

## PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO-VISUAL ANIMASI BERBASIS PROBLEM-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD

Cintya Febriyanda Wulandari<sup>a\*</sup>, Arita Marini<sup>a</sup>, Imaningtyas<sup>a</sup>  
<sup>a</sup>Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

\*Correspondence: [cintyafebriyandawulandari@gmail.com](mailto:cintyafebriyandawulandari@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to develop problem-based learning-based audio-visual animation in social studies learning with the theme "My Hero" as a distance learning video for fourth grade elementary school students. Respondents in this study were students of class IV. The development model used is ADDIE with modifications to the implementation stage, with analysis, planning, development, implementation and evaluation stages. Data collection techniques used are observation, interviews, and questionnaires. The recapitulation of problem-based learning audio-visual animation conducted by media experts scored 98.21%, material experts scored 83.33%, and linguists scored 100%. The results of the recapitulation of the test for grade IV students in the one to one stage involved 4 students and 1 class teacher getting a score of 89.5%. Therefore, audio-visual animation based on problem-based learning can be said to be valid and appropriate for use in distance learning for fourth grade elementary school students.*

**Keywords :** Animation, Audio visual, IPS, ADDIE

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan audio visual animasi berbasis problem based learning pada pembelajaran IPS "Pahlawanku" sebagai video pembelajaran jarak jauh siswa kelas IV Sekolah Dasar. Responden dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV. Model Pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE dengan modifikasi sampai tahap implementasi, dengan tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil rekapitulasi audio visual animasi berbasis problem based learning yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan nilai 98,21 %, ahli materi mendapatkan nilai 83,33%, dan ahli bahasa mendapatkan nilai 100%. Hasil rekapitulasi uji coba siswa kelas IV pada tahap one to one melibatkan 4 siswa dan 1 guru kelas mendapatkan nilai 89,5%. Oleh karena itu, audio visual animasi berbasis problem based learning dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan pada pembelajaran jarak jauh siswa kelas IV Sekolah Dasar.

**Katakunci:** Animasi, Audio visual, IPS, ADDIE

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani pendidikan dan berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui peraturan RI nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan pemerintah tersebut berbunyi: 1) Proses pembelajaran pada satuan guruan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menenangkan, memotivasi siswa untuk berprestasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan

kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. 2) Selain ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dalam proses pembelajaran siswa memberikan keteladanan. 3) Setiap satuan guru melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh sebagai bentuk untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/ NEA) memiliki pengertian media sebagai bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya (Sapriyah,2019). Media pembelajaran dapat dijadikan alat bantu guru kepada siswa dalam menyampaikan materi secara konkrit terhadap suatu konsep atau gagasan suatu ilmu. Sedangkan untuk siswa, media berperan sebagai penghantar/menyampaikan pesan informasi sebagai pemahaman pembelajaran serta dapat dijadikan stimulus agar siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kurikulum IPS Terpadu dapat diberikan melalui berbagai media pembelajaran. IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu sosial, ideologi negara, dan mata pelajaran ilmiah lainnya, serta masalah sosial terkait yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Edi Surahman dan Mukminan, 2017). Media pembelajaran merupakan sebuah hal yang dipergunakan untuk melakukan pendekatan kontekstual pada peserta didik atau siswa dalam memahami materi yang ada di dalam pembelajaran Kurikulum IPS Terpadu. Pembelajaran melalui pendekatan kontekstual merupakan sebuah model pembelajaran yang kerap diperbincangkan dan dianggap sebagai sebuah inovasi yang muncul sebagai konsekuensi atas kegagalan pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran, Rudi Bretz membagi media pembelajaran ke dalam 8 klasifikasi media, yakni: Media audio visual gerak, Media audio visual diam, Media audio semi gerak, Media visual gerak, Media visual diam, Media visual semi gerak, Media audio, Media cetak (Tafonao dan Talizaro, 2018).

Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu guru menyampaikan materi yang bersifat dinamis Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Syafitri,2011). Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Jadi, animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa.

