

# PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

**M. Mirza Fatahullah**

Universitas Negeri Jakarta  
[Mirzafatahullah17@gmail.com](mailto:Mirzafatahullah17@gmail.com)

**Abstract:** This study aimed to determine the effect of the application of adobe flash based animation learning media and critical thinking skills on social studies learning achievement of the four grade elementary school students City of Parepare. This research was Post - Test Only Control Group Design and the data were analyzed by using two-way ANOVA. The results showed that: (1) there were significant differences in learning achievement between the students taught by using adobe flash based animation learning media and those by powerpoint based learning media. (2) there was a significant interaction effect of the implementation of the learning media and the students' critical thinking skills. (3) in the group of students who have high critical thinking skills, there were significant differences in social studies learning achievement between the students taught by using adobe flash based animation learning media and those by powerpoint based learning media. (4) in the group of students who have low critical thinking skills, there were significant differences in social studies learning achievement between the students taught by using adobe flash based animation learning media and those by powerpoint based learning media.

**Keywords:** adobe flash based animation learning media, critical thinking skills, social studies learning achievement

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran animasi berbasis adobe flash dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV sekolah dasar Kota Parepare. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan rancangan penelitian *Post-Test Only Control Group Design* serta menggunakan metode analisis data Anava dua jalur atau faktorial 2 x 2. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1), terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial antara kelompok media pembelajaran animasi berbasis adobe flash dan kelompok media pembelajaran berbasis powerpoint. (2), terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. (3), kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial antara kelompok siswa yang mengikuti media pembelajaran animasi berbasis adobe flash dan kelompok siswa yang mengikuti media pembelajaran berbasis powerpoint. (4), kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial antara kelompok siswa yang mengikuti media pembelajaran animasi berbasis adobe flash dan kelompok siswa yang mengikuti media pembelajaran berbasis powerpoint.

**Kata kunci:** media pembelajaran animasi berbasis adobe flash, kemampuan berpikir kritis, hasil belajar IPS.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Menurut Huriach Rachmach (2014: 41), mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau *Social Studies* dapat dikatakan tidak asing bagi setiap orang. Kehidupan sosial manusia di masyarakat beraspek majemuk yang meliputi aspek-aspek hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, geografi, dan politik. Karena tiap aspek kehidupan sosial itu mencakup lingkup yang luas, untuk mempelajari dan mengkajinya menuntut bidang-bidang ilmu yang khusus.

Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau *Social Studies* menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS): untuk membantu mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam mewujudkan kehidupan yang

demokrasi. Tujuan mata pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum Depdiknas tahun 2006 adalah: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kita sering melihat terbatasnya aktivitas belajar peserta didik dan sangat dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Mengajar lebih tampak daripada kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar. Proses pembelajaran seperti ini menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, keterampilan yang di peroleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Peserta didik hanya sebatas menghafal, dengan kata lain

proses belajar terperangkap kepada proses menghafalnya tanpa dihadapkan kepada masalah untuk lebih banyak berpikir dan bertindak, sehingga belajar hanya menyentuh pengembangan kognitif tingkat rendah belum mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pemahaman menjadi dangkal sehingga tidak dapat mengetahui pengetahuan lainnya yang justru dapat membantu untuk menyelesaikan masalah.

Fakta yang ditemukan dilapangan terungkap bahwa, pada saat proses pembelajaran berlangsung guru mendominasi kelas dan menjadi sumber utama pengetahuan, kurang memperhatikan aktivitas aktif siswa, interaksi siswa, negosiasi makna, dan konstruksi pengetahuan, guru juga masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak menggunakan alat peraga dan media yang inovatif, sehingga pada saat proses pembelajaran bersifat teacher centre, dimana proses pembelajaran hanya berfokus pada guru saja, sehingga pembelajaran tidak efektif dan tentunya guru mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran pada

setiap pokok bahasan Ilmu Pengetahuan Sosial yang diajarkan.

Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa setelah mengikuti pembelajaran belum mampu menguasai konsep Ilmu Pengetahuan Sosial, tidak mampu menemukan konsep Ilmu Pengetahuan Sosial karena pemahaman yang didapatkan oleh siswa hanya bersifat hafalan, sehingga siswa beranggapan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah hal yang tidak menarik dan membosankan. Fenomena ini berdampak pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa yang tidak sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal, yang telah ditentukan oleh sekolah sehingga sebagian siswa harus mengikuti remedial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial begitupun dengan hasil ujian akhir semester pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kompleksnya permasalahan yang dihadapi, maka harus ada solusi yang tepat dalam mengatasi masalah yang terjadi untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa. Sebagai upaya mengatasi masalah tersebut, diperlukan alat bantu pembelajaran yakni di antaranya media pembelajaranyang

tepat dan efektif yang dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendorong keberhasilan proses belajar mengajar. Media belajar merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dengan menggunakan media belajar, proses belajar mengajar akan lebih efektif karena suasana belajar akan menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Bahri (dalam Ahmad Susanto, 2014: 97) bahwa media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks. Dengan pemanfaatan media, maka ada balikan dari guru dan siswa untuk berinteraksi, di mana di dalam proses belajar mengajar guru dan siswa sudah dapat berkomunikasi begitu pula dengan siswa dan siswa. Selain itu, menurut Ahmad Susanto (2014: 310) bahwa pemanfaatan media ini, adanya interaksi optimal

antara guru dengan siswa dan di antara siswa dengan siswa yang lainnya, di mana hal tersebut dapat dikatakan bahwa di dalam proses belajar mengajar di kelas terjalin interaksi yang baik antara guru, siswa, dan siswa dengan siswa lainnya.

Selain faktor di atas, terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa di kota Parepare. Berpikir kritis merupakan salah satu aspek pokok yang dapat mempengaruhi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berpikir kritis, bagaimanapun, bukanlah merupakan pemikiran yang negatif, dimana berpikir kritis meliputi kemampuan untuk kreatif dan kemampuan konstruktif untuk sampai pada berbagai alternatif penjelasan terhadap suatu peristiwa, berpikir tentang implikasi temuan, dan menerapkan pengetahuan baru ke dalam permasalahan pribadi dan sosial.

Dalam proses pembelajaran seorang siswa biasanya memiliki keterampilan berpikir kritis yang berbeda, dimana faktor-faktor tersebut menunjukkan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi, berpikir dan menyelesaikan masalah.

Secara umum hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan-perubahan dalam diri peserta didik yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2014: 5), bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Jika dihubungkan dengan proses evaluasi, Nawawi dalam Ahmad Susanto (2014: 5) mengartikan hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan kajian meteril ontologis, hasil belajar diidentifikasi berdasarkan bentuk, unsur, atau domain. Teori pertama dikutip dari pendapat Bloom dalam Muhammad Thobroni (2012: 23-24) yang mengidentifikasi hasil belajar pada tiga ranah yakni kognitif, afektif dan keterampilan. Ranah Kognitif mencakup *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman), *application* (menerapkan), *analysis* (mengurai), *evaluating* (menilai), *creating* (mencipta), sedangkan ranah afektif mencakup *receiving* (menerima), *responding* (merespon), *valuating*

(menilai), *organization* (mengorganisasi), *characterization* (karakterisasi) serta ranah keterampilan meliputi *initiatory*, *pre-routine*, *routinized*.

Sejalan dengan itu, Susanto (2014: 6) mengadaptasi teori tiga ranah hasil belajar Bloom menjadi pemahaman konsep (ranah kognitif), keterampilan proses (ranah psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif). Sekilas pendapat Susanto terlihat sama dengan pendapat Bloom namun pada prinsipnya terdapat perbedaan antar kedua pendapat tersebut. Perbedaan tersebut meliputi pemaknaan Susanto terhadap ranah pemahaman sebagai suatu proses bertahap yang meliputi menerjemahkan, menginterpretasi, ekstrapolasi, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi serta pemaknaan keterampilan proses sebagai keterampilan yang mengarah kepada pembangunan mental, fisik, dan sosial.

Pendapat yang berbeda terhadap indentifikasi ranah hasil belajar dapat dikutip dari pendapat Gagne dalam Muhammad Thobroni (2012: 24) yang menyatakan hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Lebih lanjut, penjelasan dimensi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap serta tindakan dapat dikutip dari Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar isi, secara konseptual menjabarkan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar peserta didik memiliki kemampuan: 1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, berkerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan kajian konseptual dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial adalah berbagai bentuk perubahan sebagai hasil dari proses belajar tentang berbagai fakta, konsep dan fenomena sosial yang aspek perubahannya meliputi aspek pengetahuan sosial, sikap belajar, nilai

dan sikap sosial, serta keterampilan sosial. Pengetahuan sosial berhubungan dengan pemahaman konsep-konsep kehidupan bermasyarakat. Sikap belajar adalah kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat, Nilai dan sikap berhubungan dengan internalisasi nilai dan sikap mental positif yang terwujud dalam perilaku sosial. Keterampilan sosial berbagai kemampuan yang mendukung proses interaksi sosial di masyarakat seperti berkomunikasi dan bekerja sama.

