

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HANBAN (HAK DAN KEWAJIBAN) BERBASIS ADOBE ANIMATE UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PANCASILA SISWA KELAS IV

Dinna Oktaviasari¹, Urip Muhayat Wiji Wahyudi²

^{1,2} PGSD Universitas PGRI Yogyakarta

Email: dinnaoktaviasari@gmail.com¹urip@upy.ac.id²

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility and effectiveness of HANBAN media in improving participants' learning achievements, especially in the field of Pancasila education. The focus is on the rights and obligations of fourth grade elementary school children. The aim is to find out whether this media can be an interesting and useful tool for elementary school students. R&D (Research and Development) techniques were used in this research. This research uses the ADDIE research model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation, however, the HANBAN product development process did not take steps to mass production due to its limitations. funds and time needed to complete mass production. The data used is a description of HANBAN media products as well as the results of assessments from media experts and material experts. The data source for this research is HANBAN media products. The data from this research was obtained through interviews, tests, questionnaires and documentation. Based on the validation results from media experts, it is known that the HANBAN media (rights and obligations) obtained very decent results with a score of 39. Then the validation results from material experts obtained a score of 64, the qualification of which is very good, thus meaning that the HANBAN media (rights and obligations) are feasible for use during learning.

Keywords: Learning Media, Hanban, Rights and Responsibilities

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media HANBAN dalam meningkatkan prestasi belajar peserta khususnya di bidang pendidikan Pancasila. Fokusnya pada materi hak dan kewajiban anak sekolah dasar kelas IV. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah media ini dapat menjadi alat yang menarik dan berguna bagi siswa sekolah dasar. Teknik R&D (Research and Development) digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi), akan tetapi pada proses pengembangan produk HANBAN ini tidak mengambil langkah sampai produksi massal karena keterbatasannya dana dan waktu yang dibutuhkan untuk dapat menyelesaikan produksi massal. Data yang digunakan adalah deskripsi dari produk media HANBAN serta hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi. Sumber data penelitian ini yaitu produk media HANBAN. Adapun data yang dari penelitian ini diperoleh melalui wawancara, tes, lembar angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media diketahui bahwa media HANBAN (hak dan kewajiban) mendapatkan hasil sangat layak dengan pemerolehan skor 39. Kemudian hasil

validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 64 yang kualifikasinya adalah sangat baik, dengan demikian berarti media HANBAN (hak dan kewajiban) layak untuk digunakan saat pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hanban, Hak dan Kewajiban

A. Pendahuluan

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat karena adanya proses globalisasi. Menurut Mulyani (2021), kemajuan teknologi dan perkembangan jaman memberikan dampak yang luar biasa terhadap pendidikan sehingga mengubah kehidupan masyarakat. Pendidikan adalah suatu usaha yang bertujuan dan terorganisir yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam memperoleh kekuatan agama dan spiritual, disiplin diri, kecerdasan, keunggulan moral, dan keterampilan yang diperlukan untuk kemajuan masyarakat dan negara, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat 1.

Selama studi materi, hak dan kewajiban kelas IV SDN Sidasari 01, tepatnya di Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Sumber pembelajaran yang digunakan siswa termasuk buku siswa

dan guru, sumber bahan pembelajaran ini akan kurang efektif jika tidak disertai materi dengan dukungan belajar. Akhirnya pemahaman siswa kurang maksimal, sebab siswa hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai sumber pembelajaran. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa sejumlah variabel, termasuk ketersediaan sumber daya pendidikan, mempengaruhi prestasi belajar siswa. Sumber daya pengajaran yang menyeluruh dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik di kelas.

