PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V SDN 01 TANJUNG SAKTI PUMU KABUPATEN LAHAT

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagaimana Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh:

SRI HANDAYANI
NIM 1516240044

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2019

KEMENTRIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING SKRIPSI

Hal : Skripsi Sdr. Sri Handayani
NIM : 1516240044

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudari

Nama : Sri Handayani
NIM : 1516240044
Judul : Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu,alaikum Wr. Wb*

Bengkulu, Oktober 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Riswanto, Ph. D	**Wiwinda, M. Ag**
NIP. 197204101999031004	NIP.197606042001122004

KEMENTRIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **"Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat"**, yang disusun oleh: **Sri Handayani, NIM: 1516240044**, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa, tanggal 26 November 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua
Drs. Sukarno, M. Pd : .....
NIP. 196102052000031002

Sekretaris
Masrifa Hidayani, M. Pd : .....
NIP. 197506302009012004

Penguji I
Dr. Ahmad Suradi, M. Ag : .....
NIP. 197601192007011018

Penguji II
Wiwinda, M. Ag : .....
NIP. 197606042001122004

Bengkulu, Desember 2019
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd
NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Hari ini setitik kebahagiaan telah ku nikmati, sekeping cita-cita telah kuraih tetapi perjuanganku belum selesai sampai disini. Kebahagiaanku hari ini telah mewakili impian yang aku harapkan selama ini dimana kebahagian yang memberiku motivasi untuk selalu berjuang mewujudkan mimpi, harapan dan keinginan menjadi kenyataan. Karena aku yakin Allah akan selalu mendengarkan do'aku karena Dialah yang mengatur semuanya. Dengan penuh rasa syukur kehadirat Allah SWT., kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tuaku tercinta: Bapak Kasijo dan Ibu Sulastri, terima kasih atas dukungan dan pengorbanan yang selama ini diberikan kepadaku dalam menempuh Studi ini. Kalian alasan terbesarku untuk menyelesaikan studi ini.
2. Kepada keluarga besarku, terima kasih atas dukungan, semangat dan berbagai bantuan yang selalu diberikan kepadaku selama aku menyelesaikan studi ini.
3. Kepada teman-teman seperjuangan di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Bengkulu yang telah memberikan pengalaman-pengalaman baru yang takkan terlupakan. Terutama sahabat-sahabat seperjuangan Guru Kece (Letri Olpita Sari, Lika Angriani, Punti Purnama Sari, Rian Hadi, Septi Pajriani, dan Suci Ayu Permata Sari)
4. Kepada teman-teman seperjuangan KKN Kelompok 106 Jenggalu dan teman-teman seperjuangan PPL MI Plus Ja-AlHaq, terima kasih telah memberikan banyak pengalaman dan kebersamaan.
5. Agama, Bangsa dan Almamaterku IAIN Bengkulu yang telah menjadi lampu penerang dalam kehidupanku dan yang selalu aku banggakan.

MOTTO

وَٱسۡتَعِينُواْ بِٱلصَّبۡرِ وَٱلصَّلَوٰةِ ..... ﴿٤٥﴾

Artinya : Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu ...

(Q.S. Al-Baqarah : 45)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sri Handayani

NIM : 1516240044

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat"** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, September 2019
Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
5DB3EAHF044920545
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Sri Handayani
NIM. 1516240044

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	**Sri Handayani**
Nim	:	1516240044
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	:	**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V SDN 01 TANJUNG SAKTI PUMU KABUPATEN LAHAT**

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program **http://smallseotools.com/plagiarisme-checker/**. Skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiat sebesar **7,66%** dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, Oktober 2019

Mengetahui Ketua Tim Verifikasi	Yang Menyatakan
Dr. Irwan Satria, M.Pd	**Sri Handayani**
NIP. 197407182003121004	NIM. 1516240044

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan bagi kita, Nabi Muhammad SAW keluarga dan sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan do'a dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin, M. M.Ag., M.H selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimbah ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
3. Ibu Nurlaili, S.Ag., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku Ka. Prodi PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah membantu, membimbing dan memotivasi

penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.

5. Bapak Riswanto, Ph.D selaku Dosen Pembimbing I dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberikan masukan, saran dan nasehat kepada penulis.
6. Ibu Wiwinda, M.Ag selaku Dosen Pembimbing II dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberikan masukan, saran dan nasehat kepada penulis.
7. Bapak Ahmad Irfan, S.Sos.I., M.Pd.I selaku Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
8. Kepala sekolah (Ibu Dismala Dewi, S.Pd.SD) beserta dewan guru dan staff SD Negeri 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Bengkulu, 2019
Penulis

Sri Handayani
NIM. 1516240044

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**
NOTA PEMBIMBING ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
PERSEMBAHAN ..... **iv**
MOTO ..... **v**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **vi**
LEMBAR PLAGIASI ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **x**
ABSTRAK ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR BAGAN ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8
G. Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Pembelajaran 11
   1. Pengertian Belajar 11
   2. Teori-Teori Belajar 12
B. Media Pembelajaran Animasi 18
   1. Pengertian Media Pembelajaran 18
   2. Fungsi Media Pembelajaran 20
   3. Kriteria Pemilihan Media 21
   4. Macam-Macam Media Pembelajaran 22
   5. Media Animasi 23
   6. Kelebihan Media Animasi 24
   7. Langkah-langkah Menggunakan Media Animasi 25
C. Konsep Pembelajaran IPA 26
   1. Pengertian IPA 26
   2. Tujuan Pembelajaran IPA 27
   3. Pembelajaran IPA di SD 28
   4. Tujuan Pembelajaran IPA di SD 30

D. Hasil Belajar 31
1. Pengertian Hasil Belajar 31
2. Macam-Macam Hasil Belajar 32
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 35
E. Hasil Penelitian yang Relevan 37
F. Kerangka Berpikir 40
G. Hipotesis Penelitian 42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 43
B. Tempat Dan Waktu Penelitian 44
C. Desain penelitian 44
D. Populasi Dan Sampel 45
E. Definisi operasional variabel 46
F. Teknik Pengumpulan Data 47
G. Instrumen Pengumpulan Data 48
H. Teknik Analisis Data 59

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian 64
B. Hasil Penelitian 68
C. Uji Prasyarat Analisis Data 86
D. Pembahasan 98

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 100
B. Saran 100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

ABSTRAK

Sri Handayani, NIM. 1516240044. Skripsi dengan Judul **"Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat"**. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Pembimbing I : Riswanto, Ph.D. Pembimbing II : Wiwinda, M. Ag.

Kata Kunci : Media Animasi, Pembelajaran IPA, Hasil Belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN.01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan pendekatan *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu), desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design.* Sedangkan pengambilan sampel dengan teknik *Sampling Jenuh,* karena semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas VA berjumlah 20 orang sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB berjumlah 20 orang sebagai kelompok kontrol. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu media animasi sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar IPA. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil *Posttest* kelas VA (kelas eksperimen) memiliki nilai rata-rata 80,75 sedangkan hasil *Posttest* kelas VB (kelas kontrol) memiliki nilai rata-rata 68. Hasil ini dilihat juga dari perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji "t" terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, t_{hitung} = 6, 7079. apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (6, 7079 > 2,024) yang berarti Ha diterima dan Ho ditolak, yaitu terdapat pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN.01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Tabel 3.1 Desain Penelitian 44
2. Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian..... 48
3. Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Tes Nomor 1 50
4. Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Item Soal 53
5. Tabel 3.5 Skor Item Soal Bernomor Ganjil 55
6. Tabel 3.6 Skor Item Soal Bernomor Ganjil 56
7. Tabel 3.7 Perhitungan Variabel X dan Variabel Y 57
8. Tabel 4.1 Daftar Guru dan Staf SDN 01 Tanjung Sakti PUMU..... 64
9. Tabel 4.2 Daftar Jumlah Siswa/Siswi SDN 01 Tanjung Sakti PUMU 65
10. Tabel 4.3 Daftar Saran dan Prasarana SDN 01 Tanjung Sakti PUMU..... 66
11. Tabel 4.4 Nilai *Pretest* kelas V.A (Kelas Eksperimen) 68
12. Tabel 4.5 Perhitungan Mean *Pretest* Kelas V.A (Kelas Eksperimen)..... 69
13. Tabel 4.6 Nilai Interval Variabel X (Kelas Eksperimen) 71
14. Tabel 4.7 Frekuensi Variabel X (Kelas Eksperimen) 72
15. Tabel 4.8 Nilai *Pretest* kelas V.B (Kelas Kontrol) 72
16. Tabel 4.9 Perhitungan Mean *Pretest* Kelas V.B (Kelas Kontrol) 73
17. Tabel 4.10 Nilai Interval Variabel Y (Kelas Kontrol) 75
18. Tabel 4.11 Frekuensi Variabel Y (Kelas Kontrol)..... 76
19. Tabel 4.12 Nilai *Posttest* kelas V.A (Kelas Eksperimen)..... 77
20. Tabel 4.13 Perhitungan Mean *Posttest* Kelas V.A (Kelas Eksperimen)..... 78
21. Tabel 4.14 Nilai Interval Variabel X (Kelas Eksperimen) 80
22. Tabel 4.15 Frekuensi Variabel X (Kelas Eksperimen) 81
23. Tabel 4.16 Nilai *Posttest* kelas V.B (Kelas Kontrol)..... 81
24. Tabel 4.17 Perhitungan Mean *Posttest* Kelas V.B (Kelas Kontrol)..... 82
25. Tabel 4.18 Nilai Interval Variabel Y (Kelas Kontrol) 84
26. Tabel 4.19 Frekuensi Variabel Y (Kelas Kontrol)..... 85
27. Tabel 4.20 Perhitungan Uji Normalitas *Pretest* Variabel X 87
28. Tabel 4.21 Perhitungan Uji Normalitas *Pretest* Variabel Y 88
29. Tabel 4.22 Perhitungan Uji Normalitas *Posttest* Variabel X..... 90
30. Tabel 4.23 Perhitungan Uji Normalitas *Posttest* Variabel Y 91
31. Tabel 4.24 Uji Homogen Kelas V.A (Kelas Eksperimen)..... 92
32. Tabel 4.25 Uji Homogen Kelas V.B (Kelas Kontrol)..... 94
33. Tabel 4.26 Data Pengaruh Penggunaan Media Animasi Tehadap Hasil Belajar di Kelas V.A dan V.B..... 97

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir..... 40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. SK Pembimbing
2. Lembar Pergantian Judul
3. Kartu Bimbingan
4. SK Kompre
5. SK Penelitian
6. Surat Sudah Penelitian
7. Silabus
8. RPP
9. Soal *Pretest* dan *Posttest*
10. Kunci Jawaban Soal
11. Lembar Observasi
12. Tabel *Product Moment*
13. Tabel *Chi Kuadrat*
14. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan, dimana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain manfaat bagi kehidupan manusia di satu sisi perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki.

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang sedang membangun. Dengan pembangunan Indonesia diharapkan dapat sejajar dengan bangsa-bangsa lain yang sudah maju. Untuk melaksanakan pembangunan diperlukan sumber daya manusia yang cerdas dan terampil di bidangnya masing-masing. Kecerdasan dan keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui pendidikan.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam keseluruhan aspek manusia. Hal ini disebabkan pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan manusia, yakni pada keseluruhan aspek kepribadian manusia. Berbeda dengan bidang-bidang lain, seperti

arsitektur, ekonomi dan sebagainya, yang berperan menciptakan sarana dan prasarana bagi kepentingan manusia. Pendidikan lebih terkait langsung dengan pembentukan manusia, dalam hal ini pendidikan menentukan model manusia yang akan dihasilkannya. Keberhasilan pendidikan manusia tidak dapat lepas dari lingkungan sebagai realitas sosial.

Dalam pandangan Islam terdapat perbedaan antara orang yang berilmu dengan orang yang tidak berilmu. Sesuai dengan firman Allah SWT :

....قُلْ هَلْ يَسْتَوِى ٱلَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَٱلَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُو۟لُوا۟ ٱلْأَلْبَٰبِ ﴿٩﴾

Artinya: Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (QS: Az-Zumar : 9)[1]

Ayat di atas mengandung makna motivasi bagi kita semua untuk menuntut ilmu. Dengan ilmu pengetahuan kita akan berbeda dengan yang tidak berpengetahuan dan hanya orang-orang yang mempunyai akal pikiran yang sehat dan menerima pengertahuan. Hal ini berarti betapa pentingnya menuntut ilmu.

Sementara itu Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan “pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

[1] Departemen Agama Islam RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005), h. 337

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa, dan negara.[2] Hal ini menunjukkan bahwa dalam kehidupan suatu bangsa pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan suatu bangsa.

Selaras juga dengan Tujuan pendidikan Indonesia sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[3]

Usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut salah satunya yaitu dengan menyenggarakan pendidikan yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri mereka sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki masing-masing siswa. Selain itu agar pendidikan dapat berhasil maka perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran, seperti metode, media, strategi, dan materi dalam pembelajaran yang digunakan.

Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya sesuai dengan materi pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Tujuan

---

[2] Made Pidarta, *Landasan Pendidikan,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 10-11
[3] Sudarman Damin, *Pengantar Kependidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 41

pembelajaran bisa tidak tercapai karena menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai. Selain menyesuaikan dengan materi ajar, penggunaan media juga perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah peserta didik dan sarana prasarana yang digunakan disekolah tersebut.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di SD adalah Ilmu Pengetahuan Alam. IPA di SD menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja.

Pelaksanaan pembelajaran IPA haruslah dilaksanakan dalam suasana yang kondusif dalam arti kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat aktif, efektif dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, salah satu peran guru yang sangat penting yaitu memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat akan membantu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Dengan adanya perkembangan teknologi, media pembelajaran sekarang menjadi lebih bervariasi, ada beberapa kelompok media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu : media visual, media audio, dan media audiovisual.

Media animasi merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi.[4]

Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan jenis-jenis pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berupa animasi pembelajaran dalam penelitian ini. Media animasi memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah media animasi merupakan penggabungan dari beberapa media seperti audio, teks, gambar, sehingga menjadi satu kesatuan penyajian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, tidak membosankan sehingga membantu proses penyampaian materi kepada siswa.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada September 2018 di SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajarannya masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku pelajaran yang telah disediakan saja. Selain itu masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM. KKM yaitu yaitu 70.

---

[4] Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2018), h. 111

Peneliti sudah melihat banyak usaha dari para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang khususnya pada mata pelajaran IPA, tetapi masih terdapat juga beberapa kendala. Misalnya belum adanya variasi media yang digunakan oleh guru, terkendala dengan buku, waktu, biaya, bahan dan alat-alat praktik, beberapa siswa yang susah dikontrol sehingga para siswa merasa kesulitan untuk memahaminya dan karena hal ini juga para siswa jadi merasa malas untuk memperhatikan lalu akhirnya mereka menjadi mengobrol dengan temannya atau asyik bermain dan sibuk sendiri.