Animasi adalah membuat presentasi statis menjadi presentasi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan elemen yang berpengaruh besar pada proyek multimedia.

Hasrul (2011: 5) mengemukakan bahwa *Adobe flash* (dahulu bernama *macromedia flash*) adalah hasil akuisi dilakukan oleh Adobe oleh *macromedia* yang salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan adobe systems. *Adobe flash* memiliki kemampuan untuk membuat animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks.

Pramono Andi dalam Hasrul (2011: 5) menyatakan bahwa *Adobe Flash*

adalah satu software dari perusahaan adobe, Inc. yang banyak diminati oleh kebanyakan orang karena kehandalannya yang mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan untuk pembuatan film kartun, banner iklan, web site, presentasi, game, dan lain sebagainya. Selain itu flash juga dapat dikombinasikan dengan program yang lain, misalnya grafis seperti AutoCAD, Photoshop, Camtasia dan lain sebagainya. Selain itu flash juga dapat dikombinasikan dengan bahasa pemrograman, seperti ASP, PHP, dan sebagainya”.

Penggunaan film animasi sebagai media relevan dengan model pemrosesan informasi, yang menurut Gagne dalam Ahmad Susanto (2014: 333) terbagi atas beberapa fase, yakni fase motivasi, pengenalan, perolehan, retensi, pemanggilan, transfer, pemberian respons, sampai ke reinforcement. Film animasi memenuhi kriteria sebagai sebuah media yang dari awal dapat membantu memotivasi siswa untuk belajar hingga sampai ke tahap reinforcement (reinforcement), yakni terjadinya umpan balik yang maksimal setelah siswa menonton film animasi.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan Harrison & Hummell, dalam Ahmad

Susanto (2014: 334) yang menyatakan bahwa film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Melalui beragam metode, guru dan siswa dapat menggunakan animasi dari yang paling sederhana untuk merepresentasikan sejumlah konsep. Animasi memiliki kelebihan yang bisa membantu membentuk pemahaman siswa dari berbagai konsep yang abstrak. Hegarty dalam Ahmad Susanto (2014: 333) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Bogiages & Hitt dalam Ahmad Susanto (2014: 334) menambahkan peningkatan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan bagian dari nilai tambah pemanfaatan animasi dalam pembelajaran.

Media presentasi adalah multimedia dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Menurut Hofstetter dalam Rusman (2011: 296) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk

membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Media presentasi menurut Yudhi Munadi (2013: 19) digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak diatas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab menggunakan media projector (LCD/Viewer) yang memiliki jangkauan pancar cukup besar.

Microsoft Powerpoint menurut Benny A. Pribadi (2011: 87) dapat digunakan untuk menciptakan bahan presentasi yang komunikatif dan kreatif. Dengan kata lain, melalui perangkat lunak ini kita dapat merancang, membuat, menyunting, dan menayangkan pesan dan informasi yang akan kita presentasikan dengan afektif, efisien, dan menarik.

Terdapat beragam konsep dan terminologi yang menjelaskan tentang “apa” dan “bagaimana” keterampilan berfikir itu. Salah satu konsep yang dapat menjelaskan secara komprehensif dan rinci tentang “apa” dan “bagaimana”

keterampilan berfikir itu adalah konsep keterampilan berfikir kritis. Namun, secara semantik linguistik istilah berfikir kritis kadang-kadang dianggap agak bernada negatif, seolah-olah satu-satunya minat seseorang adalah mengkritik secara tajam argumen dan gagasan orang lain. Pemahaman ini kiranya terlalu sempit untuk memaknai esensi dari berfikir kritis, pemahaman yang lebih tepat dapat dikutip dari pendapat Tapilouw dalam Ahmad Susanto (2014: 122), berfikir kritis merupakan cara berfikir terarah dan dikendalikan oleh kesadaran. Cara berfikir ini mengikuti alur logis dan rambu-rambu pemikiran yang sesuai dengan fakta atau teori yang diketahui. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa berfikir kritis adalah aktifitas berfikir mendalam mengenai susbtansi entitas yang didasari penalaran logis terhadap berbagai informasi.