Media pembelajaran mengacu pada alat atau media apa pun yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada guru dan siswa. Meningkatkan motivasi siswa dan memberikan mereka berbagai kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dan bermakna dalam proses pembelajaran merupakan tujuan penggunaan media pendidikan. Dengan bantuan berbagai media, termasuk teks, gambar, musik, video, dan animasi, Adobe Animate menjadi

alat yang fleksibel untuk menghasilkan konten pendidikan yang memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ada keuntungan menggunakan Adobe Animate sebagai alat pengajaran dan pendamping. Sumber daya pembelajaran berdasarkan Adobe Animate sangat diakui kemampuannya dalam mendukung pengajaran di kelas dan memberikan rangsangan yang merangsang kepada siswa.

Ajaran moral negara Pancasila yang berakar pada nilai-nilai individualisme dan kemandirian bangsa Indonesia ditanamkan melalui pendidikan Pancasila. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, rasa nasionalisme yang kuat, pemahaman yang mendalam terhadap sila Pancasila, wawasan kebangsaan dalam menjaga keutuhan NKRI, rasa cinta tanah air yang mendalam, serta rasa persatuan dan kesatuan merupakan tujuan dari Pancasila. pendidikan di sekolah dasar.

Guru kelas IV SDN Sidasari 01 diwawancarai pada Senin, 27 November 2023, dan hasilnya ada permasalahan pada cara belajar siswa. Ketergantungan guru pada buku tema dan buku pegangan LKS

diketahui menyebabkan pemanfaatan sumber belajar untuk pembelajaran Pancasila menjadi tidak efektif. Jelas sekali bahwa anak-anak menganggap metode ini terlalu mudah. Merasa bosan saat mempelajari hal baru. Sehingga dari hal tersebut menjadikan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Sidasari 01 rendah. Selain itu permasalahan tersebut juga terlihat dari adanya fakta bahwa siswa di SDN Sidasari 01 belum melaksanakan hak dan kewajibannya di kelas ataupun di rumah secara maksimal.

Masalah ini tidak dapat disangkal dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Guna meningkatkan prestasi belajar di SDN Sidasari 01, tujuan peneliti dalam hal ini adalah mengembangkan materi pembelajaran HANBAN dengan menggunakan program Adobe Animate. Ketersediaan peralatan dan fasilitas antara lain proyektor, LCD, speaker, dan komputer menjadikan media pembelajaran HANBAN layak digunakan dalam proses pendidikan SDN Sidasari 01. Media pembelajaran HANBAN berisi materi pembelajaran pendidikan Pancasila yang membahas hak dan kewajiban selain itu dilengkapi dengan penjelasan materi. Oleh karena itu,

sangatlah perlu guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif.

Peneliti menggunakan media HANBAN sebagai alat bantu pada saat proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar Pancasila. Cara paling umum untuk memberikan sumber daya pendidikan kepada siswa adalah melalui buku kerja atau buku cetak. Di sisi lain, dengan menyediakan sumber daya yang lebih beragam, media HANBAN berupaya meningkatkan pengalaman pendidikan bagi siswa. Media HANBAN berbasis interaktif ini merupakan salah satu media yang dipilih. Kelebihan menggunakan media adalah sistem pembelajarannya menjadi lebih inovatif dan interaktif.

Pembelajaran Pancasila salah satunya yang terdapat di SDN Sidasari 01 masih belum menggunakan media yang efektif, para pendidik cenderung memberikan materi melalui ceramah dan tanya jawab. Oleh karena itu, media yang bersifat interaktif akan membuat pembelajaran lebih efektif. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV dan menemukan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan

memahami materi hak dan kewajiban. Solusi atau penyelesaian masalah dilakukan dengan membuat media HANBAN, yang dapat digunakan siswa untuk belajar materi hak dan kewajiban.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penelitian yang dimaksud adalah **"Pengembangan Media Pembelajaran Hanban (Hak dan Kewajiban) Berbasis Adobe Animate Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pancasila Siswa Kelas IV"**. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberi siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan media yang menarik dan tidak membosankan, memungkinkan mereka untuk memanfaatkan teknologi yang mereka miliki untuk belajar, dan mendorong mereka untuk menjadi lebih