Pentingnya penggunaan media animasi, karena anak pada usia SD rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Dengan penggunaan media animasi akan mampu efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kelebihan media animasi yaitu memberikan informasi yang baik, dapat diterima secara merata oleh siswa, bermanfaat untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan waktu, dapat diulang-ulang dan diberhentikan sesuai kebutuhan. Media animasi akan membantu siswa dalam memahami informasi-informasi yang abstrak, selain itu media animasi juga memberikan hiburan tersendiri bagi siswa, pesan yang terdapat dalam media animasi dapat tersampaikan sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang tertuang dalam judul penelitian yaitu: **"Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat"**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang timbul antara lain :

1. Proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku yang telah tersedia.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA belum mencapai KKM.
3. Belum adanya variasi media yang digunakan oleh guru.
4. Belum ada penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini di batasi pada :

1. Media animasi (pada materi Sistem Organ Pencernaan Manusia).
2. Hasil belajar (dilihat dari hasil *Pretest* dan *Posttest*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang akan memberikan arah pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

"Apakah ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

   Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan di sekolah dasar, yakni memberikan memberikan sumbangan tentang pengaruh media interaktif animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

2. Secara Praktis

   Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

   a. Bagi Siswa

      Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan membawa dampak pada peningkatan hasil belajar IPA.

   b. Bagi Guru

      Bagi guru, dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan mengenai media animasi dalam pengajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA, serta menjadikan pembelajaran IPA lebih efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dan sekolah lain pada umumnya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai wadah menerapkan ilmu yang didapat diperkuliahan dan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran IPA, dan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti khususnya dalam pembelajaran IPA serta dapat memberi penguat terhadap penelitian terdahulu.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyusun sistematika penulisan dalam beberapa bab yang terdiri dari:

BAB I merupakan pendahuluan, yang terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II merupakan landasan teori, yang terdiri dari: kajian teori tentang pengertian belajar, media pembelajaran animasi, pembelajaran IPA, hasil belajar. Serta terdiri dari kajian hasil penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III merupakan metode penelitian, yang terdiri dari: jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV merupakan hasil dan pembahasan penelitian, yang terdiri dari: deskripsi wilayah penelitian, deskripsi data penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

BAB V, merupakan penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti ″berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu″. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.[5]

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya si pelaku juga akan terbantu dalam memecahkan permasalahan hidup dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

---

[5] Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), h. 13

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengola kegiatan belajar mengajar, menilai proses, dan hasil belajar, kesemuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru. Jadi, hakikat belajar adalah perubahan.[6]

Seseorang dikatakan belajar jika ia telah melakukan serangkaian kegiatan. Kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku itu merupakan proses belajar. Perubahan ini dapat mengarah kepada perubahan kearah yang baik dan kearah yang kurang baik. Walaupun demikian diharapkan seseorang memiliki tingkah laku yang lebih baik dalam arti yang positif.

2. Teori-teori Belajar

Teori belajar merupakan hal yang penting dalam pembeljaran, yaitu sebagai dasar untuk menindak lanjuti pembelajaran yang telah baik lagi. Ada beberapa teori belajar yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

a. Belajar menurut pandangan Skinner, Skinner berpandangan bawa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar

[6] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 10-11

maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut :

1) Kesempataan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon pelajar.
2) Respon si pelajar
3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut.

Langkah-langkah dalam pembelajaran berdasarkan teori responding operan adalah sebagai berikut :

1) Guru mempelajari keadaan kelas, guru mencari dan menemukan perilaku siswa yang positif atau negatif. Perilaku positif akan diperkuat dan perilaku negatif diperlemah atau dikurangi.
2) Membuat daftar penguatan positif. Guru mencari perilaku yang lebih disukai oleh siswa, perilaku yang kena hukuman, dan kegiatan diluar sekolah yang dapat dijadikan penguat.
3) Memilih dan menemukan urutan tingkah perilaku yang dipelajari serta jenis penguatannya.
4) Membuat program pembelajaran. Program pembelajaran ini berisi urutan perilaku yang dikehendaki, penguatan, waktu mempelajari perilaku, dan evaluasi. Dalam pelaksanaan program pembelajaran, guru mencatat perilaku dan penguat

yang berhasil dan tidak berhasil. Ketidakberhasilan tersebut menjadi catatan penting bagi modifikasi perilaku selanjutnya.[7]

b. Teori belajar Gestalt, teori ini dikemukakan oleh koffka dan Kohler dari Jerman, yang sekarang menjadi tenar diseluruh dunia. Menurut teori ini belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh response yang tepat untuk memecahkan problem yang dihadapi. Belajar yang penting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh instight. Belajar dengan pengertian lebih dipentingkan dari pada hanya memasukkan sejumlah kesan. Belajar dengan *insight* (pengertian) adalah sebagai berikut:

1) Insight tergantung dari kemampuan dasar
2) Insight tergantung dari pengalaman masa lampau yang relevan (dengan apa yang terjadi)
3) Insight hanya timbul apabila situasi belajar diatur sedemikian rupa, sehingga segala aspek yang perlu dapat diamati
4) Insight adalah hal yang harus dicari, tidak dapat jatuh dari langit
5) Belajar dengan insight dapat diulangi
6) Insight sekali didapat dapat digunakan untuk menghadapi situasi-situasi yang baru.

[7] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), h. 9

Prinsip-prinsip teori belajar menurut teori Gestalt :

1) Belajar berdasarkan keseluruhan
2) Belajar adalah suatu proses perkembangan
3) Anak didik sebagai organisme keseluruhan
4) Terjadi transfer
5) Belajar adalah reorganisasi pengalaman
6) Belajar harus dengan *insight*
7) Belajar lebih berhasil bila berhubungan dengan minat, keinginan dan tujuan
8) Belajar berlangsung terus-menerus.[8]

c. Teori belajar J. Brunner, menurut Brunner belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah. Untuk meningkatkan proses belajar diperlukan lingkungan yang dinamakan *"Discovery Learning Emvironment"*, yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui.

d. Teori belajar R. Gagne, dalam masalah belajar, Gagne memberikan dua definisi, yaitu :

1) Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.

---

[8] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), h. 9-11

2) Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Gagne mengatakan pula bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi 5 kategori, yang disebut disebut *the domainds of learning*, yaitu sebagai berikut :

1) Keterampilan motoris, dalam hal ini perlu koordinasi dari berbagai gerakan badan, misalnya melempar bola, main tenis, mengemudi mobil dan sebagainya.
2) Informasi verbal, orang dapat menjelaskan sesuatu dengan berbicara, menulis, menggambar, dalam hal ini dapat dimengerti bahwa untuk mengatakan sesuatu ini perlu inteligensi.
3) Kemampuan intelektual, manusia mengadakan interaksi dengan dunia luar dengan menggunakan simbol-simbol. Kemampuan belajar cara ilmiah yang disebut kemampuan intelektual, misalnya membedakan huruf m dan n, menyebut tanaman yang sejenis.
4) Strategi kognitif, ini merupakan organisasi keterampilan yang internal yang perlu untuk belajar mengingat dan berpikir.
5) Sikap, kemampuan ini dapat dipelajari dengan ulangan-ulangan, tidak tergantung atau dipengaruhi oleh hubungan verbal seperti halnya domain yang lain. Sikap ini penting

dalam proses belajar; tanpa kemampuan ini belajar tak akan berhasil dengan baik.[9]

e. Teori belajar Piaget, Piaget berpendapat belajar sebagai perilaku berinteraksi antar individu dengan lingkungan sehingga terjadi perkembangan intelek individu.

Perkembangan kognitif berlangsung melalui empat tahap, yaitu : (1) tahap sensori-motor (0-2 tahun) ; (2) tahap pra-operasional (2-7 tahun) ; (3) tahap operasional konkret (7-12 tahun) ; (4) tahap operasional formal (12 tahun ke atas).

1) Tahap Sensori-Motor, kemampuan anak dalam berbahasa pada masa ini belum muncul interaksi dengan lingkungan melalui gerakan-gerakan, menyentuh, bergerak dan sebagainya.
2) Tahap pra-operasional, pada tahap ini kemampuan anak dalam berbahasa mulai berkembang melalui pengalamannya. Anak dapat mengenal dan memberikan objek dengan nama-nama sesuai dengan gagasan yang telah dibentuknya dalam otak. Anak mampu mengekspresikan sesuatu dengan kalimat pendek namun efektif.
3) Tahap operasional konkret, dikatakan tahap operasional konkret karena pada masa ini pikiran anak terbatas pada objek-objek yang ia jumpai dari pengalaman-pengalaman langsung. Anak berpikir tentang objek atau benda yang ditemukan secara

[9] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, h. 9-15

langsung. Ia juga berpikir tentang aktivitas-aktivitas yang dapat ia lakukan dengan menggunakan objek atau benda yang ia temui.

4) Tahap operasional formal, piaget menamakan fase ini sebagai fase *"formal operational"*,karena pada masa ini pola pikir anak sudah sistematik dan meliputi proses-proses yang kompleks. Operasionalnya tidak lagi terbatas semata-mata pada hal yang konkret, akan tetapi dapat juga dilakukan pada operasional lainnya.[10]

Timbulnya keanekaragaman pendapat para ahli tersebut adalah fenomena perselisihan yang wajar karena adanya perbedaan sudut pandang. Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan secara umum bahwa pada dasarnya belajar adalah proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku pada diri seorang, perubahan itu dapat berupa sesuatu yang akan terlihat nyata atau yang masih tersembunyi, dapat berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan sikap yang lebih baik, dan perubahan yang terjadi berlaku dalam tempo yang relatif lama disertai usaha.

[10] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 121-126

B. Media Pembelajaran Animasi

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan jamak dari kata *medium* yang secara harfia berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau mengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.[11] Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.[12]

Adapun ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan media belajar adalah Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 89.

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ ٱلْكِتَٰبَ تِبْيَٰنًا لِّكُلِّ شَىْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya: "Dan Kami turunkan kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (muslim)." [13]

Maksud ayat di atas secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk

---

[11] Arief S Sadiman, dkk., *Media Pendidikan,* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), h. 6

[12] M. Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.11

[13] Departemen Agama Islam RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005), h. 221

menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan guru. Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan :

a. Menghadirkan objek sebenarnya
b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya
c. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret
d. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak

e. Menyajikan ulang informasi secara konsisten

f. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai

Fungsi atau kegunaan media pembelajaran sebagai berikut :

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual

b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera

c. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik

d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran

e. Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.[14]

3. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain ; tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatgunaan, kondisi siswa, ketersediaan media, mutu, dan biaya.

---

[14] Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), h. 8-9

Oleh karena itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain :

a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
c. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian utama bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
d. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan.
e. Media yang dipilih dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
f. Biaya yang dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.[15]

4. Macam-macam Media Pembelajaran

a. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara saja, seperti radio dan rekaman suara

[15] Aswanir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 15-16

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah : film slide, foto, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, animasi dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.[16]

5. Media Animasi

Animasi berasal dari Bahasa latin, yaitu "*anima"* yang berarti jiwa, hidup. Kata animasi juga berasal dari kata *"animation"* yang berasal dari kata dasar *to anime* yang berarti menghidupkan. Animasi dalam arti menghidupkan yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Media animasi berfungsi sebagai berikut (1) memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal; (2) meningkatkan motivasi, efektivitas dan efesiensi penyampaian

[16] Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 13-14

informasi; (3) menambah variasi penyajian materi; (4) dapat menimbulkan semangat, motivasi, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar; (5) memberikan pengalaman langsung yang lebih konkret.

Kemp dan Dayton dalam Hidayat (2010), juga menjelaskan bahwa peran media animasi antara lain : (1) Bagi anak dalam belajar menjadi lebih jelas dan menarik; (2) Bagi guru dalam proses belajar menjadi lebih interaktif; (3) Efisien dalam waktu dan tenaga; (5) meningkatkan hasil belajar; (6) Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar; (7) Mengubah peran guru kea rah yang lebih positif dan produktif.[17]

Penggunaan animasi dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan dapat menambah kesan realisme. Penggunaan animasi tidak terlepas pada peran alat bantu komputer, animasi dapat diperoleh melalui grafis tiga dimensi atau dua dimensi. Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga terlihat menarik dan lebih hidup.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk

---

[17] Farid Ahmadi dan Hamidullah, *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*, (Semarang: C.V Pilar Nusantara, 2018), h. 285

menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

6. Kelebihan Media Animasi

Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman yang lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena di dalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih aktif.[18]

7. Langkah-langkah Menggunakan Media Animasi

a. Langkah persiapan, dalam hal ini yang harus diperhatikan oleh guru antara lain :

1) Siapkan mental peserta didik agar berperan aktif dan pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi dapat berfungsi dengan baik.

2) Pastikan bahwa di ruangan terdapat power listrik yang dibutuhkan untuk memutar program dan materi yang akan diajarkan sudah tersedia serta usahakan untuk mencobanya terlebih dahulu sebelum disajikan dalam proses pembelajaran di kelas.

---

[18] Liza Yunita, *Pengaruh Penggunaan Media AnimasiTerhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh, 2017), h. 16-17

3) Ruangan hendaknya diatur sedemikian rupa, baik cahaya, pengaturan tempat duduk, dan ketenangan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan tenang.

b. Langkah pelaksanaan, hal-hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut :

1) Usahakan peserta didik 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sudah berada di tempat kegiatan pembelajaran.
2) Mintalah siswa untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media animasi.
3) Putarlah program dengan menekan tombol "*Play*"
4) Usahakan suasana tetap tenang dan kondusif selama pemutaran program media animasi.
5) Perhatikan dan catat berbagai reaksi siswa selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.[19]

C. Konsep Pembelajaran IPA

1. Pengertian IPA

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses,

[19] Anita Ayu Lestari, *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas II Di MIN 4 Bengkulu Tengah,* (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2018), h. 28-29

sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam dan menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil dari proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah maupun luar sekolah. Sebagai prosedur dimaksudkan cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu (riset) yang biasa disebut metode ilmiah. IPA juga merupakan suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Cara IPA mengamati dunia ini lebih bersifat analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara suatu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu persfektif yang baru tentang objek yang diamatinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa IPA yaitu pengetahuan yang bersifat rasional dan objektif tentang alam sekitar dan segala isinya yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah berupa metode ilmiah dan hasil observasi atau eksperimen sehingga akan terus disempurnakan.[20]

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Secara umum fungsi dan tujuan IPA adalah sebagai berikut :

a. Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
b. Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
c. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi.

[20] Muhammad Chusnul Al Fasyi, *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), h. 10

d. Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, maka pendidikan IPA sekolah mempunyai tujuan-tujuan tertentu, antara lain sebagai berikut :

   a. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.
   b. Menanamkan sikap hidup ilmiah.
   c. Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
   d. Mendidik siswa untuk mengenal dan mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuan penemunya.
   e. Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.[21]

3. Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan materi kepada siswa, akan tetapi merupakan aktifitas professional yang menuntut guru untuk dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu, serta menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan peserta didik agar dapat belajar secara efektif dan efisien.

---

[21] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 171

Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa. Dengan kreatifitas berpikir, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa itu sendiri, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran.

Pembelajaran tersebut dapat mengubah masukan siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik.

IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Setiap guru harus paham akan mengapa IPA diajarkan disekolah dasar. Ada beberapa alasan yang menyebabkan satu mata pelajaran ini dimasukkan ke dalam kurikulum suatu sekolah.

Alasan itu dapat digolongkan menjadi empat golongan yaitu :

a. Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kesejateraan materi suatu bangsa bergantung pada kemampuan bangsa tersebut dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi, sebagai tulang punggung pembangunan.

b. Apabila IPA diajarkan menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis dan objektif.
c. Apabila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.
d. Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.[22]

4. Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika.

Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan, yang dimaksud untuk :

a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

---

[22] Muhammad Chusnul Al Fasyi, *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), h. 14

c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke yang lebih tinggi.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.[23]

Seseorang belajar pada dasarnya didorong oleh keinginannya untuk mengembangkan perilakunya yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan. Dengan demikian seseorang atau peserta didik belajar karena adanya bermacam-macam rangsangan dari lingkungan sekitarnya sehingga terjadi interaksi dengan lingkungan. Dorongan ini

[23] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 129

merupakan masukan bagi peserta didik, sedangkan perubahan perilaku peserta didik merupakan keluarannya.

Hal ini berarti dengan belajar seseorang dapat mengubah perilakunya dan dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Dengan belajar seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap tertentu. Perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar pada diri seseorang inilah disebut hasil belajar. Oleh karena itu, hasil belajar hanya dapat dinyatakan sebagai kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai akibat dari belajar.

Hasil belajar pada diri seseorang sering tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Namun demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan orang berubah dalam perilaku, sikap dan kemampuannya. Kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensori-motorik yang meliputi keterampilan melakukan gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik-afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.

2. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar

merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.[24] Teori taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah antara lain: kognitif, afektif dan psikomotor. [25]

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

1) Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari.
2) Pemahaman (*comprehension*), adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.
3) Penerapan (*application*), adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.
4) Analisis, adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.
5) Sintesis, adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti

[24] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 6

[25] Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 33-34

merumuskan tema, rencana, atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia.

6) Evaluasi, adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaiann terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu :

1) Penerimaan, adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah.
2) Merespons, ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
3) Menilai, tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu.
4) Mengorganisasi, tujuan yang berhubungan dengan organisasi ini berkenaan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu.
5) Karakterisasi nilai, adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya ini dijadikan pandangan

atau falsafah hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau *skill* seseorang. Ranah psikomotor meliputi 6 aspek, yaitu :

1) Persepsi, merupakan kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan.
2) Kesiapan, berhubungan dengan kesediaan seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan tertentu.
3) Meniru, adalah kemampuan seseorang dalam mempraktikkan gerakan-gerakan sesuai dengan contoh yang diamatinya.
4) Membiasakan, adalah kemampuan seseorang untuk mempraktikan gerakan-gerakan tertentu tanpa harus melihat contoh.
5) Menyesuaikan, adalah kemampuan beradaptasi gerakan atau kemampuan itu sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada.
6) Mengorganisasikan, adalah kemampuan seseorang untuk berkreasi dan menciptakan sendiri suatu karya.[26]

[26] Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 48-53

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal, yaitu sebagai berikut :

a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang termasuk dalam faktor intern adalah :
   1) Faktor jasmani, yaitu kesehatan dan cacat tubuh
   2) Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegenis, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan.[27]
b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa. Yang termasuk dalam faktor eksternal adalah :
   1) Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan
   2) Faktor sekolah meliputi metode belajar, kurikulum, keadaan sarana dan prasarana
   3) Faktor masyarakat meliputi keadaan siswa dalam masyarakat dan teman-teman bergaul.[28]

---

[27] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), h. 54

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA, diantaranya yaitu :

1. Skripsi yang disusun oleh Anita Ayu Lestari dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas II di MIN 4 Bengkulu Tengah. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil *posttest* tingkat motivasi belajar anak pada kelas II A (kelompok eksperimen) memiliki nilai rata-rata 89, 92 dan standar deviasi 6,66. Dimana pada kelas II A terdapat 6 siswa dikelompok atas/tinggi (19,36%), 21 siswa dikelompok tengah/sedang (67,74%) dan 4 siswa belajar dikelompok bawah/rendah (12,90%). Sedangkan hasil *posttest* tingkat motivasi belajar anak pada kelas II B (kelompok kontrol) memiliki nilai rata-rata 84,53 dan standar deviasi 5,26. Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas II B yang tanpa menggunakan media terdapat 6 siswa dikelompok atas/tinggi (19,35%), 19 siswa yang dikelompok tengah/sedang (61,30%), dan 6 siswa dikelompok bawah/rendah (19,35%).

   Hasil ini dilihat dari perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji "t" terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, t_{hitung} = 4,512 apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 60 pada taraf

---

[28] Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), h. 26-27

signifikan 5% yaitu 1,67 dengan $to_{0,01}$ sebesar 2,39. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,512 > 1,67), yang berarti Ho ditolak dengan hipotesis kerja (Ha) diterima, yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan media film animasi dengan tanpa penggunaan media dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas II MIN 4 Bengkulu Tengah.

Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu :

a. Penelitian terdahulu meneliti tentang motivasi belajar mata pelajaran Fiqih Kelas II di MIN 4 Bengkulu Tengah. Sedangkan peneliti meneliti pada hasil belajar siswa di SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.
b. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media animasi dan jenis penelitian adalah Quasi Eksperimen.

2. Skripsi yang disusun oleh Liza Yunita dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa di SMP 01 Darussalam. Dari hasil penelitiannya didapat bahwa hasil penelitian untuk aktivitas siswa dikelas eksperimen pada pertemua 1 yaitu 70,31 dan pertemuan ke-2 yaitu 85,62 sedangkan nilai aktivitas di kelas kontrol pada pertemuan 1 yaitu 69,37 dan pertemua ke-2 yaitu 80,31. Data hasil post-test kelas eksperimen yaitu 78,8 sedangkan data hasil post-test kelas kontrol

yaitu 50, terlihat dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 2,50 > 2,20. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi berpengaruh nyata dari aktivitas dan hasil belajar siswa secara konvensional.

Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu :

a. Penelitian terdahulu meneliti tentang aktivitas dan hasil belajar di SMP 01 Darussalam. Sedangkan peneliti meneliti hanya pada hasil belajar siswa di SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.
b. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media animasi dan jenis penelitian adalah Quasi Eksperimen.

3. Skripsi Hanik Farida dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Pada Mata Pelajaran IPS siswa kelas IV SDIT MTA Matesih Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh t_{hitung} sebesar 2,539 dan t_{tabel} sebesar 2,009. Dengan DK = ($t / t < - t_{tabel}$ atau $t > t_{tabel}$) dan t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDIT MTA Matesih tahun ajaran 2013/2014.

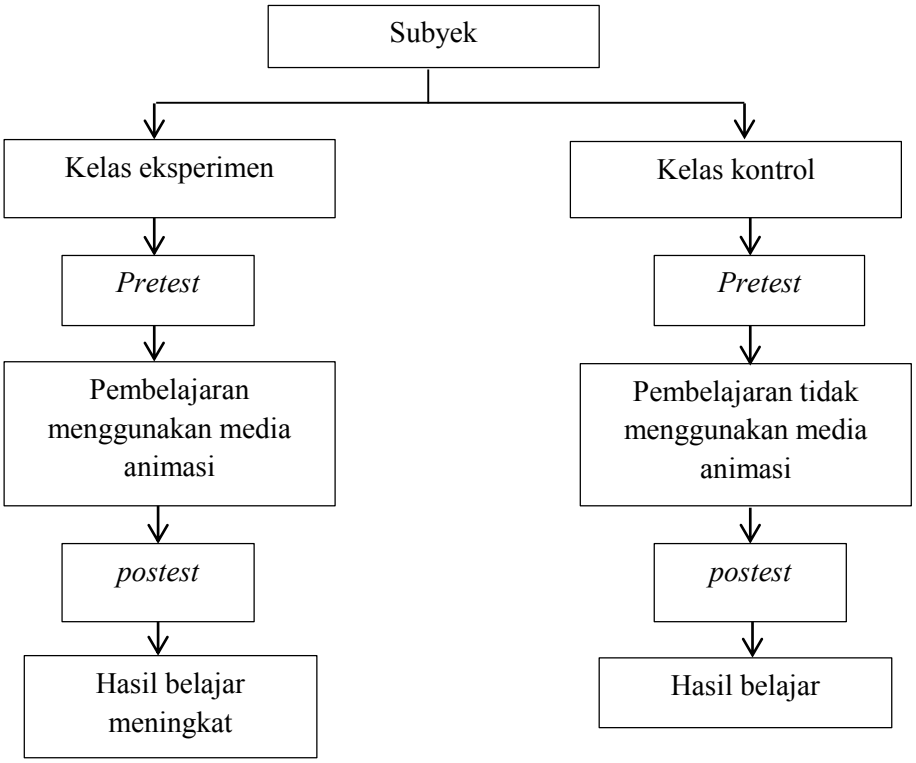
Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu :

a. Penelitian terdahulu meneliti tentang minat pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDIT MTA Matesih Tahun Ajaran 2013/2014. Sedangkan peneliti meneliti tentang hasil belajar siswa di SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.
b. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media animasi dan jenis penelitian adalah Quasi Eksperimen.

F. Kerangka Berpikir

Bagan 1

Bagan Kerangka Berpikir



Dalam proses kegiatan pembelajaran, seringkali kita lihat bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak dibarengi dengan metode yang menarik bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari adanya observasi yang telah dilakukan peneliti, tidak sedikit siswa yang terlihat tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Seperti siswa merasa bosan, menunjukkan sikap kurang semangat belajar dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, bahkan ada yang asyik bermain sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, telah terbukti bahwa media animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa), sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut.

Dalam proses pembelajaran, media sangat membantu untuk mengalihkan perhatian siswa ketika materi disampaikan dan membantu mereka untuk memahami dan mengingat materi tersebut dalam ingatan jangka panjang mereka. Selain itu proses pembelajaran dengan bantuan media yang dapat dilihat lebih baik jika dibandingkan dengan media yang hanya bisa didengar saja.

Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran, khurusnya pelajaran IPA. Dengan media ini, peneliti berharap dapat membantu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dan khususnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

G. Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah berbentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

1. Hipotesis Kerja (Ha)

   Terdapat pengaruh dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.

2. Hipotesis Nihil (Ho)

   Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen Research* (Penelitian Eksperimen Semu). Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan data dan angka mulai data pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan hasil akhir berupa angka.[29] Dalam penelitian ini berwujud bilangan yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis.

Sedangkan pendekatan *Quasi Eksperimen Design* adalah penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Ada dua bentuk desain *quasi experimental,* yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design.*

Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design,* dengan dua kelompok yakni

---

[29] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: RinekaCipta, 2010), h.175

kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.[30] Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan yakni pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun waktu dan tempat penelitian yaitu :

1. Tempat penelitian adalah SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat
2. Waktu penelitian dilaksanakan mulai pada 31 Juli 2019 s/d 11 September 2019

C. Desain Penelitian

Sebagai rambu-rambu agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah diterapkan maka penulis membuat desain penelitian. Desain ini dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan keadaan unit-unit penelitian yang diorganisir secara sistematis sehingga dijadikan pedoman penelitian. Adapun pola desain penelitiannya sebagai berikut :

Tabel 3.1
Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Treatment	Postest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

[30] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2007), h.77

Keterangan:

A = kelompok eksperimen

B = kelompok kontrol

O_1 = pretest kelompok eksperimen

O_2 = postest kelompok eksperimen

O_3 = pretest kelompok kontrol

O_4 = postest kelompok kontrol

X = perlakuan atau treatment pembelajaran IPA dengan menggunakan media animasi.[31]

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan satuan yang ingin diteliti.[32] Maka dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 40 orang di SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.

2. Sampel

Menurut Arikunto sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sedangkan yang dijadikan sampel peneliti menggunakan teknik *Sampling Jenuh*, yaitu teknik pengumpulan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

---

[31] Emzir, *Metodologi penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 102

[32] Ridwan, *Dasar-dasar Statistika,* (Bandung: Alfabeta, 2013), cetakan ke-11. h. 8

Istilah sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.[33] Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa, dan kelas V B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa. Dengan pertimbangan bahwa sampel yang digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama satu tingkat jenjang pendidikan dan penerimaan materi pembelajaran yang sama.

E. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulan.[34] Berdasarkan pengertian diatas, maka penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X)

   Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi dan disebut juga variabel penyebab atau *indevendent variable*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media animasi.

2. Variabel terikat (Y)

   Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dan juga disebut variabel akibat atau *devendent variabel*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

---

[33] Sugiyono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R & D,* (Bandung: CV Alfabeta, 2008), h. 85

[34] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*, h. 60

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

   Observasi atau pengamatan merupakan pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data awal penelitian tentang Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.

2. Tes

   Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Tes berupa soal pilihan ganda, soal yang diberikan pada *pre-test* dan *post-test* merupakan soal pilihan ganda yang sama.

   Hal tersebut bertujuan untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrument dari perubahan pengetahuan dan pemahaman siswa setelah adanya perlakuan.

3. Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah siswa dan dokumen-dokumen yang diperlukan peneliti untuk melengkapi data-data dalam penelitian ini.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes objektif yang digunakan untuk mengumpulkan data dan tentang hasil belajar IPA dengan materi Sistem Pencernaan Manusia. Tes yang akan dilakukan berupa post tes soal evaluasi.

Tes yang digunakan terdiri dari 20 soal berbentuk pilihan ganda. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan standar kompetensi yaitu memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharaannya, sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor soal	Jumlah
Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia	Menunjukkan dan menyebutkan nama-nama organ pencernaan pada manusia	2, 6, 7, 9, 11, 13, 15, 16, 17, 18.	10
	Menjelaskan fungsi organ pencernaan makanan pada manusia	1, 3, 4, 5, 8, 10, 12, 14, 19, 20	10
	Jumlah		20

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi.[35] Sebaiknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Analisis yang digunakan adalah kolerasi *product moment*.

Uji validitas digunakan untuk mengetahui instrumen yang digunakan. Instrumen yang valid dan reabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reabel.

Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy}=\frac{N\sum XY-(\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X2-(\sum X)2)(N\sum Y2-(\sum Y)2)}}$$

Keterangan

r_{xy} : Korelasi item X dan Y

N : Jumlah Responden

$\sum Y$: Jumlah skor item X

$\sum Y$: Jumlah skor item Y

$\sum XY$: Perkalian antara X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat variabel X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat variabel Y

Melalui perhitungan diatas, maka diketahui nilai r_{xy}^2 untuk mengetahui validitasnya, maka dilanjutkan dengan melihat tabel nilai

[35] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) cetakan ke-15.h. 211

koefesien “r” *product moment* dengan terlebih dahulu mencari “df” dengan rumus :

df = N-nr

Dalam rangka untuk mengetahui baik dan tidaknya suatu soal perlu adanya uji coba suatu soal validitas suatu item. Untuk itu soal terlebih dahulu diuji cobakan kepada 35 orang siswa di luar sampel. Yaitu kelas V A. Pelaksanaan uji validitas soal dilakukan kepada 35 siswa sebagai responden yang terdiri dari 25 item soal tentang pembelajaran IPA materi Organ Pencernaan pada Manusia.

