

PENGARUH MEDIA ANIMASI *AUDIO VISUAL* TERHADAP PERSEPSI DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS V

Fadilah Idris

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email : fadilahidris81@gmail.com

Nursalam

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email : nursalam.h@unismuh.ac.id

Muhlis Madani

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email : muhlis.madani@unismuh.ac.id

Abstract: The purpose of the study was to analyze the ability to understand social studies concepts in fifth grade students; analyzing student learning perceptions through audio-visual animation learning; and to determine the effect of audio-visual animation media on the ability to understand concepts and perceptions of class V students. This type of research is Quasi Experimental Design in this study given certain treatments (treatment), namely the control class and the experimental class. The sample in this study is part of the population with the sampling technique is purposive sampling. Data collection methods used are motivation questionnaires and learning outcomes tests and documentation. The data analysis technique used is the first by using a descriptive statistical approach, prerequisite test, and Manova hypothesis testing. The results of the study, test the Manova hypothesis on the multivariate test that the significance value of audio-visual animation media on students' motivation and learning outcomes is $0.000 < 0.05$ then H_1 is accepted and H_0 is rejected, and then the Tests of Between-Subjects Effects test is carried out with a significance value of influence Audio visual animation media on students' perception and understanding of social studies concepts is 0.000, which means a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that H_1 is accepted and H_0 is rejected with the conclusion that there is a significant effect of audio-visual animation media on perception and understanding ability. Social studies concept material types and economic activities of the community in class V.

Keyword : audio visual, concept understanding, perception

Abstrak : Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis kemampuan pemahaman konsep IPS pada siswa kelas V; menganalisis persepsi belajar siswa melalui pembelajaran animasi audio visual; dan untuk mengetahui pengaruh media animasi audio visual terhadap kemampuan pemahaman konsep dan persepsi siswa kelas V. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* dalam penelitian ini diberikan perlakuan tertentu (treatment), yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi dengan Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner motivasi dan tes hasil belajar serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pertama dengan menggunakan pendekatan statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis Manova. Hasil penelitian, uji hipotesis Manova pada Uji *multivariate* bahwa nilai signifikansi media animasi audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa adalah $0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 di tolak, dan selanjutnya dilakukan uji *Tests of Between-Subjects Effects* dengan nilai signifikansi pengaruh media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS siswa sebanyak 0,000 yang berarti nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 di tolak dengan penarikan kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi masyarakat pada siswa kelas V.

.Kata Kunci : audio visual, pemahaman konsep, persepsi

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Motivasi belajar siswa di setiap jenjang pendidikan dapat dilihat dari kualitas dari pendidikan nasional salah satunya. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu dari pendidikan nasional salah satunya dapat ditempuh dengan meningkatkan motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di setiap jenjang pendidikan. Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan nasional dengan meningkatkan motivasi belajar siswa di setiap jenjang pendidikan tidaklah lepas dari peran seorang guru sebagai pengajar dan pendidik.

Penggunaan media, pendekatan dan metode belajar yang digunakan guru dalam proses mengajar mempengaruhi prestasi belajar siswa. walaupun kemajuan teknologi saat ini sangat pesat dan kemajuan teknologi menjadi pendukung

kemajuan pendidikan. Guru memiliki empat peran strategis dalam kegiatan pendidikan yaitu sebagai pendidik, fasilitator, motivator, evaluator.

Pendidik dan Pengajar, dapat menanamkan nilai-nilai kebaikan dan sebagai fasilitator guru mampu mengelola kelas, sebagai motivator guru memberikan masukan yang positif kepada siswa, agar siswa bersemangat dan antusias dalam belajar, dan sebagai evaluator guru mampu mengevaluasi hasil belajar siswa.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks terjadi pada diri siswa, proses ini terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Apabila proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah maka akan bertujuan mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam ranah sikap, ranah pengetahuan, dan ranah keterampilan.