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD N Sidasari 01 yang terletak di Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. Tanggal penelitian adalah 13 Mei 2024. Empat puluh siswa kelas empat berpartisipasi dalam studi lanjutan. Astuti (2017) menjelaskan metode

model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang digunakan dalam penelitian ini sebagai bagian dari teknik Research and Development (RnD). Metode Research and Development (R&D) merupakan suatu proses metodologis yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan kemudian menilai efektivitasnya (Sugiyono 2016). Metode ini digunakan oleh penulis karena prosedurnya yang terstruktur dan berlandaskan pada desain penentuan proses belajar yang urut. Produk yang dibuat pada studi berikut ialah media pembelajaran Hanban animate media ini berbentuk interaktif yang digunakan untuk memudahkan siswa mempelajari atau menyelesaikan soal Pendidikan Pancasila tentang materi Hak dan Kewajiban. Karakteristik media ini bisa digunakan secara individu maupun kelompok.

Teknik pengumpulan data pada studi berikut ialah menerapkan beberapa cara, diantaranya tes angket, pengamatan serta dokumentasi. Adapun instrumen studi yang diterapkan antara lain lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar validasi pakar materi dan media untuk menilai Media

Hanban, dan lembar uji respon siswa dan guru. Analisis data pada studi berikut terdiri dari beberapa uji yang dijabarkan secara deskriptif. Analisis data dilakukan dengan perhitungan beberapa aspek diantaranya sebagai berikut: kualitas atau kelayakan dari produk media ini didasarkan pada uji pakar materi dan media serta uji respon menggunakan skala pengukuran Likert.

Adapun sebelum didistribusikan kepada siswa pada tahap pretest dan posttest, terlebih dahulu dilakukan beberapa uji pada angket yang mengukur hasil belajar siswa diantaranya uji validitas dengan penggunaan Teknik Bivariate Pearson pada SPSS, uji reliabilitas dengan teknik Cronbach Alpha pada SPSS. Selain itu, pada uji keefektifan media ini perlu menggunakan uji normalitas dengan cara Kalmogorov, uji homogenitas Levene dan uji paried sampel T-Test yang semuanya memanfaatkan SPSS 25.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari pengembangan media HANBAN ialah untuk menghasilkan media belajar berupa media interaktif yang menarik untuk siswa yang layak, efektif, dan praktis digunakan untuk

pembelajaran materi hak dan kewajiban pada kelas IV SD serta dapat meningkatkan prestasi belajar pada diri peserta didik. Pengembangan media ini dibuat interaktif komik yang disesuaikan dengan materi hak dan kewajiban kelas IV. Media ini dibuat menarik sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya dan meningkatkan hasil belajar mereka. Untuk mendapatkan hasil penelitian "Hanban" tentang Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sidasari 01, terlebih dahulu perlu melewati tahapan kelayakan media, yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi sebagai tolak ukur yang berfungsi untuk memberikan masukan terhadap pengembangan media. Dalam pengembangan media Hanban tersebut yang peneliti ujikan pada SD Negeri Sidasari 01 pada tanggal 12 Mei 2024 dengan siswa berjumlah 20 siswa menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE.

1. Hasil Pengembangan Produk

1) Analysis(analisis)

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mencari tahu kebutuhan yang diperlukan agar pengembangan