Peneliti menggunakan rumus di atas secara manual pada item soal nomor 1, sedangkan nomor lainnya di uji menggunakan *SPSS* versi 16.0. Setelah menghitung uji validitas instrument menggunakan rumus product moment kemudian mencari df dengan rumus df, kemudian langkah selanjutnya membandingkan antara r_{hitung} dan r_{tabel}. Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid. Begitupun sebaliknya, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Soal Nomor 1

X	Y	X^2	Y^2	XY
1	17	1	289	17
1	20	1	400	20
1	11	1	121	11
1	19	1	361	19
1	10	1	100	10
0	12	0	144	0

Lanjutan Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Nomor 1

1	15	1	225	15
1	15	1	225	15
0	11	0	121	0
0	6	0	36	0
1	12	1	144	12
1	12	1	144	12
0	6	0	36	0
1	16	1	256	16
1	13	1	169	13
1	24	1	576	24
1	16	1	256	16
0	11	0	121	0
1	22	1	484	22
1	19	1	361	19
0	10	0	100	0
1	24	1	576	24
1	11	1	121	11
1	17	1	289	17
0	10	0	100	0
1	22	1	484	22
1	21	1	441	21
1	20	1	400	20
1	20	1	400	20
1	16	1	256	16
1	18	1	324	18
1	23	1	529	23
1	21	1	441	21
1	10	1	100	10
1	14	1	196	14

Lanjutan Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Nomor 1

$\sum X=$	$\sum Y=$	$\sum X^2=$	$\sum Y^2=$	$\sum XY=$
28	**530**	**28**	**9326**	**478**

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa :

$\sum X = 28$ $\sum X^2 = 28$ $\sum XY = 478$

$\sum Y = 530$ $\sum Y^2 = 9326$

Kemudian untuk mencari validitas item nomor 1 tersebut, maka di analisis menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut :

$$r_{xy}=\frac{N\sum XY-(\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X2-(\sum X)2)(N\sum Y2-(\sum Y)2)}}$$

$$r_{xy}=\frac{(35)(478)-(28)(530)}{\sqrt{(35.28-(28)2)(35.9326-(530)2)}}$$

$$r_{xy}=\frac{16730-14840}{\sqrt{(980-784).(326410-280900)}}$$

$$r_{xy}=\frac{1890}{\sqrt{106\,.\,45510}}$$

$$rxy = \frac{1890}{\sqrt{4824060}} = \frac{1890}{2196{,}37} = 0{,}8605$$

Melalui perhitungan validitas di atas maka diketahui r_{xy} (koefisien korelasi) sebesar 0,8605. Untuk mengetahui validitasnya maka dilanjutkan menginterpretasi r_{xy} (koefisien korelasi) dengan nilai tabel "r" *Product Moment*, dengan terdahulu mencari derajat bebas *degress of freedom* (df) dengan rumus :

df = N – nr

df = 35 – 2

df = 33

Setelah diketahui df sebesar 33, maka dilanjutkan dengan melihat nilai tabel "r" *Product Moment*, ternyata df sebesar 33 pada taraf signifikansi 5% = 0,344. Maka item soal nomor 1 dinyatakan valid. Pengujian item nomor 2 dan nomor seterusnya dilakukan dengan cara yang dengan item nomor 1. Hasil uji validitas item soal keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Item Soal

No.	"r" Hitung	"r" Tabel	Keterangan
1	0,860	0,344	Valid
2	0,054	0,344	Invalid
3	0,464	0,344	Valid
4	0,428	0,344	Valid
5	0,549	0,344	Valid
6	0,487	0,344	Valid
7	0,107	0,344	Invalid
8	0,513	0,344	Valid
9	0,442	0,344	Valid
10	0,622	0,344	Valid
11	0,438	0,344	Valid
12	0,289	0,344	Invalid
13	0,629	0,344	Valid
14	0,525	0,344	Valid
15	0,010	0,344	Invalid

Lanjutan Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Item Soal

16	0,638	0,344	Valid
17	0,386	0,344	Valid
18	0,441	0,344	Valid
19	0,373	0,344	Valid
20	0,415	0,344	Valid
21	0,284	0,344	Invalid
22	0,601	0,344	Valid
23	0,442	0,344	Valid
24	0,509	0,344	Valid
25	0,544	0,344	Valid

Maka dapat di lihat dari hasil perhitungan item soal keseluruhan ternyata ada beberapa soal yang tidak valid yaitu nomor 2,7,12,15,21.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reabilitas menunjukkan kemantapan/ konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukur dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali,alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama,dalam kondisi yang sama.[36]

Untuk mengetahui reliabilitas soal peneliti menggunakan pendekatan *Single Test Single Trial dengan* menggunakan *Formula Spearman-Brown* sebagai berikut:

[36] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) cetakan ke-15.h. 221

$$r_{11} = \frac{2r1/_21/_2}{1 + r1/_21/_2}$$

Keterangan:

$r_{1/21/2}$ = korelasi antara skor-skor setiap belahan instrument

r_{11} = koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

Langkah awal dalam pembahasan ini dapat di lihat tabel berikut :

Tabel 3.5
Skor Pada Item Soal Bernomor Ganjil (Variabel X)

No	Skor Butir Soal												
	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21 b	23	25
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0
2	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
3	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0
4	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
5	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0
6	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1
7	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0
8	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
9	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0
10	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
11	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0
12	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0
13	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1
14	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0
15	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
17	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
18	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0
19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
20	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0
21	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
24	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1
25	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
26	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
28	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0

Lanjutan Tabel 3.5
Skor Pada Item Soal Bernomor Ganjil (Variabel X)

29	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1
30	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1
31	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0
32	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
33	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
34	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0
35	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1

Tabel 3.6
Skor Pada Item Soal Bernomor Genap (Variabel Y)

No	Skor butir soal											
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
3	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1
4	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
5	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0
6	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0
7	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0
8	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
9	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1
10	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
11	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1
12	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1
13	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
15	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
18	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1
19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
20	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
21	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1
22	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
23	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
24	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1
25	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
26	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
27	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1

Lanjutan Tabel 3.6
Skor Pada Item Soal Bernomor Genap (Variabel Y)

29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
30	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
34	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
35	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1

Tabel 3.7
Perhitungan variabel X dan variabel Y

No	Skor Item Soal		XY	X^2	Y^2
	Ganjil (X)	Genap (Y)			
1	9	8	72	81	64
2	9	11	99	81	121
3	6	5	30	36	25
4	9	10	90	81	100
5	5	5	25	25	25
6	8	4	32	64	16
7	9	6	54	81	36
8	6	8	48	36	64
9	7	4	28	49	16
10	4	3	12	16	9
11	6	5	30	36	25
12	6	6	36	36	36
13	6	1	6	36	1
14	6	9	54	36	81
15	7	7	49	49	49
16	12	12	144	144	144
17	6	9	54	36	81
18	6	6	36	36	36
19	12	10	120	144	100
20	8	10	80	64	100
21	6	5	30	36	25
22	13	11	143	169	121
23	4	7	28	16	49
24	8	9	72	64	81
25	7	3	21	49	9
26	11	11	121	121	121
27	11	10	110	121	100

Lanjutan Tabel 3.7 Perhitungan variabel X dan variabel Y

28	9	11	99	81	121
29	9	11	99	81	121
30	6	10	60	36	100
31	7	11	77	49	121
32	11	12	132	121	144
33	11	10	110	121	100
34	6	4	24	36	16
35	6	8	48	36	64
N= 35	**∑X= 272**	**∑Y= 272**	**∑XY= 2273**	**∑X²= 2304**	**∑Y²= 2422**

Dari tabel di atas dapat diketahui :

N = 35 ∑X = 272 ∑Y = 272

∑XY = 2273 $\sum X^2$ = 2304 $\sum Y^2$ s= 2422

Kemudian dimasukkan ke dalam rumus :

$$r_{11} = \frac{N.\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N.\sum x^2 - (\sum x)^2)\ (N.\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$r_{11} = \frac{35\ .2273 - (272)(272)}{\sqrt{(35\ .\ 2304 - (272)^2)\ (35\ .2422 - (272)^2)}}$$

$$r_{11} = \frac{79555 - 73984}{\sqrt{(80640 - 73984)\ (84770 - 73984)}}$$

$$r_{11} = \frac{5571}{\sqrt{(6656)\ (10786)}} = \frac{5571}{\sqrt{71791616}} = \frac{5571}{8472{,}9933} = 0{,}657$$

Selanjutnya mencari (menghitung) koefisien reliabilitas tes (r_{11}) dengan menggunakan rumus :

$$r_{11} = \frac{2r1/_2 1/_2}{1 + r1/_2 1/_2} = \frac{2\ X\ 0{,}657}{1 + 0{,}657} = \frac{1{,}314}{1{,}657} = 0{,}792$$

Melalui perhitungan di atas, diketahui r_{11} sebesar 0,792 untuk mengetahui reliabilitasnya, maka dilanjutkan dengan melihat tabel nilai

koefisien "r" *Product Moment* dengan terlebih dahulu mencari df dengan rumus :

df = N-nr

df = 35 – 2

df = 33

Dengan melihat tabel "r" *Product Moment,* ternyata df sebesar 33 pada taraf signifikansi 5% = 0,344. Dengan demikian r_{11} > r_{tabel} = 0,792 > 0,344. Maka hasil penelitian ini dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Analisis unit ini maksudnya ialah analisis deskrptif tentang hasil penelitian dari masing-masing variabel. Adapun langkah-langkah yang akan digunakan dalam analisis unit ini ialah sebagai berikut :

a. Menghitung nilai rata-rata dengan rumus :

$$M = \frac{\sum FX}{\sum N}$$

Keterangan :

M : Mean (rata-rata)

∑FX : Jumlah frekuensi

∑N : Jumlah siswa

b. Menghitung interval dengan rumus :

$$I = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

I : Interval

K : Kelas

R : Range

c. Menghitung standar deviasi (SD) dengan rumus :

$$SD = \frac{1}{N}\sqrt{\frac{\sum FX^2}{N} - \left(\frac{\sum FX}{N}\right)^2}$$

Keterangan :

SD : Standar deviasi

F : Frekuensi

N : Siswa

Menentukan ukuran tinggi, sedang dan rendah (TSR) dengan rumus :

Ukuran tinggi = M + I ke atas

Ukuran sedang = M + I SD sampai M + SD ke atas

Ukuran rendah = M – I SD kebawah.

2. Uji Prasyarat Hipotesis

Sebelum menguji hipotesis dalam penelitian ini, maka beberapa uji prasyarat sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Penggunaan statistik parametris masyarakat bahwa data variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih

dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Dengan menggunakan rumus chi kuadrat[37] sebagai berikut :

$$X^2 = \sum \frac{(fo-fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

X^2 : Uji chi kuadrat

Fo : Data frekuensi yang diperoleh dari sampel X

Fh : Frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Hipotesis diterima atau ditolak dengan membandingkan x^2 hitung dengan nilai x^2 tabel pada taraf signifikan 5% dengan kriterianya Ho ditolak jika x^2 hitung $\geq x^2$ tabel dan Ho diterima jika x^2 hitung $\leq x^2$ tabel.

b. Uji Homogenitas

Uji homogen digunakan untuk mengetahui apakah varian sama atau tidak. Hipotesis statistik yang digunakan adalah sebagai berikut :

Ho $p = 0$

Ha $p \neq 0$

Ho adalah hipotesis yang menyatakan skor kedua kelompok memiliki varian yang sama dan Ha adalah yang menyatakan skor kedua kelompok memiliki varian tidak sama. Uji homogenitas dilakukan dengan menghitung statistik varian melalui varian

[37] Ridwan, Dasar-dasar statistik (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm 187.

terbesar dengan varian terkecil antara sampel. Sugiyono menyatakan rumus yang digunakan yaitu :

$$F = \frac{Varian\ Terbesar}{Varian\ Terkecil}$$

Sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila F lebih kecil dari pada F_{tabel} pada taraf signifkan 5%. Secara matematis ditulis $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada derajat kebebasan (dk) penyebut varian terkecil.

c. Uji t-tes

Terdapat dua t-test yang dapat digunakan menguji hipotesis komparatif dua sampel independen. Rumus tersebut sebagai berikut :

$$T_{hitung} = \frac{\bar{X}1 - \bar{X}2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n1} + \frac{S_2^2}{n1}}}$$

Keterangan :

$\bar{X}1$ = nilai rata-rata sampel ke-1

$\bar{X}2$ = nilai rata-rata sampel ke-2

n_1 dan n_2 = jumlah siswa

S_1^2 = varians kelompok sampel ke-2

S_2^2 = varians kelompok sampel ke-2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu :

a. Apakah dua rata-rata berasal dari sampel yang jumlahnya sama atau tidak.

b. Apakah varians data dari sampel itu homogen atau tidak.

Berdasarkan dua hal tersebut di atas, maka berikut ini petunjuk untuk memilih rumus t-test.

a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ data varians homogens ($a_1^2 = a_2^2$), maka dapat digunakan rumus t-test, baik untuk seprated varians, untuk mengetahui t tabel digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$.

b. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen ($a_1 \neq a_2$). Untuk ini digunakan rumus seperted varians rumus t sebagai pengganti harga t tabel dihitung dari selisish harga t tabel dengan $dk = n_1 - 1$ dan dk $n_2 - 1$. Dibagi dua dan kemudian di tambah dengan harga yang terkecil.[38]

[38] Sugiyono, *Statistik untuk pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm, 138

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU

   Sekolah Dasar Negeri 01 Tanjung Sakti PUMU merupakan salah satu sekolah berstatus dibawah naungan Dinas Pendidikan Nasional, yang beralamatkan di desa Simpang III PUMU, Kecamatan Tanjung Sakti PUMU, Kabupaten Lahat. Sekolah ini didirikan pada tahun 1950. Lokasi sekolah ini cukup strategis karena berada di dekat jalan raya, sekolah ini juga berdekatan dengan Taman Kanak-kanak.

2. Keadaan Guru dan Staf SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU

   Secara keseluruhan jumlah guru dan staf SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU berjumlah 14 orang. Dengan jumlah guru pegawai negeri sipil (PNS) 5 orang, honorer 7 orang, operator 1 orang dan pegawai perpustakaan 1 orang.

Tabel 4.1
Daftar Guru Dan Staf SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU
Tahun Ajaran 2019

No	Nama Guru	Jabatan
1	Dismala Dewi, S. Pd. SD	Kepala Sekolah
2	Royati, S. Pd. SD	Guru Kelas
3	Lauhenri, S. Pd. SD	Guru Kelas
4	Lisdinani, S. Pd	Guru Kelas

Lanjutan Tabel 4.1
Daftar Guru Dan Staf SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU
Tahun Ajaran 2019

5	Dismala Dewi, S. Pd	Guru Bidang Studi
6	Nini Pebrianti, S. Pd	Guru Bidang Studi
7	Karman	Penjaga Perpustakan
8	Nirhaini, A.Ma. Pd. OR	Guru Kelas
9	Listi Mika Sari, A. Ma. Pd. OR	Guru Kelas
10	Sister, S. Pd	Guru Kelas
11	Septudi, S. Pd	Guru Kelas
12	Hery Apriansyah, S. Pd	Guru Bidang Studi
13	Herpika Juli Apriani, S. Pd	Operator Sekolah
14	Jeifry Anggara, S. Pd	Guru Penjaskes

Sumber: Arsip SDN.01 Tanjung Sakti PUMU

3. Keadaan Siswa SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU

Jumlah siswa di SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU pada tahun 2019 berjumlah 187 siswa. Yang terdiri dari 6 kelas.

