

Penerapan Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) Berbantuan Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar

Masruroh¹, Nurdiansyah², Tiara Yogiarni³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: masruroh07@upi.edu¹, nurdiansyah1971@upi.edu², tiarayogiarni@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS yang dicapai oleh peserta didik sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dengan video animasi dalam meningkatkan pengetahuan IPS siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan jumlah siswa 29 siswa, termasuk 10 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki, di SDN Cadasmekar pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yang masing-masing siklus dilakukan dengan dua kali pertemuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes Hasil Belajar Kognitif siswa. Dari hasil data menunjukkan bahwa, sebelum penggunaan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dengan video animasi ini, persentase hasil belajar siswa adalah 10,34% dengan rata-rata kelas 40,17. Setelah dilakukannya penelitian ini, terlihat pada siklus I persentase keberhasilan siswa sebesar 44,82% dengan nilai rata-rata kelas 57,03. Pada siklus II, persentase siswa yang mencapai tujuan pembelajaran meningkat menjadi 86,20% dengan nilai rata-rata 80,41. Dari informasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) berbantuan video animasi dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Cadasmekar Kabupaten Purwakarta.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, Model Pembelajaran AIR, Video Animasi.*

Abstract

This research is inspired by the low levels of social studies education achieved by elementary school children. The objective of this research was to determine the effectiveness of the use of the AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) model of learning with video animation in enhancing the students' social studies knowledge of elementary school. This research was conducted in class IV with a total of 29 students, including 10 girls and 19 boys, at SDN Cadasmekar in the 2023/2024 school year. In this research, which employs the Classroom Action Research (PTK) method, which has 2 separate cycles that are conducted each time by having a meeting. The instrument employed in this investigation is the Cognitive Learning Outcomes Test of students. From the data's results, it demonstrates that, prior to the utilization of the AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) learning model with this animated video, the percentage of student learning outcomes was 10.34% with a typical class average of 40.17. After the implementation of this research, it's apparent in cycle I that the percentage of students' successes was 44.82% with a typical score of 57.03. In cycle II, the percentage of students who achieved the learning goal increased to 86.20%, with an average score of 80.41. From the information obtained, it can be deduced that research utilizing the AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) learning model assisted by animated videos can have a positive effect on the students' social studies learning at the fourthgrade level at SDN Cadasmekar Purwakarta District.

Keywords: *AIR Learning Model, Animated Video, Learning Outcomes, Social Science*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hak wajib untuk seluruh anak Indonesia. Pendidikan menjadi peranan penting dalam kehidupan, dengan adanya pendidikan menjadi salah satu harapan mencerdaskan anak bangsa serta dapat berperan tanggung jawab penuh untuk meningkatkan kecerdasan bangsa serta meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan, sikap, keterampilan, serta pemahaman baru. Pembelajaran pada abad ke 21 adalah suatu pembelajaran yang menekankan kepada persiapan generasi abad 21 dalam menghadapi segala tuntutan serta tantangan global, di mana dalam abad ke 21 perkembangan dalam ranah teknologi serta komunikasi berkembang dengan sangat cepat. Hal tersebut tentunya mempengaruhi terhadap bidang Pendidikan (Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani & Zulfikar, 2021)

Kurikulum merupakan sebuah alat atau perangkat pembelajaran dan program-program pemerintah yang diturunkan oleh Lembaga pengelola kependidikan yang memuat tatanan serta kerangka belajar yang nantinya akan ajarkan ke peserta didik dalam satu periode Pendidikan. Pada tahun ajaran ini, di sekolah dasar menggunakan kurikulum Merdeka. Arti dari kemerdekaan disini berarti sebuah harapan serta keleluasaan kepada pihak sekolah, guru, peserta didik untuk berkreaitivitas secara mandiri. Hal itu dapat membantu peserta didik agar mampu melaksanakan eksplorasi kemampuannya, oleh karena itu pembelajaran dapat lebih menjadi kontekstual dan membuat peserta didik semangat belajar (Cahya et al., 2023). Ketetapan dari kurikulum Merdeka pada Sekolah Dasar yaitu disatukannya mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam IPA dan Ilmu Pengetahuan Sosial IPA (IPAS). Ketetapan itu mempunyai tujuan supaya peserta didik menjadi lebih *holistic* untuk memahami lingkungan sekitar. Dengan itu, peserta didik sekaligus mampu untuk mengelola lingkungan sosial dan alam (Miftakhuddin et al., 2022)