media Hanban memiliki hasil yang bermutu, berkualitas, dan tepat sasaran. Peneliti melakukan analisis kebutuhan pada saat ini. Pada tanggal 27 November 2023 peneliti melakukan observasi di SDN Sidasari 01 sebagai bagian dari tahap analisis. Wawancara dengan guru kelas IV SDN Sidasari 01 memberi peneliti informasi dan data awal mengenai cara pelaksanaan pembelajaran dan kesiapan guru sebelum kelas dimulai, termasuk ketersediaan sumber daya dan bahan ajar. Berdasarkan data observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa pembelajaran konseptual melalui ceramah terus menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran di kelas. Buku teks merupakan satu-satunya jenis media pembelajaran yang digunakan; hanya ada sedikit variasi di dalamnya. Dalam proses pembelajaran cenderung masih menggunakan media yang seadanya serta jarang menggunakan sebuah media yang menarik seperti media teknologi maupun media visual lainnya. Dampak dari penggunaan media yang terbatas tersebut adalah prestasi belajar siswa menjadi cenderung rendah. Oleh karena itu, penggunaan media sebagai alat

pengajaran sangatlah penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama ketika menyangkut topik seperti hak dan tanggung jawab.

2) Design (Desain)

Tahap perancangan dilakukan dengan tujuan merancang rancangan desain pembuatan media Hanban yang akan dikembangkan. Pemahaman menyeluruh terhadap desain produk yang sesuai dengan karakteristik produk yang ditentukan merupakan hasil akhir dari proses desain. Dalam tahap perancangan media Hanban ini dilakukan sebagai berikut :

a) Pembuatan media Hanban

Dalam pembuatan media Hanban, peneliti menggunakan aplikasi adobe animate. Langkah-langkahnya mencakup pencarian materi dan merencanakan desain.

b) Pembuatan Instrumen Penilaian Produk

Peneliti juga menyusun instrumen penilaian terhadap produk media Hanban. Instrumen penilaian ini berguna untuk mengukur kualitas dan kelayakan dari media yang peneliti buat. Instrumen penilaian produk yang peneliti buat sebagai berikut:

1) Lembar Penilaian Kevalidan Media dari Ahli

Bentuk penilaian ini digunakan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media Hanban sebelum pemanfaatannya di kelas IV Sekolah Dasar. Terdapat lima belas pernyataan untuk ahli materi dan sembilan pernyataan untuk ahli media dalam instrumen ini. Skala checklist digunakan untuk evaluasi, dengan skor 5, 4, 3, 2, dan 1 yang menunjukkan wilayah yang sangat baik, baik, dapat ditoleransi, di bawah standar, dan sangat di bawah standar.

2) Angket Respon Guru dan Siswa

Peneliti memberikan kuesioner kepada guru dan siswa. Kuesioner mengikuti pola yang sama, dengan 10 pernyataan dan 5 kemungkinan jawaban, yaitu sebagai berikut: Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, serta Sangat Tidak Setuju.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Tes ini berisi 20 butir soal pilihan ganda. Soal-soal ini disesuaikan dengan indikator yang berasal dari Kompetensi Inti

& Kompetensi Dasar dimana telah mencakup seluruh materi yang disajikan pada media Hanban.

3) Development (Pengembangan)

Selanjutnya adalah pengembangan, tahap ini mencakup pembuatan instrumen, media pembelajaran Hanban, validasi, dan revisi produk. Berikut adalah rincian dari tahap pengembangan yang dilalui peneliti:

- a. Pengembangan Instrumen
Instrumen yang dirancang oleh peneliti pada tahap berikutnya harus dikonsultasikan kepada validator untuk menilai kelayakannya sebelum digunakan di sekolah. Setelah instrumen dikoreksi dan direvisi berdasarkan saran dari validator, instrumen tersebut dianggap layak untuk digunakan. Dosen yang dipilih sebagai validator adalah Dr. Siti Maesaroh. S.E., M.Pd. Instrumen yang akan dikonsultasikan mencakup instrumen untuk ahli media, ahli materi, angket respon siswa, angket respon guru, angket modul ajar serta soal

tes. Instrumen dianggap layak untuk digunakan dalam penelitian setelah disetujui dan ditandatangani oleh validator.