Tabel 4.2
Daftar Jumlah Siswa-Siswi SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU
Tahun Ajaran 2019

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Kelas I	17	19	36
2	Kelas II	10	13	23
3	Kelas III	11	17	28
4	Kelas IV	13	20	33
5	Kelas V	12	30	42
6	Kelas VI	10	15	25

4. Keadaan Sarana dan Prasarana SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU

Untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU, di sekolah ini juga memiliki sarana dan prasarana, yaitu meliputi :

Tabel 4.3
Data Sarana dan Prasarana SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU
Tahun Ajaran 2019

No	Nama/Jenis	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2	Ruang guru	1	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Ruang Kelas	7	Baik
5	Perpustakaan	1	Baik
6	WC Siswa	1	Baik
7	WC Guru	1	Baik
8	Lapangan	1	Baik
9	Meja siswa	100	Baik
10	Kursi siswa	200	Baik
11	Meja guru	14	Baik
12	Kursi guru	14	Baik
13	Lemari	9	Baik
14	Kursi tamu	4	Baik
15	Meja tamu	1	Baik

Sumber: Arsip SDN.01 Tanjung Sakti PUMU

Lanjutan Tabel 4.3

Data Sarana dan Prasarana SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU
Tahun Ajaran 2019

16	Printer	1	Baik
17	Jam	1	Baik
18	Komputer	1	Baik
19	Pengeras suara	1	Baik
20	Papan tulis	7	Baik
21	Papan pengumuman	1	Baik
22	Tempat sampah	7	Baik
23	Sapu	9	Baik

5. Visi, Misi SDN.01 Tanjung Sakti PUMU

   a. Visi :

      Unggul dalam prestasi, santun dalam perilaku, luhur dan berbudi.

   b. Misi :

      1) Arah dalam mewujudkan visi sekolah sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.
      2) Menjadikan generasi yang unggul, memiliki integritas dan IPTEK.
      3) Membentuk SDM yang aktif, kreatif, inovatif sesuai dengan perkembangan zaman, yang santun dan berbudi luhur.
      4) Membangun citra sekolah sebagai mitra masyarakat.
      5) Menekankan pada kualitatif layanan peserta didik.

B. Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian maka didapatkan hasil belajar IPA siswa di kelas V A dan V B di SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Nilai *Pretest* kelas A dan kelas B

   Adapun hasil *prestest* terhadap hasil belajar IPA yang dilakukan sebagai berikut :

   a. Kelas V A

Tabel 4.4
Nilai *pretest* kelas VA

No	Nilai *Pretest* Kelas V A
1	70
2	65
3	60
4	60
5	75
6	75
7	80
8	50
9	60
10	60
11	65
12	50
13	75
14	80
15	65
16	60

Lanjutan Tabel 4.4 Nilai *pretest* kelas VA

17	65
18	65
19	70
20	70
Jumlah	**1320**

Langkah pertama adalah mencari skor nilai rata-rata atau Mean (M) dan Standar Deviasi (SD) dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5
Tabel Perhitungan Mean Pada Pretest Kelas VA

No	X	F	X^2	FX	FX^2
1	50	2	2500	100	10000
2	60	5	3600	300	90000
3	65	5	4225	325	105625
4	70	3	4900	210	44100
5	75	3	5625	225	50625
6	80	2	6400	160	25600
Jumlah	**400**	**20**	**27250**	**1320**	**325950**

Kemudian untuk menganalisis data di atas, maka peneliti menganalisis dengan statistik deskriptif sebagai berikut :

1) Menemukan rata-rata dari rumus dibawah ini :

$$M = \frac{\sum FX}{\sum F}$$

$$M = \frac{1320}{20} = 66$$

Jadi, nilai rata-rata (mean) adalah sebesar 66

2) Menafsirkan nilai rata-rata (mean) untuk interval frekuensi dengan rumus dibawah ini :

$I = \frac{R}{K}$

I : Interval

R : Range

K : Kelas

Untuk mengetahui range (R) maka digunakan rumus :

R = 1 + nilai terbesar – nilai terkecil

Maka,

R = 1 + 75 – 50

R = 1 + 25 = 26

Untuk mengetahui kelas (K) maka digunakan rumus :

K = I + 3,3 log N

Maka,

K = 1 + 3,3 log 20

K = 1 + 3,3 x 1,3010299957

K = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857 Dibulatkan menjadi = 5

Data di atas kemudian dimasukan ke dalam rumus interval seperti dibawah ini:

$I = \frac{R}{K}$

$I = \frac{26}{5}$ = 5,2 dibulatkan jadi 5

Maka untuk data interval data dilihat seperti tabel dibawah ini :

Tabel 4.6
Nilai Interval variabel X

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	50-55	2	10%
2	56-61	11	55%
3	62-67	4	20%
4	68-73	2	10%
5	75	1	5%
Total		20	100%

3) Menghitung nilai standar deviasi (SD) variabel X dengan menggunakan rumus di bawah ini :

SD = $\frac{1}{N}\sqrt{\frac{\sum FX^2}{N} - \left(\frac{\sum FX}{N}\right)^2}$

Maka,

SD = $\frac{1}{20}\sqrt{\frac{533950}{20} - \left(\frac{1320}{20}\right)^2}$

SD = $\frac{1}{20}\sqrt{26697.5 - 66^2}$

SD = $\frac{1}{20}\sqrt{26697.5 - 4356}$

SD = $\frac{1}{20}\sqrt{22341,5}$ = $\frac{1}{20}$ x 149,4707329212 = 7, 4735366461 dibulatkan menjadi = 7

4) Memasukan nilai mean dan standar deviasi kedalam rumus tinggi, sedang, dan rendah (TSR), sebagai berikut :

Ukuran tinggi = M + I SD ke atas

= 62 + 7 ke atas

= 69 ke atas.

Ukuran sedang = M – I SD sampai M + I SD

= 62 – 7 sampai 62 + 7

= 55 sampai 69 sedang

Ukuran rendah = M – I SD ke bawah

= 62 – 7 ke bawah

= 55 ke bawah

Dengan perhitungan tersebut diketahui bahawa sebaran data kategori tinggi, sedang, dan rendah dapat dilihat tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Frekuensi variabel X

No	Interval	Kategori	Frekuensi
1	> 69	Tinggi	3
2	55-69	Sedang	16
3	<55	Rendah	1
			20

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa siswa berada pada kategori "sedang". Karena mean yang diperoleh adalah 55-69 dengan frekuensi 20 sampel.

b. Kelas V B

Tabel 4.8
Nilai *Pretest* Kelas V B

No	Nilai *Pretest* Kelas V B
1	60
2	65
3	65

Lanjutan Tabel 4.8 Nilai *Pretest* Kelas V B

4	70
5	45
6	60
7	60
8	60
9	45
10	55
11	45
12	65
13	60
14	60
15	70
16	55
17	65
18	60
19	75
20	70
Jumlah	**1215**

Langkah pertama adalah mencari skor nilai rata-rata atau Mean (M) dan Standar Deviasi (SD) dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.9
Tabel Perhitungan Mean Pada *Pretest* Kelas VB

No	X	F	X^2	FX	FX^2
1	45	3	2025	135	18225
2	55	2	3025	110	12100
3	60	7	3600	420	176400
4	65	4	4225	260	67600

Lanjutan Tabel 4.9
Tabel Perhitungan Mean Pada *Pretest* Kelas VB

5	70	3	4900	210	44100
6	75	1	5625	75	5625
Jumlah	**370**	**20**	**23400**	**1210**	**324050**

Kemudian untuk menganalisis data di atas, maka peneliti menganalisis dengan statistik deskriptif sebagai berikut :

1) Menemukan rata-rata dari rumus dibawah ini :

   M = $\frac{\sum FX}{\sum F}$

   M = $\frac{1210}{20}$ = 60,5

   Jadi, nilai rata-rata (mean) adalah sebesar 60

2) Menafsirkan nilai rata-rata (mean) untuk interval frekuensi dengan rumus dibawah ini :

   I = $\frac{R}{K}$

   Keterangan :

   I : Interval

   R : Range

   K : Kelas

   Untuk mengetahui range (R) maka digunakan rumus :

   R = 1 + nilai terbesar – nilai terkecil

   Maka,

   R = 1 + 75 – 45

   R = 1 + 30 = 31

Untuk mengetahui kelas (K) maka digunakan rumus :

K = I + 3,3 log N

Maka.

K = 1 + 3,3 log 20

K = 1 + 3,3 x 1,3010299957

K = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857 Dibulatkan menjadi = 5

Data di atas kemudian dimasukan ke dalam rumus interval seperti dibawah ini:

I = $\frac{R}{K}$ = $\frac{31}{5}$ = 6,2 dibulatkan jadi 6

Maka untuk data interval data dilihat seperti tabel dibawah ini :

Tabel 4.10
Nilai Interval variabel Y

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	45-51	3	15%
2	52-58	2	10%
3	59-65	11	55%
4	66-71	3	15%
5	75	1	5%
Total		**20**	**100%**

3) Menghitung nilai standar deviasi (SD) variabel X dengan menggunakan rumus di bawah ini :

$$SD = \frac{1}{N}\sqrt{\frac{\sum FX^2}{N} - \left(\frac{\sum FX}{N}\right)^2}$$

Maka,

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{\frac{324050}{20} - \left(\frac{1210}{20}\right)^2}$$

SD = $\frac{1}{20}\sqrt{16202,5 - 60,5^2}$

SD = $\frac{1}{20}\sqrt{16202,5 - 3660,25}$

SD = $\frac{1}{20}\sqrt{12542,25}$ = $\frac{1}{20}$ x 111,9921872275 = 5,5996093614

dibulatkan menjadi = 5

4) Memasukan nilai mean dan standar deviasi kedalam rumus tinggi, sedang, dan rendah (TSR), sebagai berikut :

Ukuran tinggi = M + I SD ke atas

= 60 + 5 ke atas

= 65 ke atas.

Ukuran sedang = M – I SD sampai M + I SD

= 60 – 5 sampai 60 + 5

= 55 sampai 65 sedang

Ukuran rendah = M – I SD ke bawah

= 60 – 5 ke bawah

= 55 ke bawah

Dengan perhitungan tersebut diketahui bahawa sebaran data kategori tinggi, sedang, dan rendah dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.11
Frekuensi variabel Y

No	Interval	Kategori	Frekuensi
1	> 65	Tinggi	8
2	55-65	Sedang	9
3	<55	Rendah	3
			20

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa siswa berada pada kategori "sedang". Karena mean yang diperoleh adalah 55-65 dengan frekuensi 20 sampel.

2. Deskripsi Hasil Nilai *Posttest* kelas A dan kelas B

Adapun hasil *posttest* terhadap hasil belajar IPA yang dilakukan sebagai berikut :

a. Kelas V A

Tabel 4.12
Nilai *postest* kelas VA

No	Nilai *Posttest* Kelas V A
1	90
2	80
3	75
4	75
5	85
6	90
7	100
8	65
9	70
10	80
11	80
12	65
13	90
14	100
15	75
16	85
17	70

Lanjutan Tabel 4.12 Nilai *postest* kelas VA

18	70
19	85
20	85
Jumlah	**1615**

Langkah pertama adalah mencari skor nilai rata-rata atau Mean (M) dan Standar Deviasi (SD) dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.13
Tabel Perhitungan Mean Pada *Postest* Kelas V A

No	Y	F	Y^2	FY	FY^2
1	65	2	4225	130	16900
2	70	3	4900	210	44100
3	75	3	5625	225	50625
4	80	3	6400	240	57600
5	85	4	7225	340	115600
6	90	3	8100	270	72900
7	100	2	10000	200	40000
Jumlah	**565**	**20**	**46475**	**1615**	**397725**

Kemudian untuk menganalisis data di atas, maka peneliti menganalisis dengan statistik deskriptif sebagai berikut :

1) Menemukan rata-rata dari rumus dibawah ini :

$$M = \frac{\sum FY}{\sum F}$$

$$M = \frac{1615}{20} = 80{,}75$$

Jadi, nilai rata-rata (mean) adalah sebesar 81

2) Menafsirkan nilai rata-rata (mean) untuk interval frekuensi dengan rumus dibawah ini :

I = $\frac{R}{K}$

Keterangan :

I : Interval

R : Range

K : Kelas

Untuk mengetahui range (R) maka digunakan rumus :

R = 1 + nilai terbesar – nilai terkecil

Maka,

R = 1 + 100 – 65

R = 1 + 35 = 36

Untuk mengetahui kelas (K) maka digunakan rumus :

K = I + 3,3 log N

Maka.

K = 1 + 3,3 log 20

K = 1 + 3,3 x 1,3010299957

K = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857 Dibulatkan menjadi = 5

Data di atas kemudian dimasukan ke dalam rumus interval seperti dibawah ini:

I = $\frac{R}{K}$ = $\frac{36}{5}$ = 7,2 dibulatkan jadi 7

Maka untuk data interval data dilihat seperti tabel dibawah ini :

Tabel 4.14
Nilai Interval variabel Y

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	65-72	5	25%
2	73-80	6	30%
3	81-88	4	20%
4	89-96	3	15%
5	100	2	10%
Total		**20**	**100%**

3) Menghitung nilai standar deviasi (SD) variabel Y dengan menggunakan rumus di bawah ini :

$$SD = \frac{1}{N}\sqrt{\frac{\sum FY^2}{N} - \left(\frac{\sum FY}{N}\right)^2}$$

Maka,

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{\frac{397725}{20} - \left(\frac{1615}{20}\right)^2}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{19886{,}25 - 80{,}75^2}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{19886{,}25 - 6520{,}5625}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{13365{,}6875} = \frac{1}{20} \text{ x } 115{,}6100666032 =$$

5,7805033302 dibulatkan menjadi = 6

4) Memasukan nilai mean dan standar deviasi kedalam rumus tinggi, sedang, dan rendah (TSR), sebagai berikut :

Ukuran tinggi = M + I SD ke atas

= 81 + 6 ke atas

= 87 ke atas.

Ukuran sedang = M – I SD sampai M + I SD

= 81 – 6 sampai 81 + 6

= 75 sampai 87 sedang

Ukuran rendah = M – I SD ke bawah

= 81 – 6 ke bawah

= 75 ke bawah

Dengan perhitungan tersebut diketahui bahawa sebaran data kategori tinggi, sedang, dan rendah dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.15
Frekuensi variabel X

No	Interval	Kategori	Frekuensi
1	> 87	Tinggi	5
2	75-87	Sedang	10
3	<75	Rendah	5
			20

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa siswa berada pada kategori "sedang". Karena mean yang diperoleh adalah 75-87dengan frekuensi 20 sampel.

b. Kelas V B

Tabel 4.16
Nilai *postest* kelas V B

No	Nilai *Posttest* Kelas V B
1	80
2	70
3	55

Lanjutan Tabel 4.16 Nilai *postest* kelas V B

4	60
5	60
6	60
7	75
8	70
9	65
10	70
11	80
12	65
13	75
14	75
15	60
16	80
17	55
18	70
19	70
20	65
Jumlah	**1360**

Langkah pertama adalah mencari skor nilai rata-rata atau Mean (M) dan Standar Deviasi (SD) dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.17
Tabel Perhitungan Mean Pada *Postest* Kelas V B

No	Y	F	Y^2	FY	FY^2
1	55	2	3025	110	12100
2	60	4	3600	240	57600
3	65	3	4225	195	38025
4	70	5	4900	350	122500
5	75	3	5625	225	50625
6	80	3	6400	240	57600
Jumlah	**405**	**20**	**27775**	**1360**	**338450**

Kemudian untuk menganalisis data di atas, maka peneliti menganalisis dengan statistik deskriptif sebagai berikut :

1) Menemukan rata-rata dari rumus dibawah ini :

$M = \frac{\sum FY}{\sum F}$

$M = \frac{1360}{20} = 68$

Jadi, nilai rata-rata (mean) adalah sebesar 68

2) Menafsirkan nilai rata-rata (mean) untuk interval frekuensi dengan rumus dibawah ini :

$I = \frac{R}{K}$

Keterangan :

I : Interval

R : Range

K : Kelas

Untuk mengetahui range (R) maka digunakan rumus :

R = 1 + nilai terbesar – nilai terkecil

Maka,

R = 1 + 80 – 55

R = 1 + 25 = 26

Untuk mengetahui kelas (K) maka digunakan rumus :

K = I + 3,3 log N

Maka.