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pamong belajar sebagai pemberi informasi kepada siswa sebagai penerima informasi (Magfirah Rasyid 2016). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu siswa dalam belajar secara lebih

baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar (Arsyad 2018). Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, menunjukkan fungsi dan peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran mulai dari guru sampai kepada peralatan yang paling canggih yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Strategi guru dalam menyajikan materi pembelajaran berupaya menggunakan model dan metode pembelajaran serta mahir menggunakan media pembelajaran tentu saja harus sesuai materi yang akan disajikan, agar pesan yang akan disampaikan kepada siswa tersampaikan, dalam hal ini guru memilih media animasi audio visual yang merupakan kombinasi optimal dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan pelajaran kepada siswa, selain itu dengan media ini dalam batasan

tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru (Radiansah 2018).

Guru dalam proses pembelajaran berperan sebagai guru fasilitator memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar, dengan menyediakan alat atau media pembelajaran agar tertanam pemahaman konsep materi sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Resi Relista 2017). Media audio visual diantaranya program video, televisi pendidikan, video, televisi instruksional, dan program slide suara. Jadi pembelajaran menggunakan media audio visual dapat menyampaikan pesan pembelajaran. Unsur audio membantu siswa dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Media ini juga memuat gambar hidup dengan proyeksi melalui lensa proyektor secara mekanis dan menggunakan sound untuk mengeluarkan suara.

Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak, komputer, dan lain sebagainya. Kata animasi berasal dari kata “anima” yang berarti jiwa atau nafas kehidupan menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup (Munir 2013).

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam kamus besar bahasa Indonesia animasi adalah rangkaian tulisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronis sehingga tampak dilayar menjadi gerak. Animasi berasal dari semua penciptaan kehidupan baik dalam objek mati maupun ke dalam objek yang bernyawa. Sedangkan audio visual adalah media intruksional modern yang dapat dilihat dan didengar (Setiawan 2020). Jadi, media animasi audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Persepsi terhadap pemahaman konsep pada materi pembelajaran IPS sangat ditentukan oleh media yang dipakai oleh guru karena media adalah tolak ukur ketertarikan pembelajaran terutama pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Persepsi adalah proses individu dapat mengenali objek atau fakta objektif dengan menggunakan alat individu, persepsi seseorang terhadap sesuatu objek tidak berdiri sendiri akan tetapi dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari dalam maupun dari luar dirinya (Zamron 2013).

Siswa sebagian besar menganggap bahwa pelajaran IPS sangat membosankan

karena berisi tentang bacaan panjang dan dituntut untuk mengingat. Maka dari itu penggunaan media yang menarik sehingga menumbuhkan keinginan siswa untuk mempelajari pelajaran IPS. Bila keinginan belajar sudah tumbuh, maka siswa akan termotivasi untuk belajar (Suwanto 2013). Akan tetapi dengan media belajar yang konvensional dan monoton akan berdampak apa menurunnya minat belajar sehingga motivasi belajar akan menurun. Menurunnya motivasi ini akan berdampak pada pemahaman konsep dan persepsi siswa yang rendah.

Pemahaman konsep merupakan tingkat kemampuan yang mengharuskan siswa mampu memahami arti dari konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika guru bisa menanamkan konsep pemahaman materi terhadap siswa dengan demikian keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat terlihat hasilnya, jika siswa termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar dapat diukur.

Pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi Negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan (Arikunto, Suhardjono 2011). Melalui mata pelajaran pengetahuan

sosial siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga Negara Indonesia dan warga dunia yang baik. Menjadi warga Negara dan warga dunia yang baik merupakan tantangan yang berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Kebaruan dalam penelitian ini adalah memfokuskan proses pembelajaran pada materi IPS, tema 8 (delapan) KD. 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang di kelas V, pada sekolah dasar gugus 2, Kecamatan Biringkanaya, diharapkan guru mampu menggunakan media sebagai jembatan atau perantara dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Oleh sebab itu pemilihan alat bantu pembelajaran animasi *audio visual* dapat menciptakan semangat dan minat dalam kegiatan belajar siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep materi IPS yang disajikan oleh guru, dan hasilnya adalah meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kondisi nyata dalam proses pembelajaran, didapatkan bahwa siswa tidak memperhatikan dan siswa kesulitan memahami materi khususnya dalam