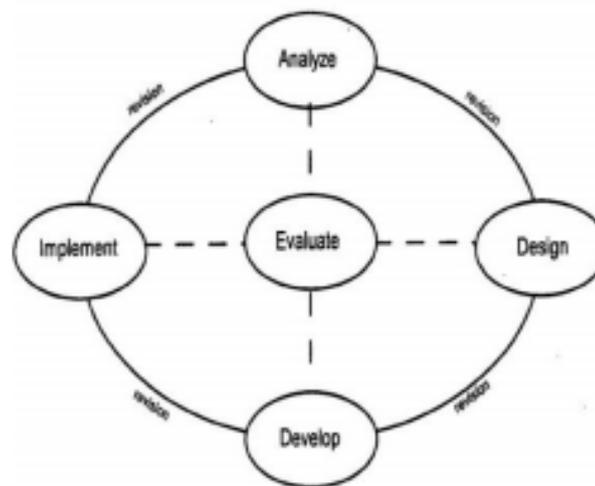
Media pembelajaran audio-visual yang akan peneliti kembangkan berbeda dari biasanya. Media pembelajaran audio-visual ini memiliki kebaruan, yaitu dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Adobe Ilustrasi dan video. Kebaruan lain yaitu media audio-visual animasi ini dikembangkan dengan berbasis Problem Based Learning. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas untuk mengembangkan media pembelajaran audio-visual yang berbeda dari yang sudah ada.

Meninjau dari hasil identifikasi awal melalui wawancara maka penelitian akan melakukan focus pengembangan audio visual animasi berbasis problem based learning pada muatan mata pelajaran IPS dengan materi pembelajaran Pahlawanku peserta didik kelas IV pada Tema 5 Subtema 1 dan 5 pembelajaran 1 dan 3 untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif di Sekolah Dasar Negeri Baktijaya 01. Berbeda dengan penelitian sebelumnya audio visual animasi berbasis problem based learning ini menghadirkan forum diskusi, menghadirkan audio yang mampu membantu peserta didik semangat pada saat membuka video pembelajaran dan animasi ramah anak yang menarik. Focus penelitian pengembangan ini tentunya untuk menjawab permasalahan atas kebutuhan adanya alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, up-to-date dan mampu

men-deliver informasi secara lebih efektif kepada peserta didik sehingga mereka termotivasi dan hasil belajarnya meningkat

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode Research and Development merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk (dapat berupa model atau modul atau yang lainnya), dan terdapat efektifitas dari sebuah produk tersebut (Budiono Saputra 2011). Tujuan utama dari metode penelitian dan pengembangan adalah menciptakan atau mengembangkan produk. Penelitian dan pengembangan biasa digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah. Dalam mengembangkan sebuah produk pada penelitian dan pengembangan, peneliti membutuhkan model pengembangan sebagai acuan dan pijakan dari pengembangannya. Salah satu model pengembangan pada penelitian ini yaitu model ADDIE.



**Gambar 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE**

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas IV SDN Bakti Jaya 01 Depok yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Melalui analisis kebutuhan guru ini, peneliti menganalisis jumlah siswa, kemampuan siswa, karakteristik siswa, dan kesulitan belajar siswa kelas IV SDN Bakti Jaya 01 Depok. Analisis kebutuhan guru dilakukan dengan menggunakan kuesioner berupa pertanyaan-pertanyaan di google form.

#### 2. *Design* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan spesifikasi produk. Materi yang dikembangkan peneliti yaitu Tema 5 Pahlawanku dan Subtema 3 Sikap Kepahlawanan. Kompetensi inti yang digunakan peneliti yaitu kompetensi inti yang digunakan dalam Kurikulum 2013.

#### 3. *Development* (Pengembangan)

Perencanaan tahap sebelumnya dijadikan input untuk tahap ini. Pada tahap pengembangan ini peneliti merealisasikan perencanaan tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti mengembangkan storyboard dari media yang akan dikembangkan. Pembuatan storyboard ini disesuaikan dengan analisis kebutuhan dan perencanaan materi, serta spesifikasi media yang telah ditentukan peneliti.

#### 4. *Implementation* (Penerapan)

Tahapan *implementation* ini merupakan tahap penerapan media yang sudah dikembangkan sementara. Media diterapkan kepada siswa kelas IV SDN Bakti Jaya 01 Depok. Tahap penerapan ini bertujuan untuk menguji media dengan kesesuaian siswa dari setiap aspek yang ditentukan peneliti. Hasil pengamatan dalam proses uji coba ini dapat digunakan peneliti untuk memperbaiki media yang dikembangkan.