K = 1 + 3,3 log 20

K = 1 + 3,3 x 1,3010299957

K = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857 Dibulatkan menjadi = 5

Data di atas kemudian dimasukan ke dalam rumus interval seperti dibawah ini:

I = $\frac{R}{K}$ = $\frac{26}{5}$ = 5,2 dibulatkan jadi 5

Maka untuk data interval data dilihat seperti tabel dibawah ini :

Tabel 4.18
Nilai Interval variabel Y

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	55-60	6	30%
2	61-66	3	15%
3	67-72	5	25%
4	73-78	3	15%
5	80	3	15%
Total		**20**	**100%**

3) Menghitung nilai standar deviasi (SD) variabel Y dengan menggunakan rumus di bawah ini :

$$SD = \frac{1}{N}\sqrt{\frac{\sum FY^2}{N} - \left(\frac{\sum FY}{N}\right)^2}$$

Maka,

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{\frac{338450}{20} - \left(\frac{1360}{20}\right)^2}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{16922{,}5 - 68^2}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{16922{,}5 - 4624}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{12298{,}5} = \frac{1}{20} \text{ x } 110{,}8986023356 = 5{,}5449301168$$

dibulatkan menjadi = 5

Memasukan nilai mean dan standar deviasi kedalam rumus tinggi, sedang, dan rendah (TSR), sebagai berikut :

Ukuran tinggi = M + I SD ke atas

= 68 + 5 ke atas

= 73 ke atas.

Ukuran sedang = M – I SD sampai M + I SD

= 68 – 5 sampai 68 + 5

= 63 sampai 73 sedang

Ukuran rendah = M – I SD ke bawah

= 68 – 5 ke bawah

= 63 ke bawah

Dengan perhitungan tersebut diketahui bahawa sebaran data kategori tinggi, sedang, dan rendah dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.19
Frekuensi variabel Y

No	Interval	Kategori	Frekuensi
1	> 73	Tinggi	6
2	63-73	Sedang	8
3	<63	Rendah	6
			20

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa siswa berada pada kategori “sedang”. Karena mean yang diperoleh adalah 63-73 dengan frekuensi 20 sampel.

C. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data yang memiliki distribusi normal.

a. Uji Normalitas Data Variabel X nilai *Pretest* siswa kelas VA

Banyak data : 20

- R = 1 + nilai terbesar – nilai terkecil

  R = 1 + 80 – 50 = 31

- Rentang kelas

  K = 1 + 3,3 log 20

  K = 1 + 3,3 x 1,3010299957 = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857

  Dibulatkan menjadi = 5

Data di atas kemudian dimasukan ke dalam rumus interval seperti dibawah ini:

I = $\frac{R}{K}$ = $\frac{31}{5}$ = 6,2 dibulatkan jadi 6

Maka untuk tabel penolong uji normalitas variabel X dapat dilihat seperti dibawah ini :

Tabel 4.20
Tabel Perhitungan Uji Normalitas Variabel X

Interval	F_o	F_h	$(F_o - F_h)$	$(F_o - F_h)^2$	$\frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$
50-56	2	4	-2	4	1
57-63	5	4	1	1	0,25
64-70	8	4	4	16	4
71-77	3	4	-1	1	0,25
80	2	4	-2	4	1
∑	**20**	**20**	**0**	**26**	**6,5**

Dari tabel diatas diketahui chi kuadrat seperti di bawah ini :

$X^2 = \sum \frac{(F_0 - F_h)^2}{F_h}$

$X^2 = 6,5$

Berdasarkan perhitungan di atas, ditemukan chi kuadrat hitung sebesar 6,5. Berdasarkan perhitungan di atas, ditemukan nilai chi kuadrat hitung adalah 6,5. Selanjutnya nilai ini dibandingkan dengan harga chi kuadrat dengan derajat kebebasan (dk) 6 - 1 = 5. Berdasarkan tabel chi kuadrat, dapat diketahui bahwa dk = 5%, maka harga chi kuadrat tabel = 11,070. Karena nilai chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel (6,5 < 11, 070), maka dapat dikatakan bahwa data variabel X terdistribusi secara normal.

b. Uji Normalitas Data Variabel X nilai *Pretest* siswa kelas V B

Banyak data : 20

- R = 1 + nilai terbesar – nilai terkecil

  R = 1 + 75 – 45

R = 1 + 30 = 31

- Rentang kelas

K = 1 + 3,3 log 20

K = 1 + 3,3 x 1,3010299957 = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857 Dibulatkan menjadi = 5

Data di atas kemudian dimasukan ke dalam rumus interval seperti dibawah ini:

I = $\frac{R}{K}$ = $\frac{31}{5}$ = 6,2 dibulatkan jadi 6

Maka untuk tabel penolong uji normalitas variabel X dapat dilihat seperti dibawah ini :

Tabel 4.21
Tabel perhitungan uji normalitas variabel Y

Interval	F_o	F_h	$(F_o - F_h)$	$(F_o - F_h)^2$	$\frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$
45-51	3	4	-1	1	0,25
52-58	2	4	-2	4	1
59-65	11	4	7	49	12,25
66-71	3	4	-1	1	0,25
75	1	4	-3	9	2,25
∑	20	20	0	64	16

Dari tabel diatas diketahui chi kuadrat seperti di bawah ini :

$X^2 = \sum \frac{(F_0 - F_h)^2}{F_h}$

$X^2 = 16$

Berdasarkan perhitungan di atas, ditemukan chi kuadrat hitung sebesar 16. Berdasarkan perhitungan di atas, ditemukan nilai chi kuadrat hitung adalah 16. Selanjutnya nilai ini dibandingkan dengan harga chi kuadrat dengan derajat kebebasan (dk) 16 – 1 = 15. Berdasarkan tabel chi kuadrat, dapat diketahui bahwa dk = 5%, maka harga chi kuadrat tabel = 24, 996. Karena nilai chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel (16 < 24, 996), maka dapat dikatakan bahwa data variabel X terdistribusi secara normal.

c. Uji Normalitas Data Variabel Y nilai *Posttest* siswa kelas VA

Banyak data : 20

- R = 1 + nilai terbesar – nilai terkecil

  R = 1 + 100 – 65

  R = 1 + 35 = 36

- Rentang kelas

  K = 1 + 3,3 log 20

  K = 1 + 3,3 x 1,3010299957

  K = 1 + 4,2933989857

  K = 5,2933989857

  Dibulatkan menjadi = 5

Data di atas kemudian dimasukan ke dalam rumus interval seperti dibawah ini:

I = $\frac{R}{K}$ = $\frac{36}{5}$ = 7,2

dibulatkan jadi 7

Maka untuk tabel penolong uji normalitas variabel Y dapat dilihat seperti dibawah ini :

Tabel 4.22
Tabel perhitungan uji normalitas variabel X

Interval	F_o	F_h	$(F_o - F_h)$	$(F_o - F_h)^2$	$\frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$
65-72	5	4	1	1	0,25
73-80	6	4	2	4	1
81-88	4	4	0	0	0
89-96	3	4	-1	1	0,25
100	2	4	-2	4	1
∑	20	20	0	10	2,5

Dari tabel diatas diketahui chi kuadrat seperti di bawah ini :[39]

$X^2 = \sum \frac{(F_0 - F_h)^2}{F_h}$

$X^2 = 2,5$

Berdasarkan perhitungan di atas, ditemukan chi kuadrat hitung sebesar 2,5. Berdasarkan perhitungan di atas, ditemukan nilai chi kuadrat hitung adalah 2,5. Selanjutnya nilai ini dibandingkan dengan harga chi kuadrat dengan derajat kebebasan (dk) 2 - 1 = 1. Berdasarkan tabel chi kuadrat, dapat diketahui bahwa dk = 5%, maka harga chi kuadrat tabel = 3,841. Karena nilai chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel (2,5 < 3,841), maka dapat dikatakan bahwa data variabel X terdistribusi secara normal.

[39] Ridwan, Dasar-dasar statistik (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm 187.

d. Uji Normalitas Data Variabel Y nilai *Posttest* siswa kelas V B

Banyak data : 20

- R = 1 + nilai terbesar – nilai terkecil

  R = 1 + 80 – 55

  R = 1 + 25 = 26

- Rentang kelas

  K = 1 + 3,3 log 20

  K = 1 + 3,3 x 1,3010299957 = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857

  Dibulatkan menjadi = 5

Data di atas kemudian dimasukan ke dalam rumus interval seperti dibawah ini:

I = $\frac{R}{K}$ = $\frac{26}{5}$ = 5,2 dibulatkan jadi 5

Maka untuk tabel penolong uji normalitas variabel Y dapat dilihat seperti dibawah ini :

Tabel 4.23
Tabel perhitungan uji normalitas variabel Y

Interval	F_o	F_h	$(F_o - F_h)$	$(F_o - F_h)^2$	$\frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$
55-60	6	4	2	4	1
61-66	3	4	-1	1	0,25
67-72	5	4	1	1	0,25
73-78	3	4	-1	1	0,25
80	3	4	-1	1	0,25
∑	20	20	0	8	2

Dari tabel diatas diketahui chi kuadrat seperti di bawah ini :

$X^2 = \sum \frac{(F_0 - F_h)^2}{F_h} \quad = X^2 = 2$

Berdasarkan perhitungan di atas, ditemukan chi kuadrat hitung sebesar 2. Berdasarkan perhitungan di atas, ditemukan nilai chi kuadrat hitung adalah 2. Selanjutnya nilai ini dibandingkan dengan harga chi kuadrat dengan derajat kebebasan (dk) 2 - 1 = 1. Berdasarkan tabel chi kuadrat, dapat diketahui bahwa dk = 5%, maka harga chi kuadrat tabel = 3,841. Karena nilai chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel (2 < 3,841), maka dapat dikatakan bahwa data variabel X terdistribusi secara normal.

2. Uji Homogenitas data

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, bahwa uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Sebelum variabel X dan Y diuji homogenitasnya, maka diperlukan tabel penolong seperti di bawah ini :

Tabel 4.24
Tabel perhitungan uji homogenitas data variabel X dan Y Nilai Pretest dan Posttest siswa kelas V A

No	X	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$	Y	$Y - \bar{Y}$	$(Y - \bar{Y})^2$
1	70	4	16	90	9	81
2	65	-1	1	80	-1	1
3	60	-6	36	75	-6	36
4	60	-6	36	75	-6	36
5	75	9	81	85	4	16
6	75	9	81	90	9	81

Lanjutan Tabel 4.24

Tabel perhitungan uji homogenitas data variabel X dan Y Nilai Pretest dan Posttest siswa kelas V A

7	80	14	196	100	19	361
8	50	-16	256	65	-16	256
9	60	-6	36	70	-11	121
10	60	-6	36	80	-1	1
11	65	-1	1	80	-1	1
12	50	-16	256	65	-16	256
13	75	9	81	90	9	81
14	80	14	196	100	19	361
15	65	-1	1	75	-6	36
16	60	-6	36	85	4	16
17	65	-1	1	70	-11	121
18	65	-1	1	70	-11	121
19	70	4	16	85	4	16
20	70	4	16	85	4	16
$\sum$	**1320**	**0**	**1380**	**1615**	**-5**	**2015**

Keterangan :

$\overline{X}$ = rata-rata mean variabel X = 66

$\overline{Y}$ = rata-rata mean variabel Y = 81

Kemudian nilai tabel diatas dilakukan perhitungan dengan rumus di bawah ini :

a) Untuk variabel X

$$\sigma^2 = \frac{\sum(X - \overline{X})^2}{N}$$

b) Untuk variabel Y

$$\sigma^2 = \frac{\sum(Y - \overline{Y})^2}{N}$$

$\sigma^2 = \frac{1380}{20}$ $\sigma^2 = \frac{2015}{20}$

$\sigma^2 = 69$ $\sigma^2 = 100,75$

Dari data di atas diketahui bahwa varian terbesar adalah variabel Y = 100,75. dan varian terkecil adalah variabel X = 69. Kemudian setelah nilai varian terbesar dan terkecil diketahui maka langsung dimasukan kedalam rumus di bawah ini :[40]

$F_{hitung} = \frac{varian\ terbesar}{varian\ terkecil}$

$F_{hitung} = \frac{100,75}{69}$ = 1,460144 dibulatkan menjadi 1

Dari perhitungan di atas, di peroleh bahwa F_{hitung} = 1 dan F_{tabel} dengan df pembilang 20 – 1= 19 dan df penyebut 20 -1 = 1 pada taraf signifikan 5% = . Data dikatakan memiliki varian homogen apabila F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Tampak bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ (1 < 4.38) hal ini berarti data X dan Y homogen

Tabel 4. 25
Tabel perhitungan uji homogenitas data variabel X dan Y Nilai Pretest dan Posttest siswa kelas V B

No	X	X - $\bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$	Y	Y - $\bar{Y}$	$(Y - \bar{Y})^2$
1	60	0	0	80	12	144
2	65	5	25	70	2	4
3	65	5	25	55	-13	169
4	70	10	100	60	-8	64
5	45	-15	225	60	-8	64
6	60	0	0	60	-8	64
7	60	0	0	75	7	49

[40] Sugiyono, *Statistik untuk pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm, 138

Lanjutan Tabel 4.25
Tabel perhitungan uji homogenitas data variabel X dan Y Nilai Pretest dan Posttest siswa kelas V B

8	60	0	0	70	2	4
9	45	-15	225	65	-3	9
10	55	-5	25	70	2	4
11	45	-15	225	80	12	144
12	65	5	25	65	-3	9
13	60	0	0	75	7	49
14	60	0	0	75	7	49
15	70	10	100	60	-8	64
16	55	-5	25	80	12	144
17	65	5	25	55	-13	169
18	60	0	0	70	2	4
19	75	15	225	70	2	4
20	70	10	100	65	-3	9
$\sum$	**1215**	**10**	**1350**	**1360**	**0**	**1220**

Keterangan :

$\bar{X}$ = rata-rata mean variabel X = 60

$\bar{Y}$ = rata-rata mean variabel Y = 68

Kemudian nilai tabel diatas dilakukan perhitungan dengan rumus di bawah ini .

a) Untuk variabel X

$$\sigma^2 = \frac{\sum(X - \bar{X})^2}{N}$$

$$\sigma^2 = \frac{1350}{20}$$

$$\sigma^2 = 67{,}5$$

b) Untuk variabel Y

$$\sigma^2 = \frac{\sum(Y - \bar{Y})^2}{N}$$

$$\sigma^2 = \frac{1220}{20}$$

$$\sigma^2 = 61$$

Dari data di atas diketahui bahwa varian terbesar adalah variabel X = 67,5. dan varian terkecil adalah variabel Y = 61. Kemudian setelah nilai varian terbesar dan terkecil diketahui maka langsung dimasukan kedalam rumus di bawah ini :

$$F_{hitung} = \frac{varian\ terbesar}{varian\ terkecil}$$

$$F_{hitung} = \frac{67,5}{61} = 1,10655 \text{ dibulatkan menjadi 1}$$

Dari perhitungan di atas, di peroleh bahwa F_{hitung} = 1 dan F_{tabel} dengan df pembilang 20 – 3 = 19 dan df penyebut 2 -1 = 1 pada taraf signifikan 5% = 4.38. Data dikatakan memiliki varian homogen apabila F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Tampak bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ (1 < 4.38) hal ini berarti data X dan Y homogen.