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan perangkat pembelajaran sangat memadai, tetapi masih terbatas dalam memanfaatkan alat pembelajaran yang digunakan. Sehingga siswa kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kenyataan seharusnya yang harus terjadi dalam proses pembelajaran adalah siswa diharapkan tertarik dengan pembelajaran sehingga mampu memahami materi khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan pemanfaatan media sebagai sarana untuk fasilitas selama proses pembelajaran. Dengan penggunaan media animasi audio visual siswa dapat tertarik sehingga berminat mengikuti proses pembelajaran. (Mahardika and Mustaji 2020).

Media animasi audio visual dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit, media juga dapat mengetahui suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain yang dapat dihadirkan seketika di ruang kelas, membantu keterbatasan indera manusia. Obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

Terlihat di lapangan yang terjadi saat ini, mata pelajaran IPS di kelas V

menjadi salah satu mata pelajaran secara konsep sulit dipahami oleh siswa. Berdasarkan informasi yang diberikan oleh Guru kelas V siswa bahwa terdapat hambatan dalam pemahaman konsep materi IPS dalam menguasai materi yang diajarkan. Guru dalam menyajikan materi hanya menggunakan model konvensional, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, menghafal dan menyalin. Selain hanya menggunakan model konvensional guru juga dalam menyajikan materi IPS tidak menggunakan media yang mendukung yang dapat merangsang siswa untuk berpikir secara nyata dan kongkrit, membuat pelajaran lebih menarik, memungkinkan hasil belajar lebih tahan lama, efektif dan efisien.

Fakta yang terjadi di lapangan, bahwa di siswa Kelas V wilayah gugus 2 Kecamatan Biringkanaya, dalam pembelajaran IPS pencapaian Kompetensi Dasar tema 8 (delapan) KD. 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang di kelas V, salah satu sekolah pada wilayah gugus 2, Kecamatan Biringkanaya dengan nilai yang masih tergolong sangat rendah adalah dibawah angka 75 sedangkan ketentuan

nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75.

Pelajaran IPS dalam pencapaian Kompetensi Dasar (tema 8 (delapan) KD. 3.3. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang pada umumnya merupakan pelajaran yang harus dipahami bukan sekedar dihafalkan. Kurangnya kemampuan siswa tersebut perlu segera ditemukan solusinya. Penggunaan media pembelajaran animasi audio visual menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penyajian animasi audio visual dapat dikembangkan dengan berbagai macam inovasi. Adapun hal-hal yang dikembangkan dalam animasi audio visual yaitu persepsi terhadap pemahaman konsep materi ditayangkan secara kongkrit supaya siswa lebih mudah dalam memahaminya.

Penggunaan alat bantu animasi audio visual pada proses pembelajaran akan lebih berkesan dan menarik untuk meningkatkan pemahaman konsep materi dan persepsi siswa di Kelas V wilayah gugus 2 Kecamatan Biringkanaya. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh

media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi masyarakat pada siswa kelas V.

METODE

Desain penelitian ini adalah eksperimen *quasi experiment*, dengan menggunakan dua kelompok sebagai sampel penelitian. Alasan penggunaan model *quasi experiment* dalam penelitian ini bahwa peneliti tidak dapat mengendalikan sepenuhnya kedua kelompok yang diteliti karena tidak semua variabel luar dapat dikontrol, sehingga perubahan yang terjadi tidak sepenuhnya oleh pengaruh perlakuan (Sugiyono 2014).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), dengan desain *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Yang membandingkan penerapan media animasi audio visual dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep dan persepsi Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah data nilai siswa berupa angka atau skor yang diperoleh melalui alat pengumpul data yang diwujudkan melalui *pre test* dan *post test* berupa pernyataan yang diberi bobot/skor.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, kuesioner, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, dan uji Homogenitas.

Pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat Di analisis menggunakan One-way Multivariate Analysis of Variance (One-way MANOVA) melalui SPSS 25 untuk menganalisis data yang ada melalui uji signifikansi multivariate dan uji signifikansi univariat (*Tests of Between Subjects-Effect*).

