa data telah memenuhi syarat, setelah uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media video animasi berbasis web terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Uji hipotesis ini menggunakan Independent Sample T-Test dengan menggunakan

software SPSS 24 for Windows dan menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,05.

Menurut kaidah dalam pengambilan keputusan uji t, jika nilai t-hitung > t tabel, H₀ akan ditolak sehingga menunjukkan adanya pengaruh. Bila P-Value > 0,05, H₀ akan diterima, menandakan tidak adanya pengaruh. Sebaliknya, jika P-Value < 0,05, H₀ akan ditolak, menunjukkan adanya pengaruh.

Hasil analisis hipotesis yang dilakukan menggunakan software SPSS versi 24 for Windows dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Independent Sample T-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	Equal variances assumed	1.30	.261	4.33	33	.000	8.94	1.95	4.96	12.9	
BELAJAR	Not assumed	6.9	.009	4.53	35	.000	8.94	1.97	4.91	12.9	

Dari data pada Tabel 5, diperoleh nilai t hitung sebesar 4.569 dengan derajat kebebasan 33 (df: 18+17-2=33) yang dihitung dari jumlah sampel kedua kelompok. Dengan nilai t-tabel sebesar 0,025 ; 33 = 2.03452, dapat disimpulkan bahwa bahwa t-hitung (4.569) > t tabel (2.03452) dan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti H₀ ditolak dan H₁ diterima. Ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan media video animasi berbasis web terhadap

hasil belajar IPS siswa kelas IV SD.

Dari hasil evaluasi data dan pembahasan, bahwa siswa di kelas eksperimen mengalami kemajuan signifikan dalam pencapaian hasil belajar dan keterlibatan selama proses pembelajaran dengan penerapan media video animasi berbasis web.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media video animasi berbasis web terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

(Nurfaizah et al., 2022) Pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah komponen yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran karena dimaksudkan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa dan materi pembelajarannya. Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan baik.

Oleh karena itu penggunaan media sangat penting untuk mendorong siswa dalam kegiatan belajar. Untuk memanfaatkan teknologi saat ini yaitu menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis web.

Media pembelajaran berbasis web adalah pilihan yang tepat karena memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan lebih mudah dicerna siswa melalui penggunaan berbagai media (multi-media) seperti teks, gambar, audio, video, animasi dan e-book digital. Media pembelajaran berbasis web diharapkan menjadi solusi pembelajaran untuk lebih memudahkan siswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Dengan adanya media tersebut dan beragamnya sumber informasi, materi pembelajaran dapat diakses secara fleksibel melalui layanan pendidikan berbasis internet.

Dibuktikan dari beberapa penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai perantara pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan perhatian siswa dalam

kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang berupa video animasi sangat cocok diberikan kepada siswa dalam menyampaikan materi yang dipelajari dan dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Sesuai dengan uraian sebelumnya Andriani (2019) Animasi biasanya terdiri dari tulisan atau gambar yang disusun untuk menciptakan gerakan, yang dapat menarik perhatian peserta didik dengan lebih efektif dibandingkan dengan gambar statis atau teks.

Wirani (2020) mengatakan bahwa Pembelajaran berbasis web adalah salah satu contoh dari pembelajaran elektronik (e-learning). Secara sederhana, pembelajaran berbasis internet mengacu pada pembelajaran yang dilakukan melalui teknologi internet. E-learning atau pembelajaran elektronik, mencakup penyampaian materi, interaksi, dan fasilitasi pembelajaran yang didukung oleh berbagai jenis layanan pendidikan.

Keberhasilan pembelajaran dapat diukur seberapa sesuai pencapaian hasil belajar dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Nuzula (2022) hasil belajar mengacu pada perubahan yaitu perubahan yang terjadi, evaluasi pencapaian belajar siswa bisa dilakukan melalui evaluasi di akhir pembelajaran setelah menerima materi dari guru.