3. Uji t-test

Terdapat dua rumus t-test yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen. Rumus tersebut sebagi berikut :

$$T_{hitung} = \frac{\bar{X}1 - \bar{X}2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n1} + \frac{S_2^2}{n1}}}$$

Tabel 4.26

Data Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V A dan V B

No	*Posttest* X_1 A	*Posttest* X_1 B
1	90	80
2	80	70
3	75	55
4	75	60
5	85	60
6	90	60
7	100	75
8	65	70
9	70	65
10	80	70
11	80	80
12	65	65
13	90	75
14	100	75
15	75	60
16	85	80
17	70	55
18	70	70
19	85	70
20	85	65
$\sum$	**1615**	**1360**
	N1 = 20 $\bar{X}1$ = 81 S_1 = 10, 294 S_1^2 = 105, 986	N1 = 20 $\bar{X}1$ = 68 S_1 = 8, 013 S_1^2 = 64, 210

Mencari interpretasi terhadap t

$$T_{hitung} = \frac{\bar{X}1-\bar{X}2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n1}+\frac{S_2^2}{n1}}} = \frac{81-68}{\sqrt{\frac{10,98}{20}+\frac{64,21}{20}}} = \frac{13}{\sqrt{3,7595}} = \frac{13}{1,938} = 6,7079$$

Harga t hitung tersebut, selanjutnya dibandingkan dengan harga t tabel. T tabel dihitung dengan dk atau df = (n1 + n2 – 2) 20 + 20 – 2 = 38. Berdasarkan perhitungan diatas, apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan dk 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024.

Berdasarkan perhitungan tersebut, uji t_{hitung} > uji t_{tabel} (6,7079 > 2,024). Hal ini dapat dilihat dimana uji t_{hitung} lebih besar dari uji $t_{tabel.}$ Maka dalam penelitian ini Ha diterima dan Ho ditolak. Dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dengan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media animasi. Jadi kesimpulannya terdapat pengaruh secara signifikan penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa.

D. Pembahasan

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diketahui adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA kelas V di SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil *posttest* hasil belajar anak pada kelas V A (kelompok eksperimen) memiliki nilai rata-rata 80,75. Sedangkan hasil *posttest* hasil belajar anak pada kelas V B (kelompok kontrol) memiliki nilai rata-rata 68.

Hal ini juga dapat dilihat dari hipotesis dengan menggunakan uji "t" bahwa t_{hitung} = 6,7079 sedangkan t_{tabel} dengan dk atau df 38 pada taraf signifikan 5% yaitu > 2,024. dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (6,7079 > 2,024) hal ini dapat dilihat uji t_{hitung} lebih besar dari pada uji t_{tabel}

Maka dalam penelitian ini Ha diterima dan Ho ditolak. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar.

Ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran salah satunya adalah media animasi. Media animasi adalah media pembelajaran berbasis audiovisual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi.

Dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias, motivasi, keaktifan, dan rasa senang siswa. Seperti yang di kemukakan oleh Kemp dan Dayton, bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar. Bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu anak menyerap materi pembelajaran lebih mendalam dan utuh

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat terdapat pengaruh Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN. 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat. Hal ini juga dapat dilihat dari hipotesis dengan menggunakan uji "t" bahwa t_{hitung} = 6,7079 sedangkan t_{tabel} dengan dk atau df 38 pada taraf signifikan 5% yaitu > 2,024. dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (6,7079 > 2,024) hal ini dapat dilihat uji t_{hitung} lebih besar dari pada uji t_{tabel}. Maka dalam penelitian ini Ha diterima dan Ho ditolak Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bagi Guru

   Bagi guru diharapkan dapat menjadi acuan mengenai media animasi dalam pengajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA, serta menjadikan pembelajaran IPA lebih efektif dan menyenangkan.

2. Bagi peserta didik

Jika ingin mendapatkan nilai yang maksimal, sebagai peserta didik maka perhatikanlah apa yang disampaikan oleh guru sebelum memberikan tugas. Jadikanlah prestasi belajar sebagai suatu hasil yang dapat memotivasi diri untuk lebih giat belajar lagi.

3. Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Farid dan Hamidullah. 2018. *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: C.V.Pilar Nusantara.

Al Fasyi, Muhammad Chusnul . 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014 / 2015*. (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta)

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Creswell W. John. *Research Design* (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed). Pustaka Belajar.

Damin, Sudarman. 2010. *Pengantar Kependidikan*. Bandung: Alfabeta

Departemen Agama Islam RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Diponegoro

Dimyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT. Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Emzir. 2015. *Metodologi penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Karsidi, Ravik. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Lestari, Anita Ayu. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas II Di MIN 4 Bengkulu Tengah,* (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu)

Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama

Pidarta, Mode. 2007. *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Rineka

Pietono, Yan Djoko. 2014. *Mendidik Anak Sepenuh Hati*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Ridwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Sadiman, Arief. S, dkk,. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Sagala, Syaiful. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Kependidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

Sugiyono. 2007. *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantiatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Sundayana, Rostina. 2015. *Media Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana

Tim pengembang MKDP. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Yunita, Liza . 2017. *Pengaruh Penggunaan Media AnimasiTerhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh)

LAMPIRAN

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 01 Tanjung Sakti PUMU

Kelas/Semester : V/1

Tema/subtema : 3. Makanan Sehat / 1. Bagaimana Tubuh Mengelolah Makanan

Pembelajaran : 5

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Muatan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA 3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan	3.3.1 Pengertian sistem organ pada	1. Pengertian sistem organ pada manusia dan	1. Mengidentifikasi organ-organ pencernaan pada manusia. 2. Siswa	a. Jenis : tes b. Bentuk soal: Pilihan ganda	4 x 2 JP	1. Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 5 dan

dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.2 Mampu menjelaskan fungsi organ pencernaan makanan pada manusia. 3.3.3 Mampu menjelaskan hubungan mak	manusia dan nama organ pencernaan manusia 2. Fungsi organ pencernaan makanan pada manusia. 3. Hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia. 4. Penyakit-penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.	menggali informasi tentang organ-organpencernaan manusia melalui teks bacaan yangdisediakan 3. Dengan bimbingan guru, siswamenggarisbawahi kata-kata penting dalambacaan Guru memberikan penjelasan tentang organ-organpencernaan			Buku Siswa Tema 3 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). 2. Media animasi materi sistem pencernaan manusia

	anan den gan kese hata n tubu h man usia. 3.3.4 Ma mpu men jelas kan pen yaki t- pen yaki t yan g men yera ng orga n penc erna an man usia.					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL

Sekolah	: SDN 01 Tanjung Sakti PUMU
Mata Pelajaran	: IPA
Pokok Bahasan	: Sistem Pencernaan Manusia
Kelas/Semester	: V / 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 8 x 35 Menit (4x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamat, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan.

C. Indikator

5. Siswa mampu menunjukkan nama organ pencernaan manusia
6. Siswa mampu menjelaskan fungsi organ pencernaan makanan pada manusia.

7. Siswa mampu menjelaskan hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia.
8. Siswa mampu menjelaskan penyakit-penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Agar siswa mampu menunjukkan nama organ pencernaan manusia
2. Agar siswa mampu menjelaskan fungsi organ pencernaan makanan pada manusia.
3. Agar siswa mampu memahami hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia.
4. Agar siswa mampu mengetahui penyakit-penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.

E. Karakter yang Diharapkan

Disiplin, Kerja sama, syukur

F. Materi Pembelajaran

Organ Pencernaan Makanan Pada Manusia

G. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : *Scientific* (Proses berfikir untuk memecahkan masalah secara sistematis, empiris dan terkontrol)

Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, dan penugasan.

H. Media/ Alat/ Sumber belajar

Media : -

Sumber belajar : Buku paket IPA kelas V

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Apersepsi dan Motivasi : • Guru mencoba menggali pengalaman	10 menit

	sehari-hari siswa yang berhubungan dengan organ pencernaan makanan pada manusia dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti : Berapa kali kalian makan dalam sehari? Mengapa kita perlu makan? Apa saja organ pencernaan makanan pada manusia? • Menyampaikan Indikator Pencapaian Kompetensi dan kompetensi yang diharapkan.	
Kegiatan inti	**Pertemuan ke-1** **Eksplorasi :** 1. Guru memberikan pengantar tentang materi organ pencernaan makanan pada manusia. 2. Guru menjelaskan tentang organ pencernaan makanan pada manusia. 3. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi yang telah dibahas. **Elaborasi :** 1. Siswa menjawab pertanyaan yang yang diberikan oleh guru. 2. Guru menunjuk siswa untuk menjelaskan mengenai susunan organ pencernaan yang telah guru jelaskan. **Konfirmasi :** 1. Guru menjelaskan mengenai susunan organ pencernaan manusia. 2. Guru memberikan kesempatan betanya	50 menit

	kepada siswa yang belum memahami materi. **Pertemuan ke-2** **Eksplorasi :** 1. Guru memberikan pengantar tentang materi fungsi organ pencernaan makanan pada manusia. 2. Guru menjelaskan tentang sistem fungsi organ pencernaan makanan pada manusia. 3. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi yang telah dibahas. **Elaborasi :** 1. Siswa menjawab pertanyaan yang yang diberikan oleh guru. 2. Guru menunjuk siswa untuk menjelaskan mengenai fungsi organ pencernaan makanan pada manusia. **Konfirmasi :** 1. Guru menjelaskan mengenai fungsi organ pencernaan makanan pada manusia. 2. Guru memberikan kesempatan betanya kepada siswa yang belum memahami materi. **Pertemuan ke-3** **Eksplorasi :** 1. Guru memberikan pengantar tentang materi hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia.	

	2. Guru menjelaskan tentang hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia. 3. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi yang telah dibahas. **Elaborasi :** 1. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 2. Guru menunjuk siswa untuk menjelaskan mengenai hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia. **Konfirmasi :** 1. Guru menjelaskan mengenai hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia. 2. Guru memberikan kesempatan betanya kepada siswa yang belum memahami materi. **Pertemuan ke-4** **Eksplorasi :** 1. Guru memberikan pengantar tentang materi penyakit - penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia. 2. Guru menjelaskan tentang penyakit-penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia. 3. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi yang telah dibahas.	

	Elaborasi : 1. Siswa menjawab pertanyaan yang yang diberikan oleh guru. 2. Guru menunjuk siswa untuk menjelaskan mengenai penyakit - penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia. **Konfirmasi :** 1. Guru menjelaskan mengenai penyakit-penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia. 2. Guru memberikan kesempatan betanya kepada siswa yang belum memahami materi.	
Penutup	1. Menyimpulkan hasil belajar 2. Peserta didik melakukan evaluasi akhir dengan mengerjakan soal-soal latihan. 3. Tindak lanjut : pemberian tugas / PR. 4. Kelas ditutup dengan doa bersama	10 menit

J. Penilaian

a. Penilaian pengetahuan

Teknik penilaian : Soal pilihan ganda

Bentuk penilaian : Terlampir

b. Penilaian sikap

Teknik penilaian : Penilaian Sikap

Bentuk penilaian : Terlampir

LAMPIRAN

PERTEMUAN KE-1

A. Penilaian pengetahuan : soal pilihan ganda

1. Perhatikan organ-organ pencernaan

   1) Kerongkongan 4) Mulut
   2) Usus besar 5) Lambung
   3) Usus halus 6) Anus

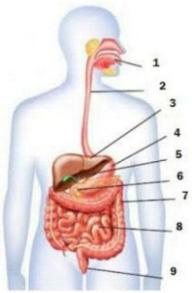
   Urutan sistem pencernaan pada manusia yang benar adalah …

   a. 6-5-4-3-2-1 c. 1-2-3-4-5-6
   b. 4-1-5-3-2-6 d. 5-4-3-2-1-6

2. Pencernaan secara mekanik terjadi pada …

   a. Usus halus c. Kerongkongan
   b. Usus besar d. Mulut

3. Perhatikan gambar di bawah ini untuk menjawab soal nomor 3 dan 4



   Penyerapan sari-sari makanan terjadi pada organ yang ditunjukkan dengan nomor …

   a. 1 c. 6
   b. 4 d. 8

4. Tempat terjadinya pembusukan sisa makanan terletak pada organ nomor …

   a. 3 c. 7
   b. 5 d. 9

5. Bagian lidah yang mengecap rasa manis adalah …

   a. Bagian belakang
   b. Bagian depan
   c. Bagian samping kanan
   d. Bagian samping kiri

PERTEMUAN KE-2

1. Gigi yang berfungsi untuk memotong makanan adalah …
   a. Gigi seri
   b. Gigi taring
   c. Gigi geraham
   d. Gigi muda
2. Kelenjar ludah berperan dalam pencernaan makanan di …
   a. Rongga mulut
   b. Kerongkongan
   c. Usus halus
   d. Usus besar
3. Bagian lidah yang mengecap rasa manis adalah …
   a. Bagian belakang
   b. Bagian depan
   c. Bagian samping kanan
   d. Bagian samping kiri
4. Organ tubuh yang menyerap sari-sari makanan pada sistem pencernaan adalah …
   a. Mulut
   b. Lambung
   c. Usus halus
   d. Usus besar
5. Air yang berfungsi untuk melicinkan dan membasahi makanan agar mudah ditelan adalah
   a. Air minum
   b. Air liur
   c. Air murni
   d. Air mineral

PERTEMUAN KE-3

1. Makanan yang sangat baik untuk kesehatan sistem pencernaan adalah makanan yang banyak mengandung …
   a. Serat
   b. Lemak
   c. Kolestrol
   d. Minyak
2. Berikut yang tidak termasuk pada pola hidup sehat adalah …
   a. Makanan yang bergizi
   b. Istirahat teratur
   c. Olahraga teratur
   d. Merokok
3. Salah satu sayuran yang kaya akan vitamin A adalah …
   a. Bayam
   b. Lambung
   c. Brokoli
   d. Wortel

4. Seseorang mengalami gangguan pencernaan makanan dengan gejala sukar buang air besar, gangguan ini disebabkan …
   a. Makanan kurang mengandung serat
   b. Keracunan makanan
   c. Kurang vitamin C
   d. Infeksi kuman
5. Vitamin yang berguna untuk mencegah gusi berdarah dan sariawan adalah …
   a. Vitamin A
   b. Vitamin B
   c. Vitamin C
   d. Vitamin D

PERTEMUAN KE-4

1. Penyakit gondok adalah penyakit yang disebabkan oleh kurangnya asupan …
   a. Vitamin A
   b. Yodium
   c. Karbohidrat
   d. Protein
2. Kekurang vitamin C dapat menyebabkan penyakit …
   a. Hepatitis
   b. Liver
   c. Sariawan
   d. Bisul
3. Kekurangan Yodium dapat menyebabkan timbulnya penyakit …
   a. Gondok
   b. TBC
   c. Maag
   d. Jantung
4. Berikut ini yang termasuk gangguan atau penyakit yang menyerang alat pencernaan pada manusia adalah …
   a. TBC
   b. Disentri
   c. Batuk
   d. Alergi
5. Gusi berdarah dan sariawan merupakan penyakit yang disebabkan oleh …
   a. Kurang vitamin A
   b. Kurang vitamin B
   c. kurang vitamin C
   d. kurang vitamin D

B. Rubrik penilaian

Nomor Soal	Skor
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2
Jumlah	10

Keterangan :

Skor maksimal : 10

$$Nilai = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}\ X\ 100$$

C. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Keaktifan			Kedisiplinan			Perhatian		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

Keterangan :

3 = Baik 2 = Cukup baik 1 = Kurang baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN

Sekolah	: SDN 01 Tanjung Sakti PUMU
Mata Pelajaran	: IPA
Pokok Bahasan	: Sistem Pencernaan Manusia
Kelas/Semester	: V / 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 8 x 35 Menit (4x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamat, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan.