HASIL

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan Uji prasyarat dan uji asumsi klasik. Pengujian prasyarat analisis yang dilakukan yaitu uji normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik parametrik.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah sebaran data variable berdistribusi normal atau tidak, uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji normalitas sebaran dengan menggunakan computer paket SPSS 15.00 dan data ketentuan uji normalitas adalah

- (1) Jika nilai Signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal
- (2) Jika nilai Signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal

Tabel 1 hasil uji normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

N		60
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	.27679730
Most Extreme	Absolute	.121
Differences	Positive	.121
	Negative	-.107
Test Statistic		.121
Asymp. Sig. (2-tailed)		.029 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan uji normalitas menggunakan SPSS 25.00 dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* berdasarkan *Unstandardized Residual* dari variable dependen mempengaruhi variable indeviden didapatkan hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,029 lebih besar dari 0,05 maka penelitian ini dapat disimpulkan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan data

berdistribusi normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

b) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kedua sampel memiliki varian yang sama. Teknik analisis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah *Levene test* dengan bantuan *SPSS 25 for Windows*. Suatu data dapat dikatakan homogenitas apabila memiliki varian signifikansi pada *Leven's Test* 0,05. Hasil uji homogenitas peningkatan minat belajar ssiwa sebagai berikut:

Table 2 Uji homogenitas motivasi belajar

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Pemahaman Konsep	Based on Mean	2.439	1	58	.124
	Based on Median	.879	1	58	.352
	Based on Median and with adjusted df	.879	1	54.388	.353
	Based on trimmed mean	2.544	1	58	.116
Persepsi	Based on Mean	.187	1	58	.667
	Based on Median	.315	1	58	.577
	Based on Median and with adjusted df	.315	1	55.768	.577
	Based on trimmed mean	.329	1	58	.568

Berdasarkan hasil analisis data terhadap kedua kelompok diperoleh bahwa homogenitas variable sebesar 0,116 lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa kedua kelompok adalah homogen dengan *levance statistic* 2,544. Dan untuk kelompok pemahaman konsep diperoleh bahwa homogenitas variable sebesar 0,568

lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa kedua kelompok adalah homogen dengan *levance statistic* 0,329.

c) Uji Hipotesis (Manova)

Hipotesis ini menggunakan uji manova, yaitu mengenai adakah pengaruh media animasi audio visual terhadap persepsi dan pemahaman konsep IPS. Hipotesis yang dapat dibuat untuk menjawab masalah ini adalah:

Ho : tidak terdapat pengaruh yang signifikan media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi masyarakat

H1 : terdapat pengaruh yang signifikan media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi masyarakat.

Table 3 Hasil uji *multivariate* untuk menguji hipotesis Manova

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.993	4259.896 ^b	2.000	57.000	.000
	Wilks' Lambda	.007	4259.896 ^b	2.000	57.000	.000
	Hotelling's Trace	149.470	4259.896 ^b	2.000	57.000	.000
	Roy's Largest Root	149.470	4259.896 ^b	2.000	57.000	.000
kelas	Pillai's Trace	.807	119.029 ^b	2.000	57.000	.000
	Wilks' Lambda	.193	119.029 ^b	2.000	57.000	.000
	Hotelling's Trace	4.176	119.029 ^b	2.000	57.000	.000
	Roy's Largest Root	4.176	119.029 ^b	2.000	57.000	.000

a. Design: Intercept + kelas
b. Exact statistic

Uji *multivariate* yang dilakukan melalui bantuan SPSS 25. Dengan pengambilan keputusan bahwa nilai signifikansi media animasi audio visual

terhadap motivasi dan hasil belajar siswa adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh antara media animasi audio visual terhadap persepsi dan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi masyarakat pada siswa kelas V.