#### 5. *Evaluation* (Penilaian)

Hasil penilaian ini menjadi masukan bagi peneliti untuk memperbaiki medianya menjadi lebih baik. Selain mendapat penilaian dari siswa, media juga dinilai oleh *expert review* atau ahli yang bersangkutan. Media diuji coba kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan kuesioner yang diisi melalui *google form*. Hasil review dari para ahli dijadikan peneliti sebagai bahan revisi agar media menjadi lebih layak.

#### 6. *Evaluation* Kelompok Kecil

Evaluasi formatif yang dilakukan ketiga dalam penelitian ini adalah *small group evaluation* dengan dilibatkannya delapan peserta didik yang *representative* guna mewakili sasaran sebenarnya. Pengisian kuesioner oleh responden untuk menguji produk selanjutnya hasil tersebut akan digunakan untuk mengisi produk audio visual animasi berbasis *problem based learning* berdasarkan saran dan masukan responden dan melakukan tahap selanjutnya.

#### 7. Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Evaluasi formatif yang dilakukan terakhir pada penelitian ini adalah *field test* dengan lebih banyak responden dari tahap sebelumnya dengan responden sebanyak empat peserta didik yang akan dilibatkan. pengisian kuesioner dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan yang dimiliki produk bila digunakan dalam kondisi yang mirip dengan pemanfaatan produk dalam kegiatan belajar yang sesungguhnya.

#### 8. Uji Efektivitas

Pengambilan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan metode tes, responden menanggapi dengan cara menjawab beberapa pertanyaan kuesioner yang dikasih menggunakan melalui *google form* dengan responden peserta didik yang diminta untuk mengisi tes yang dilakukan.

Dalam memperoleh data penelitian, tentunya peneliti menggunakan teknik-teknik untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

##### 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SDN Bakti Jaya 01 Depok pada tema 5 Pahlawanku dan Subtema 3 Sikap Kepahlawanan. Pada tahap observasi ini peneliti mengumpulkan data sementara berdasarkan hasil pengamatan.

##### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari narasumber yang berkaitan dengan kebutuhan peneliti. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV SDN Bakti Jaya 01 Depok. Pertanyaan yang diajukan seputar siswa seperti jumlah siswa, pengetahuan siswa, keterampilan siswa, karakteristik siswa, serta proses pembelajaran yang berlangsung. Wawancara dilakukan menggunakan kuesioner yang disebar melalui *google form*.

##### 3. Kuesioner

Kuesioner merupakan daftar pertanyaan-pertanyaan yang disusun peneliti secara tertulis. Kuesioner pada penelitian ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan guru, penilaian siswa terhadap media yang diuji coba, penilaian *expert review* terhadap media yang dikembangkan. Kuesioner ini juga disebar melalui *google form*.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Ahli media

#### a. Data Kuantitatif

Tabel 1 Data kuantitatif Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Skor
Isi Media	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar.	1	4
	Kesesuaian dengan media berbasis multimedia yang baik untuk anak.	1	4
	Kemudahan untuk dipahami.	1	4
Desain Media	Kesesuaian pemilihan warna dengan karakteristik peserta didik.	1	4
	Kesesuaian gambar dengan karakteristik peserta didik.	1	4
	Kesesuaian jenis tulisan dengan karakteristik peserta didik.	1	4
Penggunaan Media	Kesesuaian penyajian media dengan karakteristik peserta didik.	1	4
	Memudahkan peserta didik pada pembelajaran materi Kepahlawanan	1	4
	Memudahkan peserta didik dalam penggunaan media.	1	4
<b>Jumlah</b>	<b>9 butir</b>	<b>36</b>	

$$\text{Hasil Perhitungan} = 36/36 \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan evaluasi ahli yang sesuai dengan hasil ahli media maka media pembelajaran Audio Visual berbasis animasi dengan materi Kepahlawanan ini mendapatkan 100% jika dikonversikan berdasarkan skor kelayakan produk, maka keseluruhan aspek media termasuk dalam kategori **sangat baik (SB)** sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

#### b. Data Kualitatif

Hasil perhitungan uji ahli media, mendapatkan skor 36 dari 36 dengan total butir sebanyak 9 butir. Dari hasil uji media ini bila dideskripsikan media audio visual berbasis animasi termasuk kategori **Sangat Baik (SB)** sehingga layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