(Mirdad, 2020) menyatakan bahwa mekanisme pembelajarannya adalah sebuah rancangan atau pola yang sudah disusun secara khusus dengan penggunaan langkah pembelajaran yang sesuai untuk pelaksanaan ketika kegiatan proses pembelajaran. Model pembelajaran juga banyak disebut sebagai desain rancangan pembelajaran disusun secara sistematis untuk diterapkan pada pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu petunjuk bagi tenaga pendidik untuk merencanakan kegiatan proses pembelajara di kelas, persiapan tersebut dimulai dari mempersiapkan materi, perangkat, media, sampai alat evaluasi dalam mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.

Kemajuan teknologi dalam Pendidikan, menjadikan terjadinya kemajuan Media pembelajaran menjadi lebih canggih serta mutakhir dalam membuat kegiatan belajar efektif dan efisien. Menurut (Sanjani, 2020) menyatakan bahwa suatu keberhasilan pembelajaran adalah dengan pemanfaatan perangkat pembelajaran. Pemanfaatan media membantu memperjelas dan memperdalam pemahaman peserta didik. Media pembelajaran interaktif dibutuhkan untuk membantu peserta didik dalam memahaminya baik itu materi, makna, dan pembelajaran berpusat yang ke peserta didik.

Fakta yang ada menunjukkan bahwa ketika proses pembelajaran di dalam kelas, tenaga pendidik cenderung masing menggunakan model yang monoton sehingga membawa dampak belum maksimalnya hasil belajar peserta didik tersebut. Sesuai dengan temuan penelitian yang telah dilaksanakannya wawancara dengan wali kelas IV, Tenaga pendidik masih sering menggunakan metode yang membuat peserta didik merasa jenuh, seperti ceramah, tanya jawab, dan hanya memberikan tugas ketika penyampaian materi-materi pembelajaran tidak dengan adanya kolaborasi penggunaan model pembelajaran yang lain. Serta masih sedikitnya pengaplikasian media ketika proses pembelajaran, mengakibatkan masih adanya peserta didik pasif dan cenderung diam tidak memperhatikan prosesnya, dan hasil belajar peserta didik masih rendah. Dengan itu diperoleh data dan informasi bahwa

dalam hasil belajar peserta didik kelas 4 SDN Cadasmekar masih rendah, data tersebut ditunjukkan dengan masih banyaknya nilai yang belum bisa mencapai dengan ketentuan KKM.

Hasil belajar merupakan suatu penguasaan yang mampu dimiliki peserta didik untuk memperoleh informasi yang didapatkan ketika proses belajar mengajar. Hasil belajar menjadi bukti dari beberapa Tingkat keberhasilan peserta didik Ketika proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil dilihat dari nilai-nilai yang didapatkan, serta perubahan tingkah laku dan sikap peserta didik. Hasil belajar meliputi kedalam hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik(Kamil et al., 2021)

Model Pembelajaran Air

Model pembelajaran AIR adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan terhadap tiga aspek, yaitu *Auditory*, *Intellectually*, dan *Repetition* yang menjadi suatu kepaduan yang dapat mendukung pembelajaran dengan efektif. Teori belajar yang mendorong model pembelajaran AIR merupakan hasil dari aliran dan psikologis, serta didasari terhadap pembelajaran konstruktivisme. Tokoh-tokoh yang terkait yaitu Ausubel dan Edward L. Thorndike. Pembelajaran konstruktivisme menurut Slavin dalam Trianto (2009) adalah perkembangan kognitif dan proses di mana peserta didik belajar dengan aktif membangun dan memecahkan masalah serta pemahaman mengenai realita dan interaksi peserta didik. Guru bertindak hanya menjadi fasilitator untuk mengarahkan peserta didik, melengkapi serta memberi masukan sehingga mengasah pengetahuan yang dimiliki peserta didik menjadi terarah.