Keterampilan berfikir kritis sebagai sebuah kemampuan merupakan akumulasi dari beberapa keterampilan yang lebih spesifik. Hal ini didasarkan atas pendapat Glaser dalam Alec Fisher (2007: 3) yang mendefenisikan berfikir kritis sebagai: ....semacam suatu keterampilan untuk menerapkan metode-



metode pemeriksaan dan penalaran yang logis..... Sejalan dengan itu Halpen dalam Ahmad Susanto (2014: 122) berpendapat bahwa, berfikir kritis adalah memberdayakan keterampilan atau strategi kognitif dalam menentukan tujuan. Keterampilan-keterampilan tersebut digunakan dalam proses penalaran yang logis menuju sebuah keputusan atau tujuan.

Berdasarkan pendapat ahli, terdapat beragam bentuk keterampilan yang mendukung proses berfikir kritis. Identifikasi bentuk keterampilan tersebut ditemukan dalam beragam terminologi yang secara makna merujuk kepada pengertian “keterampilan berfikir yang lebih spesifik”. Misalnya glaser menggunakan istilah metode-metode penalaran, halpen menggunakan istilah strategi kognitif, ennis menggunakan istilah unsur dan fisher konsisiten dengan istilah keterampilan. Terlepas dari perbedaan terminologi, menjadi lebih substansial untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan berfikir yang membangun kemampuan berfikir kritis. Identifikasi terhadap keterampilan tersebut akan menyajikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang aspek ontologis kemampuan berfikir kritis.

Berdasarkan kajian konseptual maka, dapat disimpulkan bahwa berfikir kritis adalah kemampuan mengelola informasi yang terdiri dari mengidentifikasi suatu masalah sehingga mampu menemukan sebab-sebab kejadian/ peristiwa, berfikir logis, menilai dampak dari kejadian peristiwa, merancang sebuah solusi berdasarkan masalah, dan menarik kesimpulan yang bersumber dari persepsi dan sikap seseorang terhadap masalah.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk meneliti ada tidaknya pengaruh dengan cara memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen hasilnya dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel bebas yaitu media pembelajaran animasi berbasis adobe flash dan media pembelajaran berbasis powerpoint dan satu variabel bebas yaitu kemampuan berfikir kritis, serta melibatkan satu variabel terikat yaitu hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Jadi penelitian akan membandingkan dua media pembelajaran yang berbeda yaitu media

pembelajaran animasi berbasis adobe flash dan media pembelajaran berbasis powerpoint dengan variabel bebas kemampuan berpikir kritis, untuk melihat hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Desain penelitian ini menggunakan rancangan desain treatment by level 2 x 2. Rancangan perlakuan adalah unit-unit eksperimen ke dalam sel sedemikian rupa secara acak, sehingga unit-unit eksperimen dalam setiap sel relatif bersifat homogen. Secara visual desain penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut :

**Tabel 1.** Rancangan desain Treatment by Level 2 x 2

Variabel X <sub>2</sub>	Variabel X <sub>1</sub>	Jenis Portofolio (A)	
		Tampilan (A <sub>1</sub> )	Dokumentasi (A <sub>2</sub> )
Berpikir Kritis (B)	Tinggi (B <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>
	Rendah (B <sub>2</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Dasar Negeri di Kota Parepare yang duduk di kelas IV. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik multistage random sampling dengan proses sebagai berikut: (1) Memilih secara acak Sekolah Dasar Negeri di Kota Parepare terpilih Sekolah Dasar Negeri 085 Parepare dan Sekolah Dasar

Negeri 037 Parepare, (2) kemudian menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga terpilih siswa Sekolah Dasar Negeri 085 Parepare dan Sekolah Dasar Negeri 037 Parepare sebagai kelas kontrol, (3) selanjutnya menentukan kelas yang akan digunakan, sehingga terpilih kelas IV, (4) pada penelitian ini, penentuan kelompok pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kelas atas dan kelompok kelas bawah dengan mengambil 29% kelompok atas yang memperoleh skor kemampuan berpikir kritis tertinggi sebagai kelompok atas yakni 13 siswa dan 29% kelompok siswa yang memperoleh skor kemampuan berpikir kritis terendah sebagai kelompok bawah yakni 13 siswa, sehingga siswa di tengah distribusi dikeluarkan dan tidak dianalisis. Adapun jenis instrument pada penelitian ini dengan menggunakan tes hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial aspek pengetahuan yang dikembangkan dengan mengacu pada kurikulum mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Tes tersebut berbentuk tes pilihan ganda.