2. Ahli Materi  
 a. Data Kuantitatif

Tabel 2 Data Kuantitatif Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Skor
<b>Keselarasan Kompetensi</b>	Kesesuaian materi media audio visual animasi berbasis problem based learning materi Pahlawanku dengan kompetensi dasar.	1	4
	Kesesuaian materi dengan indicator.	1	4
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	4
<b>Isi Materi</b>	Kesesuaian dengan panduan kurikulum 2013.	1	3
	Kesesuaian panduan dengan makna Pahlawanku	1	3
<b>Jumlah</b>		<b>5 butir</b>	<b>18</b>

$$\text{Hasil Perhitungan} = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil rekapitulasi penilaian materi pada media Audio Visual Animasi berbasis Problem Based Learning yang diperboleh dari validasi ahli materi dengan parsentase sebesar 90% bila dideskripsikan maka termasuk kategori **Sangat Baik (SB)** dan layak digunakan, maka pada Audio Visual Animasi berbasis Problem based Learning materi Pahlawanku layak digunakan.

3. Ahli Bahasa  
 a. Data Kuantitatif

Tabel 3 Data kuantitatif ahli bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Skor
<b>Kelayakan Bahasa</b>	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.	1	4
	Kesederhanaan bahasa dan mudah dipahami siswa.	1	4
	Keruntutan dan keterpaduan bahasa.	1	3
<b>Kelayakan Penyajian</b>	Teknik Penyajian	1	4
	Kelengkapan Penyajian	1	3
<b>Tipografi</b>	Kejelasan huruf.	1	3
	Kesesuaian ukuran huruf.	1	4
	Kesesuaian jenis huruf.	1	3
<b>Jumlah</b>		<b>8 butir</b>	<b>28</b>

$$\text{Hasil perhitungan} : \frac{28}{32} \times 100\% = 87,5\%$$

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil rekapitulasi penilaian bahasa pada media Audio Visual Animasi berbasis Problem based Learning materi Pahlawanku yang diperoleh dari validasi ahli bahasa dengan presentase sebesar 87,5% bila dideskripsikan maka kategori termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (SB)** dalam penulisan dan penggunaan bahasa sehingga layak digunakan.

b. Data Kualitatif

Pada tahap perhitungan ahli bahasa mencapai skor 28 dari 32 dengan total butir sebanyak 8 butir. Dari hasil uji ahli bahasa ini maka dapat dikatakan bahwa media Audio Visual *Animasi Berbasis Problem base Learning* **Sangat Baik (SB)** untuk diimplementasikan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil uji coba ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, media Audio Visual *Animasi berbasis Problem Based Learning* dikatakan efektif dan layak untuk digunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil perhitungan yang diperoleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan berada pada rentan skor **76%-100%** yang berarti bahwa media Audio Visual *Animasi berbasis Problem Based Learning* sudah layak dan efektif untuk digunakan dengan memperhatikan saran dan masukan dari *expert review* .

4. Implementation

a. Data Kualitatif

Tabel 4 Data kualitatif implementasi

Aspek	Nomer Kuesioner	Responden				Total	%	Ket
		1	2	3	4			
Tampilan Media	1	1	1	1	1	4	100%	SB
	2	1	1	1	1	4	100%	B
Manfaat Media	3	1	1	1	1	4	100%	SB
	4	1	1	1	1	4	100%	SB
Antusias	5	1	1	1	1	4	100%	SB
Menggunakan Media	6	1	1	1	1	4	100%	SB
Total	6	6	6	6	6	24	100%	SB

$$\text{Hasil Perhitungan} = 24/24 \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil rekapitulasi penilaian media pembelajaran Audio Visual Animasi berbasis problem based learning yang diperoleh dari dari uji pengguna one to one yang terdiri dari empat orang peserta didik dengan persentase sebesar 100% bila dideskripsikan maka kategori **Sangat Baik (SB)** dan layak digunakan.

b. Data Kualitatif

Berdasarkan uji coba *one to one* mengenai pengembangan media Audio Visual Animasi berbasis Problem Based Learning tergolong **Sangat Baik (SB)** sehingga media layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

5. Evaluation (Small Group Evaluasi)

Berdasarkan hasil rekapitulasi keseluruhan validator, produk ini mendapatkan rata-rata nilai 92,5% dan termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dan layak digunakan, hasil penelitian uji coba one to one dengan nilai 100%.