Selain faktor internal, faktor-faktor eksternal juga memengaruhi perbedaan nilai rata-rata antara kedua kelas. Pendapat yang diungkapkan oleh Slameto dalam (Agusninta, 2022) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dari dalam diri peserta didik serta faktor eksternal dari lingkungan sekitarnya. Faktor internal melibatkan kondisi fisiologis, psikologis, dan tingkat kelelahan, sementara faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimental. Fokus utamanya adalah mengevaluasi pengaruh dari suatu perlakuan yang sengaja diberikan dengan menggunakan media video animasi berbasis *web*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas di SDN Keboguyang, yaitu kelas IV A dan IV B, dengan jumlah siswa sebanyak 18 dari siswa

kelas IV A dan 17 siswa dari kelas IV B. Kelas A menjadi kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi berbasis web, sementara kelas B menjadi kelompok kontrol yang menggunakan media PPT Interaktif.

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah bagian 7 tentang "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?". Sebelum dan setelah proses pembelajaran, pretest dan post-test digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data guna mengvaluasi kemajuan hasil belajar peserta didik. Soal tes yang digunakan telah divalidasi oleh ahli untuk memastikan ke-layakannya.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang. Materi "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?" disampaikan melalui media video animasi berbasis web untuk kelas eksperimen dan media PPT Interaktif untuk kelas kontrol. Peserta didik melakukan tugas kelompok terkait materi dan melakukan presentasi. Kegiatan akhir, peserta didik dan guru merangkum materi yang dipelajari serta memberikan kuis. Kelas eksperimen menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan video animasi berbasis web.

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data. Hasil analisis menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media video animasi berbasis web berpengaruh pada hasil belajar siswa di kelas IV. Analisis statistik menggunakan uji Independent sampel T-test menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan, dengan nilai t hitung (4.569) $>$ t tabel (2.03452). Kesimpulan dari uji t menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan uji t , jika nilai t -hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak artinya adanya pengaruh. 1) Jika taraf signifikansi atau p -value $>$ $0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh, sebaliknya 2) jika nilai signifikansi atau p -value $<$ $0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa, Penggunaan animasi video berbasis

web berpengaruh pada hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Keboguyang.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian di SDN Keboguyang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi berbasis web berpengaruh signifikan dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas IV :

Data observasi menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Dapat diamati dari persentase aktivitas belajar mencapai 92,11% di kelas eksperimen, berbeda dengan kelas kontrol hanya mencapai 85,47%. Dapat disimpulkan bahwa Penggunaan animasi web sangat berpengaruh terhadap pembelajaran IPS kelas IV di SDN Keboguyang.

Dari analisis data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan animasi video berbasis web dan PPT Interaktif. Hasil uji hipotesis independent sample t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut. Dengan nilai t-hitung (4.569) > dari t-tabel (2.03452) dan signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis web berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Keboguyang.

Penggunaan berbagai metode pembelajaran yang inovatif membantu menciptakan pembelajaran yang memberi nilai penting bagi siswa dan mendorong guru untuk terus berinovasi dalam pendidikan dan pengajaran. Mendorong peneliti masa depan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik efektif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

Agusninta, S. Y. (2022). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe*

Tahun Ajaran 2021/2022.

Agusninta, S. Y. (2022). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe Tahun Ajaran 2021/2022.*

Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 32.

Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Dewi, A. L. S. (2022). Pemanfaatan Multimedia Inter-aktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1).

Dewi, N. C. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 213.

Djibu, R. (2020). *Pembelajaran Berbasis Website Dan Budaya*. Graha Aksara Makassar.

Mubarok, M. K., Erdiana, L., & Lenawati, U. (2022). Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).

Nurfaizah, A. P., Amparita, S. A., & Nurlaela, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V.

- JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375–382.
- Nuzula. (2022). Pengaruh Percobaan Sederhana Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 2 Subtema 2 Di Kelas IV Sekolah Dasar. *TUNAS*, 7(2), 40–41.
- Pahrudin. (2024). *Inovasi Teknologi Dan Digitalisasi Bisnis* (Vol. 1). CV. Intelektual Manifes Media.
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Farha Pustaka.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengembangkan profesionalisme abad 21*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Susanti, S., Raharjo, T. J., & Ngabiyanto, N. (2021). Pengembangan media video animasi terhadap pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsa berbantuan Quizizz. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 502–508.
- Wirani, N. (2020). Pentingnya penggunaan model pembelajaran berbasis web untuk mencegah penyebaran covid-19. *Al'adzkiya International of Edu-Cation and Sosial*, 1(1), 16–24.