Table 4 Hasil uji *Tests of Between-Subjects Effects*

Tests of Between-Subjects Effects						
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Pemahaman Konsep	12673.067 ^a	1	12673.067	203.203	.000
	Persepsi	5060.017 ^b	1	5060.017	96.458	.000
Intercept	Pemahaman Konsep	309601.667	1	309601.666	4964.21	.000
	Persepsi	314650.417	1	314650.41	5998.13	.000
kelas	Pemahaman Konsep	12673.067	1	12673.067	203.203	.000
	Persepsi	5060.017	1	5060.017	96.458	.000
Error	Pemahaman Konsep	3617.267	58	62.367		
	Persepsi	3042.567	58	52.458		
Total	Pemahaman Konsep	325892.000	60			
	Persepsi	322753.000	60			
Corrected Total	Pemahaman Konsep	16290.333	59			
	Persepsi	8102.583	59			

a. R Squared = .778 (Adjusted R Squared = .774)
b. R Squared = .624 (Adjusted R Squared = .618)

Berdasarkan hasil uji *Tests of Between-Subjects Effects* pada table di atas, ditemukan nilai signifikansi pengaruh media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS siswa sebanyak 0,000 yang berarti nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa H₁ diterima dan H₀ di tolak dengan penarikan kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi masyarakat pada siswa kelas V.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh media animasi audio visual terhadap kemampuan pemahaman konsep IPS dan persepsi siswa kelas V. Berdasarkan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan menggunakan computer SPSS 25.00 didapatkan hasil bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada media animasi audio visual $0,029 > 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media animasi audio visual berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk melihat apakah kedua sampel memiliki varian yang sama. Analisis data untuk kedua kelompok diperoleh bahwa homogenitas variable sebesar 0,116 lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa kedua kelompok adalah homogen dengan *levance statistic* 2,544. Dan untuk kelompok pemahaman konsep diperoleh bahwa homogenitas variable sebesar 0,568 lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa kedua kelompok adalah homogen dengan *levance statistic* 0,329.

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji Manova. Pada Uji *multivariate* bahwa nilai signifikansi media animasi audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh antara media

animasi audio visual terhadap persepsi dan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi masyarakat pada siswa kelas V. selanjutnya dilakukan uji *Tests of Between-Subjects Effects* dengan nilai signifikansi pengaruh media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS siswa sebanyak 0,000 yang berarti nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 di tolak dengan penarikan kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi masyarakat pada siswa kelas V.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan menggunakan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V, dan pada penelitian ini, media animasi audio visual digunakan untuk mengetahui pengaruh kemampuan pemahaman konsep IPS dan persepsi pada siswa kelas V.

KESIMPULAN

Pengaruh media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis

dan kegiatan ekonomi masyarakat pada siswa kelas V di wilayah gugus 2 Kecamatan Biringkanaya, dengan menggunakan Manova. Pada Uji *multivariate* bahwa nilai signifikansi media animasi audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh antara media animasi audio visual terhadap persepsi dan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi masyarakat pada siswa kelas V. selanjutnya dilakukan uji *Tests of Between-Subjects Effects* dengan nilai signifikansi pengaruh media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS siswa sebanyak 0,000 yang berarti nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 di tolak dengan penarikan kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi masyarakat pada siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar; 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Ragrafindo Persada.
- Kuswanto, Joko, and Ferri Radiansah. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14(1).
- Magfirah Rasyid, Dkk. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality." *Jurnal Pendidikan Biologi Volume 7, Nomor 2, Februari 2016, hlm, 69-80* V: 83–88.
- Mahardika, Anugrah Budi Satria, and Mustaji. 2020. "Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Materi Bentuk- Bentuk Kerjasama Asean Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas Viii Di Smpn 24 Surabaya." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Mahardika* 10(15): 1–8.
- Munir. 2013. *MULTIMEDIA Dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Resi Relista. 2017. "Pengaruh Penerapan Media Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SDN 04 Pedamaran Oki Sumatera Selatan." *Auladuna*.
- Setiawan, Hery. 2020. "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V." *Prakarsa Paedagogia* 3(2): 198–202.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarto. 2013. *Pengembangan Tes Diagnostik Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zamron. 2013. *Pendidikan Demokrasi*. Yograkarta: Ombak.