Tabel 5 Uji Kelayakan Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Aspek	Pernyataan	N	%
Visual	Saya lebih mudah memahami materi keberagaman melalui audio visual animasi	8	100%
	Pembelajaran yang terdapat dalam video animasi sesuai dengan teks yang disajikan	8	100%
Penyajian Materi	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan dalam video animasi	8	100%
	Saya tertarik dengan gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam video animasi	8	100%
	Gambar dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan teks	8	100%
	Ukuran huruf yang digunakan tepat dan mudah saya baca	8	100%
	Warna yang digunakan dalam video animasi sangat menarik	8	100%
	Saya mampu memahami materi dengan baik	8	87,5%
	Saya melihat gambar dan ilustrasi dengan jelas	8	100%
Manfaat	Dengan menggunakan video animasi menambah minat dan motivasi saya untuk belajar	8	100%
	Saya tertarik menggunakan video animasi ini untuk belajar	8	100%
	Saya merasakan manfaat setelah belajar dengan menggunakan video animasi ini	8	100%
<b>Total Persentase</b>			<b>98,9%</b>
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil belajar uji persyaratan analisis data yang diuji untuk menentukan tingkat normalitas dan homogenitas data penelitian bahwa nilai pretest dan posttest diperoleh peserta didik saat belum dan setelah menggunakan Audio Visual Animasi Berbasis Problem Based Learning. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menggunakan rumus yang dilakukan dengan aturan Asymp. Sig atau nilai-p pada taraf signifikansi alpha 5%. Jika  $p > 0,05$  maka data berdistribusi normal. Perhitungan normalitas ini menggunakan bantuan komputer SPSS versi 22.0. Hasil uji normalitas yang dihitung menggunakan SPSS versi 22.0 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 6 Uji kelayakan evaluasi lapangan

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.05146623
Most Extreme Differences	Absolute	.186
	Positive	.093
	Negative	-.186
Test Statistic		.186
Asymp. Sig. (2-tailed)		.010 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil pengujian membuktikan bahwa jika  $p > 0.05$  maka data berdistribusi normal karena hasil  $p = 0.10 > 0.05$ . Agar homogenitas dilakukan uji ragam padasebaran kelompok yang bersangkutan. Uji homogenitas dilakukan pada skor pretest dan posttest dengan aturan jika nilai signifikansi yang dihitung lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (5%). Perhitungan homogenitas yang dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS versi 22.0 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7 Uji Homogen

**Test of Homogeneity of Variances**

Pengembangan audio visual animasi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.939	4	25	.135

**ANOVA**

Pengembangan audio visual animasi

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	72.467	4	18.117	3.073	.035
Within Groups	147.400	25	5.896		
Total	219.867	29			

Hipotesis yang diajukan untuk uji kesamaan varians ini adalah:

$H_0$ : Varians pada setiap kelompok homogen

$H_1$ : Varians pada setiap kelompok berbeda (tidak homogen)

Berdasarkan output SPSS di atas diketahui nilai signifikansi sebesar 0,640 yang menunjukkan lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji menunjukkan varians yang sama (homogen) yang berarti diterima. Karena data hasil perhitungan pada uji normalitas dan homogenitas menunjukkan normal dan homogen, maka yang digunakan untuk menguji keefektifan produk adalah statistik parametrik melalui uji-t (uji-t) dengan menggunakan rumus Paired Samples Test. Uji statistik parametrik melalui uji *Paired Samples Test* sebagaimana pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8 Uji - T

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.706	3.077		3.805	.001
	Kelas IV SD	1.185	.353	.536	3.357	.002

a. Dependent Variable: Pengembangan audio visual animasi

Berdasarkan output “*Test Statistics*” di atas di ketahui bahwa nilai Asymp. Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari < nilai probabilitas 0,05. Oleh karena itu, sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji-t di atas maka dapat disimpulkan bahwa “ $H_a$  diterima”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan produk Audio Visual Animasi Berbasis *Problem Based Learning*.

Dari proses pengembangan produk media pembelajaran tersebut, peneliti dapat menggambarkan bahwa Media Pembelajaran Audio-Visual Animasi berbasis *Problem Based Learning* untuk pembelajaran IPS yang dikembangkan telah efektif serta praktis untuk digunakan bagi siswa Kelas IV SDN 01 Bakti Jaya Depok.