Media Pembelajaran

Menurut (Aji Silmi & Hamid, 2023) media pembelajaran merupakan pengantar sumber makna dan pesan kepada penerimanya untuk membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan agar mereka termotivasi dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Transmisi ilmu pengetahuan disebut sebagai media pembelajaran. Yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah media yang dapat menyimpan pengetahuan dan isi pembelajaran serta dimanfaatkan selama proses pembelajaran (Hasan et al., 2021) Dalam penelitian ini peneliti memilih video animasi dengan *software website* Doratoon merupakan jenis video animasi Infografis.

1. Pengertian Doratoon

Menurut (Melisa & Fadlan, 2023) media video animasi berbasis Doratoon merupakan perangkat lunak berbasis *website* yang memiliki beberapa fitur yang lengkap, seperti berbagai animasi kartun, tulisan, audio, transisi dan masih ada manfaat tambahan yang bisa didapat pada *website* Doratoon. Doratoon menyediakan banyak fitur gratis dan juga fitur berbayar. Di mana produk yang dihasilkan berupa video animasi. Media video animasi doratoon juga dapat ditayangkan secara offline. Doratoon ini menjadi salah satu *software* design yang bagus menurut Anderson dalam video animasi.

2. Kelebihan dan kekurangan video animasi Doratoon

Menurut penelitian (Fauziah & Ninawati, 2022) kelebihan video animasi berbasis Doratoon yaitu :

- a) Materi yang tersedia dan disajikan secara dinamis sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahaminya.
- b) Doratoon termasuk multimedia interaktif, bisa digunakan di manapun dan kapanpun,
- c) Banyaknya fitur-fitur animasi,
- d) Waktu yang digunakan cukup efisien.

Adapun kelemahan dari video animasi Doratoon ini, diantaranya:

- a) Pembuatan video pada *website* Doratoon ini melewati proses serangkaian yang lumayan rumit karena *website* tersebut tergolong masih baru, sehingga masih memerlukan pembaharuan.
- b) Dalam penggunaannya *software* Doratoon membutuhkan Laptop, Handphone, serta jaringan yang bagus dan memadai.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu perubahan dari perilaku atau sikap yang berhasil diperoleh peserta didik di akhir proses pembelajaran (Heri Mulyono, 2020) perubahan dari perilaku peserta didik sesuai dengan pelajaran yang didapatkan peserta didik. Dengan itu, peserta didik mempelajari mengenai pemecahan permasalahan, adanya perubahan yang peserta didik peroleh ialah perluasan mengenai pemecahan permasalahan. Hasil belajar dipakai untuk mengetahui keberhasilan tujuan pembelajaran, hal ini dapat memudahkan guru dalam mengenali dan mengatasi permasalahan pada saat proses pembelajaran.

Hasil belajar menurut (Matitaputty et al., 2023) merupakan hasil pembelajaran yang mencakup beberapa kemampuan serta pemahaman yang mampu diperoleh peserta didik. Pembelajaran IPS juga melibatkan peserta didik dalam menganalisis masalah yang kontemporer, pemahaman tentang sudut pandang yang berbeda, serta mengambil Keputusan berdasarkan pemikiran peserta didik.