b. Pengembangan Media Hanban

Peneliti mengembangkan media Hanban sebagai alat pembelajaran yang berfungsi meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, tentang Hak dan Kewajiban. Pengembangan ini didasari oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan keberhasilan media interaktif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, mendorong peneliti untuk menciptakan media serupa. Spesifikasi media Hanban ini berbentuk Interaktif. Langkah pertama dalam pengembangan adalah menentukan materi yang akan disajikan. Kemudian, peneliti membuat sketsa awal melalui word. Setelah itu, materi dimasukkan ke dalam desain aplikasi adobe animate.

c. Penilaian Ahli Media

Penilaian media Hanban oleh ahli media dilakukan oleh bapak Arip Febrianto, M.Pd selaku dosen Universitas PGRI Yogyakarta. Pengambilan nilai oleh ahli media dilakukan pada hari Jumat 26 April 2024. Hasil yang diperoleh dari penilaian ahli media memperoleh skor 39 dalam kategori “Sangat Baik” sehingga peneliti tidak memerlukan revisi lagi dan media siap untuk digunakan.

d. Penilaian Ahli Materi

Penilaian media oleh ahli materi dilakukan oleh ibu Ratna Yulianti, S.Pd selaku guru di SDN Sidasari 01. Pengambilan nilai oleh ahli materi dilakukan pada hari Senin 13 Mei 2024. Hasil yang diperoleh dari penilaian ahli media memperoleh skor 64 dalam kategori “Sangat Baik” Berikut disajikan tebal skor perolehan penilaian dari ahli materi:

4) Implementation (Implementasi)

a. Perolehan Penilaian Angket Respon Guru

Dari hasil penghitungan angket respon guru, diperoleh skor penilaian sebesar 48 yang berarti termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

b. Perolehan Penilaian Angket Respon Siswa

Pada penilaian angket respon siswa bertujuan agar mengetahui bagaimana respon siswa terhadap kepraktisan produk media Hanban yang telah diujikan kepada siswa di kelas. Dari hasil pengambilan data angket respon siswa pada hari Selasa 14 Mei 2024. Subjek pengambilan data respon siswa adalah siswa kelas IV SDN Sidasari 01 yang berjumlah 20 responden.

c. Perolehan Data Test Hasil Belajar Siswa Pretest dan Posttest

Pada hasil uji pretest diperoleh hasil belajar sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media Hanban memperoleh nilai rata-rata hasil belajar 43,1 dan perolehan tersebut masuk pada rentan kategori “Belum Tuntas”. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media Hanban kepada siswa, hasil perolehan posttest siswa mencapai rata-rata 86,65 dan berdasarkan rentan perolehan tersebut masuk pada kategori “Tuntas” karena sudah berada di atas nilai 70. Dari temuan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan HANBAN (hak dan kewajiban) terbukti efektif dalam

meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga media ini layak untuk diterapkan dari perhitungan selisih antara posttest dan pretest sesudah diterapkan media dan sebelum diterapkan media.

5) Evaluation (Evaluasi)

Pada tahapan ini, guru wali kelas memberikan sebuah saran untuk lebih memperdalam materi dan menambahkan soal yang menginisiasi keaktifan siswa dalam belajar dengan media.

2. Kelayakan dan Keefektifan media Hanban(hak dan Kewajiban)

Kelayakan dan Keefektifan media Hanban juga ditentukan dari adanya serangkaian uji dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 yang peneliti gunakan. Pada pengujian SPSS dengan beberapa Uji untuk mengukur keefektifan diantaranya yaitu:

a) Uji Normalitas

Mengetahui apakah data penelitian mengikuti distribusi normal merupakan tujuan dari uji normalitas. Dengan menggunakan data pretest dan posttest siswa, tes Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam penelitian ini. Uji statistik dilakukan dengan menggunakan

program SPSS 23. Analisis normalitas menghasilkan hasil sebagai berikut.