Adapun kelebihan serta kekurangan dari media pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah sebagai berikut ini.

a. Kelebihan

- 1) Menampilkan objek yang menarik melalui pilihan animasi maupun foto yang disajikan di dalam video.
- 2) Memuat materi-materi pahlawan serta sikap kepahlawanan.
- 3) Tampilan yang unik serta menarik karena memuat animasi yang sesuai dengan minat siswa.

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan media teknologi berupa komputer serta internet (bila diakses menggunakan kanal YouTube).
- 2) Membutuhkan fasilitator di dalam mengawasi serta membimbing para siswa di dalam menggunakan media pembelajaran.

### Simpulan dan Rekomendasi

Dari serangkaian proses pengembangan produk *Media Pembelajaran Audio-Visual Animasi Berbasis Problem Based Learning* untuk pembelajaran IPS bagi siswa Kelas IV SDN Bakti Jaya 01 Depok tersebut, maka peneliti dapat membuat suatu kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan melalui penelitian ini telah valid serta praktis untuk digunakan di dalam proses pembelajaran IPS. Di mana, hal tersebut diperoleh melalui hasil *expert judgment* serta uji coba terbatas. Selain melalui tahap uji coba para ahli, media pembelajaran Audio Visual *Animasi* berbasis *Problem Based Learning* juga di implementasikan melalui tahap uji coba *one to one*. Pada uji coba *one to one* media pembelajaran *Audio Visual Animasi* Berbasis *Problem Based Learning* termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan nilai 100%. Efektivitas produk Audio Visual *Animasi* Berbasis *Problem Based Learning* dengan membandingkan hasil belajar sebelum diperlakukan produk pengembangan (pre-test) dan sebuah diperlakukan produk video dengan *Audio Visual Animasi Berbasis Problem Based Learning* (post-test) dengan membandingkan nilai rata-rata. Berdasarkan hasil perhitungan statistik parametrik melalui uji *Paired Samples Test* mendapatkan *Asymp. Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari < nilai probabilitas 0,05 yang menyatakan “Ha diterima” artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan produk video *Audio Visual Animasi Berbasis Problem Based Learning*.

### Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto. (2013:171) *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Aji, Rizqon Halal Syah. (2020). Dampak Covid-19 pada Guruan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar'I*: 7(5), hlm. 395-402.
- Amri, Sofan & Lif Khoiru Ahmadi. (2010). *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Dalam Kelas*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmara, Anjar Purba. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*: 15(1). ISSN 1411-612X ISSN-L 2355-6129.
- Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Infomasi & Komunikasi dalam Pendidikan*: 2(2), hlm. 189.
- Daryanto, D., dan Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.

- Edy Surahman dan Mukminan. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial Jurnal Pendidikan IPS: 4*(1), hlm. 3. *p-ISSN: 2356-1807 e-ISSN: 2460-7916*.
- Hasan, Said Hamid. 2013. Oktober 14-no.68). Perwara Dinamika: *Pendidikan IPS nasib IPS di kurikulum 2013, 41*.
- Kementrian Riset Teknologi dan Perguruan Tinggi Republik Indonesia: Kopertis III. *Standar perguruan tinggi dalam PP No, 19 tahun 2005*.
- Liliswanti, Riska., dkk. (2015). Peranan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kesehatan: 6*(1), hlm. 104.
- Purba, Ramen A, dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Prose Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol. 02 No. 01, p-ISSN:2620-9047, e-ISSN:2620-9071*.
- Saputra, Budiono. (2011). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Saputra, Targana Adi. (2016). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik. *EduHumanioraJurnal Pendidikan Dasar IPS: 1*(2), hlm. 4. *e-ISSN:2579-5457 p-ISSN:2085-1243*.
- Siska, Yulia. (2016). *Konsep Dasar IPS: Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Snaky, H. (2013:4). *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Syahfitri. (2011). Teknik Animasi dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM: 10*(3), hlm. 1-3.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan: 2*(2), hlm. 106. *p-ISSN 2549-1725 e-ISSN 2549-4163*.
- Umamah. (2017). Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Jaman. *Paper Dosen Prodi Guruan Sejarah FKIP-UNEJ*, hlm. 1-14.