Menurut (Salim et al., 2020) hasil belajar yang baik sangat penting bagi peserta didik sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu kemampuan belajar peserta didik juga dapat dimanfaatkan untuk memberikan manfaat bagi peserta didik, karena melalui proses belajar peserta didik akan bertambah pengetahuan dan sikapnya menjadikan hasil individu yang lebih baik.

METODE

PTK merupakan merupakan perbaikan, dilaksanakan secara sistematis dalam membantu agar kondisi pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan, penelitian ini buka termasuk teoritik tetapi pada kondisi (Arikunto). PTK adalah penelitian yang dpat meningkatkan pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran serta membawanya ke metode Pendidikan yang sesuai dengan permasalahan prakts di kelas serta mencari penjelasan ilmiah mengapa permasalahan tersebut dapat diatasi dengan PTK (Salim et al., 2020).

Desain penelitin ini didasarkan pada model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Robert Mc Taggar, model ini merupakan bagian dari perangkat yang lebih besar yang terus diulangi hingga pembelajaran selesai. Rangkaian ini terdiri dari empat bagian: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen tersebut dianggap sebagai lingkaran (Rahayu et al., 2022) Berikut desain yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Robert MC Taggart. Rancangan tahapan-tahapan penelitian dalam PTK adalah: Tahap Perencanaan. Tahap Pelaksanaan, Tahap Pengamatan, Tahap Refleksi.

Pada penelitian penerapan model pembelajaran AIR berbantuan video visuak untuk membantu meningkatkan keberhasilan belajar kognitif peserta didik, peneliti menggunakan jenis pengolahan data secara kuantitatif. Data penelitian yang diperoleh dari instrument tes hasil belajar akan dianalisis menggunakan perhitungan persen.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis hasil belajar peserta didik nantinya akan dipaparkan dan dianalisis sesuai data yang diambil secara kualitatif deskriptif.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantatif adalah data yang berkaitan dengan perhitungan dan angka, yang dikumpulkan melalui instrument penelitian, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah digunakan. Dengan sumber data utama atau primer adalah peserta didik Kelas IV SDN Cadasmekar, kemudian untuk data sekunder bersumber dari informasi yang dikumpulkan sebelumnya dan telah dianalisa. Sumbernya meliputi dokumentasi nilai peserta didik dari skor tes. Pada analisis data kuantitatif menggunakan rumus yang digunakan oleh purwanto dalam (Tisa Rahma et al., 2015) yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \sum \frac{x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rata-rata Nilai
 $\sum x_i$ = Jumlah semua nilai
 n = Jumlah Peserta Didik

Untuk menghitung presentase menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : jumlah peserta didik yang mendapat nilai ≥ 70

SM: Jumlah seluruh peserta didik

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif, yaitu dengan mengkalkulasikan seluruh hasil pembelajaran yang diperoleh dari kehadiran, tugas, uts dan uas yang di lakukan oleh para sisiwa dalam proses pembelajaran. Untuk kriteria kelulusan bisa dilihat pada gambar di bawah ini:

NILAI	BOBOT	KETERANGAN	KATEGORI
86-100	A	SANGAT BAGUS	PASS
76-85	B	BAGUS	PASS
66-75	C	CUKUP	PASS
56-65	D	KURANG	FAIL
0 – 55	E	SANGAT KURANG	FAIL

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa tujuan penggunaan model pembelajaran AIR berbantuan video animasi untuk membanyu peningkatan hasil belajar, peserta didik masih belum sepenuhnya sesuai dengan rencana semua disebabkan oleh banyak faktor. Peserta didik masih belum terbiasa dan masih bingung dengan langkah-langkah metode pembelajaran AIR. Selain itu, guru menyadari bahwa peserta didik masih belum menguasai materi dan terlambat dalam menyerap informasi terkait materi. Hal tersebut bisa kita lihat dari presentase dan nilai rata-rata kelas.