Table 1 Uji Normaloitas

Dapat disimpulkan bahwa pretest dan posttest keduanya berdistribusi normal dari data yang tertera pada tabel. Hasil Asym.Sig (2-tailed) sebesar 0,200 yang menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05 menggambarkan hal tersebut.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas Levene

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Tes	Pretest	0,132	20	.200*	0,924	20	0,119
	Eksperimen						
	Posttest	0,173	20	0,120	0,911	20	0,067
	Eksperimen						
	Pretest	0,149	20	.200*	0,934	20	0,183
	Kontrol						
	Posttest	0,162	20	0,179	0,918	20	0,092
	Kontrol						

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

a. Lilliefors Significance Correction

digunakan untuk menghitung, dengan menggunakan tingkat uji signifikansi 5% (0,05). Jika nilainya "sig a", maka terdapat data yang homogen atau berbeda. Sebaliknya, nilai signifikansi yang lebih kecil menunjukkan adanya perbedaan mencolok atau data tidak homogen. Perbedaan uji

statistik dipaparkan dengan uji homogenitas.

Variasi antar kelompok yang diselidiki berdampak pada data parametrik.

tidaknya perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua mean atau lebih dalam sampel yang paling otonom atau independen. Hasil posttest kelas

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		Lower	Upper
Hasil Tes	Equal variances assumed	0,335	0,566	2,768	38	0,009	9,650	3,486		2,592	16,708
	Equal variances not assumed			2,768	37,903	0,009	9,650	3,486		2,592	16,708

Table 2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Tes	Based on Mean	0,335	1	38	0,566
	Based on Median	0,392	1	38	0,535
	Based on Median and with adjusted df	0,392	1	37,235	0,535
	Based on trimmed mean	0,393	1	38	0,534

Datanya homogen karena nilai signifikansi 0,566 lebih dari 0,05. Berdasarkan temuan uji homogenitas dengan metode Levene Statistics yang menunjukkan nilai signifikansi yang dicapai lebih dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan.

c) Uji Independent Sample T-Test

Uji perbedaan dua mean, atau uji t sampel independen, digunakan untuk menentukan ada atau

eksperimen dan kelas kontrol digunakan dalam eksperimen ini. Program SPSS 25 digunakan untuk melakukan uji-t.

Table 3 Uji Independent Sample T-Test

Kriteria pengujian menyatakan hipotesis nol (H_0) diterima jika nilai t hitung (t_{hitung}) lebih kecil atau sama dengan nilai t kritis (t_{tabel}) pada tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (db) sama ke (n-1). Hasil tersebut sesuai dengan temuan uji sampel uji T independen yang

ditunjukkan pada tabel di atas. Selain itu, hipotesis nol (H_0) ditolak berdasarkan nilai t tambahan, dan hipotesis alternatif (H_a) didukung oleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,009, yang kurang dari 0,05. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar keduanya.

D. Kesimpulan

Hasil validasi kualitas materi pembelajaran yang ditawarkan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan media pembelajaran Hanban berkualitas tinggi.

Dengan rating validasi masing-masing sebesar 39 dan 64, hasil validasi ahli media penelitian dan ahli materi memperoleh nilai tinggi. Hasil tersebut mengandung arti bahwa penggunaan media pembelajaran Hanban hasil penelitian peneliti sebagai alat peraga sudah tepat.

Dengan perolehan nilai 93% pada tes terbatas dan 99% pada tes kelompok besar, hasil tes terbatas maupun tes kelompok besar menunjukkan respon siswa sangat baik. Ketika respon guru terhadap penggunaan bahan pelajaran di kelas dinilai, diperoleh skor 48 yang memenuhi syarat kinerja sangat baik.