Untuk menganalisa data yang terkumpul, digunakan teknik analisis

varians (ANOVA) dua arah pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  Persyaratan yang diperlukan dalam analisis varians adalah uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji Lilliefors. Sedangkan untuk uji homogenitas menggunakan uji Bartlett. Apabila

terdapat interaksi akan dilanjutkan dengan uji Tukey.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan secara manual menggunakan ANOVA dua jalan diperoleh analisis seperti. Pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil Analisis Varians Menggunakan ANOVA Dua Jalan

<b>Sumber</b>	<b>JK</b>	<b>db</b>	<b>RJK</b>	<b>F<sub>hit</sub></b>	<b>F<sub>tab</sub></b> <b><math>\alpha = 0.05</math></b>
<b>Varians</b>					
<b>Antar A</b>	23,558	1	23,56	5,32	4,08
<b>Antar B</b>	26,327	1	26,33	5,95	4,08
<b>Interaksi</b>					
<b>A x B</b>	102,481	1	102,48	23,15	4,08
<b>Dalam</b>	212,462	48	4,43	-	-
<b>Total</b>	364,827	51	-	-	-

Berdasarkan hasil analisis varians (ANOVA) dua jalur di atas, maka pengujian hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Dari hasil analisis diketahui nilai rata-rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa yang belajar dengan media pembelajaran animasi berbasis adobe flash sebesar 14,73, dan nilai rata-rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa yang belajar dengan media pembelajaran berbasis powerpoint sebesar 13,38. Karena nilai rata-rata  $A_1$  (media pembelajaran

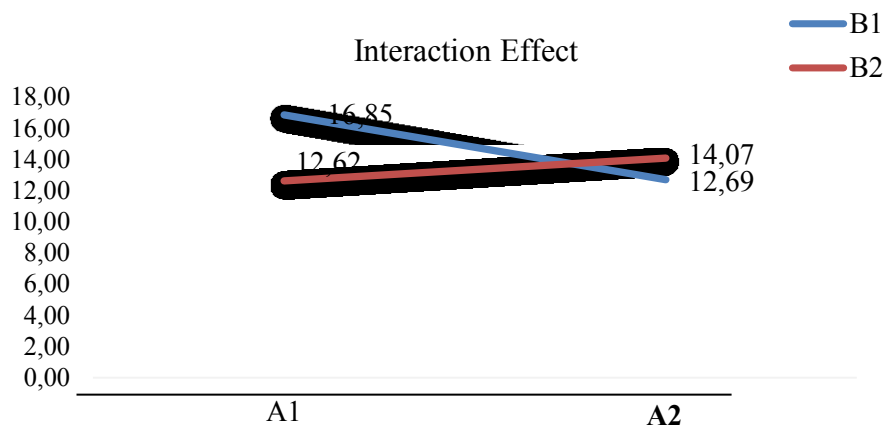
animasi berbasis adobe flash) 14,73 > nilai rata-rata  $A_2$  (pembelajaran berbasis powerpoint) 13,38, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelompok siswa yang diberi media pembelajaran animasi berbasis adobe flash lebih tinggi daripada kelompok siswa yang diberi pembelajaran berbasis powerpoint.

2) Dari hasil analisis diketahui nilai rata-rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi

sebesar 14,77, dan nilai rata-rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah sebesar 13,35. Karena nilai rata-rata B<sub>1</sub> (kemampuan berpikir kritis tinggi) 14,77 > nilai rata-rata B<sub>2</sub> (kemampuan berpikir kritis rendah) 13,35, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi lebih tinggi daripada kelompok siswa yang

memiliki kemampuan berpikir kritis rendah.

3) Dari hasil analisis diketahui nilai Fhitung AB = 23,15 dan nilai Ftabel = 4,08. Karena Fhitung AB = 23,15 > Ftabel = 4,08 atau H<sub>0</sub> ditolak, jadi terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara faktor A (media pembelajaran) dan faktor B (kemampuan berpikir kritis) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa.