Saat penyelenggaraan siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran AIR berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPS peserta didik sudah mengalami peningkatan. Hal tersebut dilihat dari presentase meningkat menjadi 86,20% dari awalnya yang hanya 44,82%. Di mana pada pembelajaran siklus II guru sudah baik dalam proses pembelajaran, dan peserta didik sudah fokus ketika penyangan video animasi sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran AIR berbantuan video animasi, peserta didik mulai fokus dan terbiasa dalam proses pembelajaran dengan penggunan media pembelajaran AIR berbantuan video animasi di kelas tersebut.

Pelaksanaan siklus pertama dan kedua telah mengalami perbaikan yang signifikan dan telah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Terlihat bahwa peserta didikk maish belum berkomitmen terhadap tugas tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran saat penayangan video animasi, peserta didik masih pasif, belum berani untuk bertanya, dan dalam pelaksanaan siklus I masih banyaknya hasil belajar peserta didik yang nilainya masih di bawah rata-rata (KKM). Sedangkan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II sudah mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari peserta didik yang sudah folus ketika video animasi pembelajara, peserta didik sudah mulai aktif dan berani untuk bertanya, dan

peningkatan presentasi hasil belajar peserta didik. Nilai presentase pada siklus I adalah 44,82% dan pada siklus II sudah mengalami peningkatan yaitu sebesar 86,20%. Hal tersebut terjadi karena masalah-masalah yang sudah dianalisis pada kegiatan refleksi siklus I sudah diperbaiki untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I & Siklus II

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	57,03	80,41
2	Skor Terendah	26	60
3	Skor Tertinggi	80	100
4	Tingkat Ketuntasan	44,82%	86,20%

Dari tabel di atas, skor perolehan keberhasilan belajar peserta didik di siklus I posttest mencapai 57,03 dan tingkat ketuntasan 44,82%. Dalam pelaksanaan siklus II dapat diketahui nilai rata-rata posttest mampu mencapai 80,41 dan mampu mencapai ketuntasan 86,20%. Maka ketuntasan hasil belajar yang diinginkan lebih dari 70% yaitu mampu mencapai 86,20%. Dapat diketahui juga untuk nilai paling rendah pada siklus I yaitu 26 dan pada siklus II 60. sementara untuk nilai tertinggi pada siklus I 80 dan siklus II 100.

Dari penjelasan tersebut menyatakan bahwa telah terjadinya peningkatan dalam hasil belajar kognitif peserta didik. Data tersebut, menyatakan bahwa dengan penggunaan model AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) berbantuan video animasi.

Berdasarkan pemaparan dan analisis di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) berbantuan video animasi dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat ditunjukkan dengan meningkatkannya persentase peserta didik yang telah tuntas. Dengan presentase sebelum penerapan model pembelajaran AIR berbantuan video animasi hanya 10,34% dan setelah penerapan model pembelajaran AIR berbantuan video animasi meningkat menjadi 86,20%.

SIMPULAN

Dari temuan dan bahasan dalam penelitian, maka kesimpulan dengan pemaparan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) berbantuan video animasi di kelas IV peserta didik pada SDN Cadasmekar, kecamatan Tegalwaru Purwakarta dapat membantu untuk meningkatkan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas. Di mana pada siklus I kegiatan menyimak video pembelajaran mengalami peningkatan dengan persentase 65,52% dan pada siklus II 74,23%. Aktivitas menyimak video pembelajaran ini, pada siklus I peserta didik belum fokus dan menyimak dengan baik pada saat penayangan video, kemudian pada siklus II peserta didik sudah fokus dan menyimak dengan seksama tayangan video animasi pembelajaran. Dalam kegiatan mencatat materi, pada siklus I peserta didik sudah mulai menunjukkan presentase yang baik, kemudian kembali dikembangkan pada siklus II. Aktivitas mencatat materi peserta didik mengalami peningkatan dengan persentase, 78,77% dan pada siklus II 82,33%. Pada kegiatan berdiskusi kelompok pada siklus I 62,11% kemudian meningkat pada siklus II sebesar 82,02%, dalam kegiatan aktivitas ini siklus I peserta didik masih mengandalkan teman sekelompoknya, sehingga hanya ada beberapa orang yang mengerjakan pekerjaan kelompok, kemudian pada siklus II setiap kelompok mulai bekerja sama untuk mencari jawaban. Pada kegiatan memberi saran untuk peserta dan kelompok lain, pada siklus I masih banyak peserta didik yang hanya diam ketika aktivitas ini berlangsung, hal tersebut dikarenakan peserta didik masih belum percaya diri dengan pendapat atau pertanyaan sendiri, kemudian pada siklus II peserta didik mulai percaya diri untuk bertanya dan memberi saran pada kelompok lain. Sehingga