Berdasarkan syarat pengujian, derajat kebebasan (db) harus sama dengan ($n-1$) dan nilai t taksiran harus lebih kecil atau sama dengan nilai t tabel pada tingkat signifikansi 0,05 agar hipotesis nol dapat diterima (H_0) dianggap valid. Nilai uji- t pada tabel sebelumnya konsisten dengan kondisi tersebut. Selain itu, ditunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,009 kurang dari 0,05, mendukung penerimaan H_a dan memvalidasi perbedaan penting antara hasil pretest dan posttest. Rata-rata skor pretest sebesar 42,9 dan rata-rata skor posttest sebesar 81,82 menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar Hanban berbasis Adobe Animate meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2017). Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Dalam Jurnal Edureligia*, 1(01).
- Agung, Leo, N. S. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak.
- Arafat Lubis, M. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Kencana.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*

- Praktik. Rineka Karya.
- Arsyad & O. Hamalik, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Baharuddin. (2009). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. ArRuzz Media.
- Briggs, L. J. (1977). *Instructional Design, Educational Technology Publications Inc* (New Jersey). Englewood Cliffs.
- Abdullah. (2017). Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Dalam Jurnal Edureligia*, 1(01).
- Agung, Leo, N. S. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak.
- Arafat Lubis, M. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Kencana.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Karya.
- Arsyad & O. Hamalik, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Baharuddin. (2009). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. ArRuzz Media.
- Briggs, L. J. (1977). *Instructional Design, Educational Technology Publications Inc* (New Jersey). Englewood Cliffs.
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, vol.6(2), halaman.300-309.
- Chris Rowley & Keith Jackson. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia The Key Concepts*, Cetakan Kesatu. PT Rajagrafindo Persada.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Faishol, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 13, No.
- Hasan, M. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Kunandar. (2015). *Penilaian Autentik. Suatu Pendekatan Praktis*. PT Raja Gafindo Persada.
- Mulyani, F. dan N. H. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu

- Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 3 No.
- Muniasih, N. K. (2019). Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Saintifik. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 160-166.
- Muttaqin, A. (2012). (2012). *Buku Ajar Asuhan Keperawatan Klien dengan gangguan Sistem Pernafasan* (Jakarta). Salemba Medika.
- Nana. (n.d.). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Olivia, F. (2011). *Teknik Ujian Efektif*. Elex Media.
- Purwanto, N. (2006). *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rasagama, I. G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, 8(2), 91. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>
- Resiani, N.K., A. A. G. Agung, dan I. N. J. (2015). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP N 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *E-Journal Edutech UNDIKSA*, 3(1), 1 – 10.
- Riduwan dan Sunarto, H. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Alfabeta.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Diklat.
- Romadina, M. (2016). *Hubungan keikutsertaan bimbingan belajar terhadap kejadian kecemasan pada siswa kelas XII dalam menghadapi SBMPTN di Sma 1 Payakumbuh*. Universitas Andalas Padang.
- Rusydiyah, E. F. (2015). *Media Pembelajaran Implementasi Untuk Anak Di Madarasah Ibtidaiyah*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. <http://digilib.uinsby.ac.id/>
- Sadiman. dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta). PT.Raya Grafindo Persada.

- Sanjaya. (2015). *Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. CV Pustaka Setia.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sukiyasa, Kadek., S. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 3(No. 1), 129.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Research and Development*. Rosdakarya.
- Sumadi. (2002). *Psikologi Pendidikan*. PT. Grafindo Perkasa Rajawali.
- Susanto, Dicky, D. (2018). *Matematika Sma/Smk*. Jakarta :Kemendikbud :2021
- Tafonao, Talizaro. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan 2*, No. 2.
- Sutratinah Tirtonegoro. (2001). *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*. Bina aksara.
- Tegeh, I. M. dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja Yogyakarta Graha Ilmu.
- Tofano, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan 2*, 2(2), 103–144.
- Widiatmaka, P. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan dalam membangun karakter peserta didik di dalam proses pembelajaran. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 13(2), 188–198. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/civics.v13i2.12743>
- Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia Grup.
- Winardi. (2019). *Pengantar Ilmu Manajemen*. Prenhallindo.
- Wiriaatmadja. (2015). *Metode Penelitian Research and Development*. PT Remaja Rosdakarya.