**Gambar 1. Interaksi Antara Model Pembelajaran dan Media Pembelajaran**

Berdasarkan grafik di atas terlihat ada empat titik yang dihubungkan oleh dua garis yang berpotongan. Keempat titik tersebut merupakan skor rata-rata dari masing-masing kelompok perlakuan yaitu kelompok siswa yang diberi media

pembelajaran animasi berbasis adobe flash, kelompok siswa yang diberi media pembelajaran berbasis powerpoint, kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi, dan kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah. Dua garis yang berpotongan menunjukkan bahwa terjadi interaksi antara kedua

variabel, yaitu media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap kemampuan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa.

Media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil yang didapat menjelaskan bahwa kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi dengan media pembelajaran animasi berbasis adobe flash, hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang diperoleh lebih tinggi daripada anak yang diberi media pembelajaran berbasis powerpoint. Pada kelompok siswa yang memiliki

kemampuan berpikir kritis rendah dengan media pembelajaran animasi berbasis adobe flash lebih rendah dibandingkan media pembelajaran berbasis powerpoint. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis harus sesuai dengan materi pembelajaran akan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan keterampilan siswa terutama pada perolehan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dari hasil analisis terdapat interaksi, maka perlu dilakukan uji lanjut dengan uji Tukey seperti pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Tukey

Kelompok Perbandingan	N	Q <sub>hitung</sub>	Q <sub>tabel</sub> ( $\alpha=0,05$ )
A <sub>1</sub> B <sub>1</sub> dan A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>	13	7,119	4,15
A <sub>1</sub> B <sub>2</sub> dan A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>	13	-2,50	4,15

## PEMBAHASAN

Hasil perhitungan uji lanjut untuk *simple effect* dengan uji *Tukey* untuk hipotesis ketiga, dan hipotesis keempat tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelompok siswa yang diberi media pembelajaran animasi berbasis adobe flash dan

yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi dengan kelompok siswa yang diberi media pembelajaran berbasis powerpoint dan yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi (A<sub>1</sub>B<sub>1</sub>-A<sub>2</sub>B<sub>1</sub>). Berdasarkan hasil analisis, diketahui nilai rata-rata kelompok A<sub>1</sub>B<sub>1</sub> sebesar 16,85 dan A<sub>2</sub>B<sub>1</sub> sebesar 12,69. Karena nilai rata-rata A<sub>1</sub>B<sub>1</sub> = 16,85 > A<sub>2</sub>B<sub>1</sub>

= 12,69, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS kelompok siswa yang diberi media pembelajaran animasi berbasis adobe flash dan yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberi media pembelajaran berbasis powerpoint dan yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi.

- 2) Perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelompok siswa yang diberi media pembelajaran animasi berbasis adobe flash dan yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah dengan kelompok siswa yang diberi media pembelajaran berbasis powerpoint dan yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah ( $A_1B_2 - A_2B_2$ ). Berdasarkan hasil analisis, diketahui nilai rata-rata kelompok  $A_1B_2$  sebesar 12,62 dan  $A_2B_2$  sebesar 14,08. Karena nilai rata-rata  $A_1B_2 = 12,62 < A_2B_2 = 14,08$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelompok siswa yang diberi media pembelajaran animasi berbasis

adobe flash dan yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah lebih rendah dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberi media pembelajaran berbasis powerpoint dan yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelompok siswa yang diberi media pembelajaran animasi berbasis adobe flash lebih tinggi dibandingkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelompok siswa yang diberi media pembelajaran berbasis powerpoint.
2. Terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi yang diberi media pembelajaran animasi berbasis adobe flash lebih tinggi

dibandingkan kelompok siswa yang diberi media pembelajaran berbasis powerpoint.

4. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah yang diberi media pembelajaran animasi berbasis adobe flash lebih rendah dibandingkan kelompok siswa yang diberi media pembelajaran berbasis powerpoint.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Fisher, A. 2007. *Berpikir Kritis : Sebuah pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Hasrul. 2011. *Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2. MEDTEK*, 5.
- Hidayati, M. A. 2008. *Pengembangan IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Muhammad Thobroni, A. M. 2012. *Belajar dan Pembelajaran : Pengembangan Wacana dan*
- Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Pribadi, B. A. 2011. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Rachmah, H. 2014. *Pengembangan Profesi Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Handini, Myrnawati Crie. *Metodologi Penelitian Untuk Pemula*. Jakarta: FIP Pers.
- Program Pascasarjana UNJ. 2012. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Jakarta: UNJ Press.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.