pada siklus I aktivitas ini hanya 66,17% kemudian meningkat pada siklus II 87,63%. Kemudian dalam aktivitas menanggapi pertanyaan peserta/kelompok lain mengalami peningkatan, pada siklus I 62,12%, kemudian pada siklus II meningkat dengan persentase 80,00%.

2. Model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) Berbantuan video animasi membantu dalam peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV 2023/2024. Hasil ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase hasil belajar peserta didik pada Siklus I 44,82% kemudian pada Siklus II meningkat sebesar 86,20% dengan rata-rata nilai pada Siklus I 57,03, terjadinya peningkatan pada evaluasi siklus II 80,41. pada siklus I hasil belajar peserta didik masih belum mencapai persentase yang diinginkan, hal tersebut dilatarbelakangi dengan beberapa faktor, dalam pembelajaran dengan penerapan Model AIR ini peserta didik belum menyimak tayangan video animasi pembelajaran dengan seksama, oleh karenanya hasil tes evaluasi pada siklus I masih rendah. Kemudian pada siklus II peserta didik sudah fokus pada tayangan video pembelajaran dan menguasai materi yang dipelajari. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II meningkat sebesar 41,38%. Dengan itu, penerapan model pembelajaran AIR berbantuan video animasi dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Dari hasil pemaparannya ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas IV SDN Cadasmekar. Dengan persentase sebelum penerapan model pembelajaran AIR berbantuan video animasi hanya 10,34% dan pada pelaksanaan siklus II persentase hasil belajar meningkat menjadi 86,20%. Model pembelajaran AIR berbantuan video animasi membawa dampak positif kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Arikunto, S. (2007). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru, Kepala Sekolah, Pengawas, dan Penilai. *Penelitian Tindakan Kelas.*, 13. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23956527/>
- Cahya, A., Nahdiyah, F., Prasetyo, S., Wulandari, N. F., & Chairy, A. (2023). Konsep Pendidikan Perspektif Filsafat Humanisme dalam Kurikulum Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka (MBKM). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 6(2), 143–151.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Heri Mulyono. (2020). *Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di smk muhammadiyah 1 padang*. 05, 20–24.
- Kamil, V. R., Arief, D., Miaz, Y., & Rifma, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas VI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6025–6033. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1744>
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon

- pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 901–908. <http://jurnaledukasia.org>
- Miftakhuddin, Kamil, N., & Hardiansyah, H. (2022). Implikasi Empat Modalitas Belajar Fleming Terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Journal The Elementary School Teacher Education*, 1(2), 38–49.
- Mirdad, J. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, F. C., & Zulfikar, M. R. (2021). *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. 12(1), 187–193.
- Salim, Rasyid, I., & Haidir. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. *Indonesia Performance Journal* 4, 5.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Journal of the European Academy of Dermatology and Venereology*, 34(8), 709.e1-709.e9. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jaad.2013.01.032>
- Tisa Rahma, Sriwanto Sigid, & dan Sarjanti Esti. (2015). Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture and Picture dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bantarkawung. *Jurnal Geoedukasi*, Vol.4(No.2), h. 1-9.