C. Indikator

1. Siswa mampu menunjukkan nama organ pencernaan manusia
2. Siswa mampu menjelaskan fungsi organ pencernaan makanan pada manusia.

3. Siswa mampu menjelaskan hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia.
4. Siswa mampu menjelaskan penyakit-penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Agar siswa mampu menunjukkan nama organ pencernaan manusia
2. Agar siswa mampu menjelaskan fungsi organ pencernaan makanan pada manusia.
3. Agar siswa mampu memahami hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia.
4. Agar siswa mampu mengetahui penyakit-penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.

E. Karakter yang Diharapkan

Disiplin, Kerja sama, syukur

F. Materi Pembelajaran

Organ pencernaan makanan pada manusia

G. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : *Scientific* (Proses berfikir untuk memecahkan masalah secara sistematis, empiris dan terkontrol)

Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

H. Media/ Alat/ Sumber belajar

Media : Media animasi

Sumber belajar : Buku paket IPA kelas V

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Apersepsi dan Motivasi :	

	• Guru mencoba menggali pengalaman sehari-hari siswa yang berhubungan dengan organ pencernaan makanan pada manusia dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti : Berapa kali kalian makan dalam sehari? Mengapa kita perlu makan? • Menyampaikan Indikator Pencapaian Kompetensi dan kompetensi yang diharapkan.	10 menit
Kegiatan inti	**Pertemuan ke-1** **Eksplorasi** 1. Guru memberikan pengantar tentang materi organ pencernaan makanan pada manusia. 2. Guru menayangkan video animasi tentang organ pencernaan makanan pada manusia. 3. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi yang telah dibahas. **Elaborasi** 1. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok. 2. Setiap kelompok diberi waktu untuk berdiskusi mengurutkan	50 menit

	organ pencernaan makanan pada manusia 3. Tanya jawab tentang organ-organ pencernaan makanan pada manusia. 4. Setiap kelompok berdiskusi membahas organ pencernaan dan menuliskan hasil diskusinya. 5. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. **Konfirmasi** 1. Mengoreksi dan menguatkan hasil belajar siswa. 2. Guru bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberi penguatan dan penyimpulan. **Pertemuan ke-2** **Eksplorasi** 1. Guru memberikan pengantar tentang materi fungsi organ pencernaan makanan pada manusia. 2. Guru menayangkan video animasi tentang fungsi organ pencernaan makanan pada manusia.	

	3. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi yang telah dibahas. **Elaborasi** 1. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok. 2. Setiap kelompok diberi waktu untuk berdiskusi fungsi organ pencernaan makanan pada manusia. 3. Tanya jawab tentang fungsi organ pencernaan makanan pada manusia. 4. Setiap kelompok berdiskusi membahas fungsi organ pencernaan makanan pada manusia dan menuliskan hasil diskusinya. 5. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. **Konfirmasi** 1. Mengoreksi dan menguatkan hasil belajar siswa. 2. Guru bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberi penguatan dan penyimpulan.	

	Pertemuan ke-3 **Eksplorasi** 1. Guru memberikan pengantar tentang materi hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia. 2. Guru menayangkan video animasi tentang hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia. 3. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi yang telah dibahas. **Elaborasi** 1. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok. 2. Setiap kelompok diberi waktu untuk berdiskusi hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia. 3. Tanya jawab tentang hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia. 4. Setiap kelompok berdiskusi membahas hubungan makanan dengan kesehatan tubuh manusia dan menuliskan hasil diskusinya. 5. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil	

	diskusinya di depan kelas. **Konfirmasi** 1. Mengoreksi dan menguatkan hasil belajar siswa. 2. Guru bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberi penguatan dan penyimpulan. **Pertemuan ke-4** **Eksplorasi** 1. Guru memberikan pengantar tentang materi penyakit-penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia. 2. Guru menayangkan video animasi tentang penyakit-penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia. 3. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi yang telah dibahas. **Elaborasi** 1. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok. 2. Setiap kelompok diberi waktu untuk berdiskusi penyakit-penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia. 3. Tanya jawab tentang penyakit-penyakit yang menyerang organ	

	pencernaan manusia. 4. Setiap kelompok berdiskusi membahas penyakit-penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia dan menuliskan hasil diskusinya. 5. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. **Konfirmasi** 1. Mengoreksi dan menguatkan hasil belajar siswa. 2. Guru bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberi penguatan dan penyimpulan.	
Penutup	1. Menyimpulkan hasil belajar 2. Peserta didik melakukan evaluasi akhir dengan mengerjakan soal-soal latihan. 3. Tindak lanjut : pemberian tugas / PR. 4. Kelas ditutup dengan doa bersama	10 menit

J. Penilaian

a. Penilaian pengetahuan

Teknik penilaian : Soal pilihan ganda

Bentuk penilaian : Terlampir

b. Penilaian sikap

Teknik penilaian : Penilaian Sikap

Bentuk penilaian : Terlampir

LAMPIRAN

PERTEMUAN KE-1

A. Penilaian pengetahuan : soal pilihan ganda

1. Perhatikan organ-organ pencernaan

   1) Kerongkongan 4) Mulut
   2) Usus besar 5) Lambung
   3) Usus halus 6) Anus

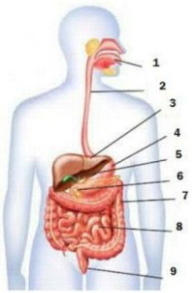
   Urutan sistem pencernaan pada manusia yang benar adalah

   a. 6-5-4-3-2-1 c. 1-2-3-4-5-6
   b. 4-1-5-3-2-6 d. 5-4-3-2-1-6

2. Pencernaan secara mekanik terjadi pada …

   a. Usus halus c. Kerongkongan
   b. Usus besar d. Mulut

3. Perhatikan gambar di bawah ini untuk menjawab soal nomor 3 dan 4



   Penyerapan sari-sari makanan terjadi pada organ yang ditunjukkan dengan nomor …

   a. 1 c. 6
   b. 4 d. 8

4. Tempat terjadinya pembusukan sisa makanan terletak pada organ nomor …

   a. 3 c. 7
   b. 5 d. 9

5. Bagian lidah yang mengecap rasa manis adalah …

   a. Bagian belakang
   b. Bagian depan
   c. Bagian samping kanan
   d. Bagian samping kiri

PERTEMUAN KE-2

1. Gigi yang berfungsi untuk memotong makanan adalah …
   a. Gigi seri
   b. Gigi taring
   c. Gigi geraham
   d. Gigi muda
2. Kelenjar ludah berperan dalam pencernaan makanan di …
   a. Rongga mulut
   b. Kerongkongan
   c. Usus halus
   d. Usus besar
3. Bagian lidah yang mengecap rasa manis adalah …
   a. Bagian belakang
   b. Bagian depan
   c. Bagian samping kanan
   d. Bagian samping kiri
4. Organ tubuh yang menyerap sari-sari makanan pada sistem pencernaan adalah …
   a. Mulut
   b. Lambung
   c. Usus halus
   d. Usus besar
5. Air yang berfungsi untuk melicinkan dan membasahi makanan agar mudah ditelan adalah
   a. Air minum
   b. Air liur
   c. Air murni
   d. Air mineral

PERTEMUAN KE-3

1. Makanan yang sangat baik untuk kesehatan sistem pencernaan adalah makanan yang banyak mengandung ...
   a. Serat
   b. Lemak
   c. Kolestrol
   d. Minyak
2. Berikut yang tidak termasuk pada pola hidup sehat adalah …
   a. Makanan yang bergizi
   b. Istirahat teratur
   c. Olahraga teratur
   d. Merokok
3. Salah satu sayuran yang kaya akan vitamin A adalah …
   a. Bayam
   b. Lambung
   c. Brokoli
   d. Wortel

4. Seseorang mengalami gangguan pencernaan makanan dengan gejala sukar buang air besar, gangguan ini disebabkan …
   a. Makanan kurang mengandung serat
   b. Keracunan makanan
   c. Kurang vitamin C
   d. Infeksi kuman
5. Vitamin yang berguna untuk mencegah gusi berdarah dan sariawan adalah …
   a. Vitamin A
   b. Vitamin B
   c. Vitamin C
   d. Vitamin D

PERTEMUAN KE-4

6. Penyakit gondok adalah penyakit yang disebabkan oleh kurangnya asupan …
   a. Vitamin A
   b. Yodium
   c. Karbohidrat
   d. Protein
7. Kekurang vitamin C dapat menyebabkan penyakit …
   a. Hepatitis
   b. Liver
   c. Sariawan
   d. Bisul
8. Kekurangan Yodium dapat menyebabkan timbulnya penyakit …
   a. Gondok
   b. TBC
   c. Maag
   d. Jantung
9. Berikut ini yang termasuk gangguan atau penyakit yang menyerang alat pencernaan pada manusia adalah …
   a. TBC
   b. Disentri
   c. Batuk
   d. Alergi
10. Gusi berdarah dan sariawan merupakan penyakit yang disebabkan oleh …
   a. Kurang vitamin A
   b. Kurang vitamin B
   c. kurang vitamin C
   d. kurang vitamin D

D. Rubrik penilaian

Nomor Soal	Skor
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2
Jumlah	10

Keterangan :

Skor maksimal : 10

$$Nilai = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}\ X\ 100$$

E. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Keaktifan			Kedisiplinan			Perhatian		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

Keterangan :

3 = Baik 2 = Cukup baik 1 = Kurang baik

Pretest* dan *Posttest

Berilah tanda silang (X) pada satu huruf a, b, c dan d pada jawaban yang paling tepat.

1. Perhatikan organ-organ pencernaan berikut ini.
   1) Kerongkongan
   2) Usus besar
   3) Usus halus
   4) Mulut
   5) Lambung
   6) Anus

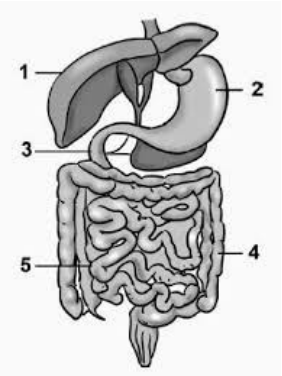
   Urutan sistem pencernaan pada manusia yang benar adalah …

   a. 6-5-4-3-2-1
   b. 4-1-5-3-2-6
   c. 1-2-3-4-5-6
   d. 5-4-3-2-1-6

2. Pencernaan secara mekanik terjadi pada …

   a. Usus halus
   b. Usus besar
   c. Kerongkongan
   d. Mulut

3. Perhatikan gambar dibawah ini.



   HCL dihasilkan oleh bagian yang bernomor …

   a. 1
   b. 2
   c. 3
   d. 4

4. Gigi yang berfungsi untuk memotong makanan adalah …
   a. Gigi seri
   b. Gigi taring
   c. Gigi geraham
   d. Gigi muda

5. Kekurangan vitamin C dapat menyebabkan sakit …
   a. Hepatitis
   b. Liver
   c. Sariawan
   d. Bisul

6. Makanan yang sangat baik untuk kesehatan sistem pencernaan adalah makanan yang banyak mengandung …
   a. Serat
   b. Lemak
   c. Kolestrol
   d. Minyak

7. Berikut ini yang *tidak termasuk* pada pola hidup sehat adalah …
   a. Makanan yang bergizi
   b. Istirahat teratur
   c. olahraga teratur
   d. Merokok

8. Kekurangan Yodium dapat menyebabkan timbulnya penyakit …
   a. Gondok
   b. TBC
   c. Maag
   d. Karbohidrat

9. Sistem alat pencernaan manusia meliputi hal-hal dibawah ini, *kecuali* …
   a. Lambung
   b. Kerongkongan
   c. Usus halus
   d. Jantung

10. Dibawah ini *yang bukan* merupakan fungsi lidah dalam proses percernaan makanan adalah ….
   a. Mengecap makanan
   b. Mengatur letak makanan
   c. Membantu menelan makanan
   d. Membantu dalam berbicara

11. Berikut ini termasuk organ pencernaan pada manusia, *kecuali* …

a. Hidung
b. Kerongkongan
c. Lambung
d. Usus

12. Lapisan keras berwarna putih yang menutupi mahkota gigi disebut …

a. Radiks
b. Email
c. Gusi
d. Corona

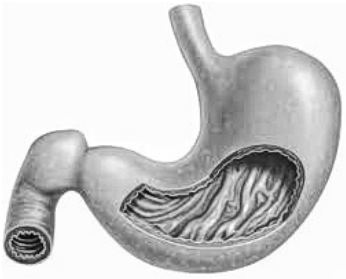
13. Berikut ini yang tidak termasuk peranan penting dari makanan yaitu …

a. Mengatur proses-proses kimia yang terjadi di dalam tubuh
b. Untuk perkembangan dan pertumbuhan tubuh
c. Sebagai penghasil energi
d. Sebagai penghasil protein dan karbohidrat

14. Pencernaan secara mekanik terjadi pada …

c. Usus halus
d. Usus besar
c. Kerongkongan
d. Mulut

15. Perhatikan gambar lambung dibawah ini.



Penyakit yang menyerang alat pencernaan pada gambar lambung di atas adalah …

a. Maag
b. Ginjal
c. Usus buntu
d. Kanker usus

16. Proses pencernaan makanan secara kimiawi dibantu oleh …

a. Gigi
b. Enzim
c. Lidah
d. Bakteri

17. Lemak yang berasal dari tumbuh-tumbuhan disebut lemak …

a. Hewani
b. Nabati
c. Alami
d. Buatan

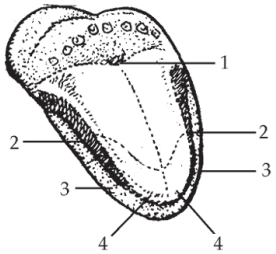
18. Perhatikan bagian-bagian organ di bawah ini.

1) Gigi
2) Lidah
3) Air liur

Bagian-bagian tersebut termasuk ke dalam organ …

a. Organ rongga mulut
b. Organ rongga dada
c. Organ rongga perut
d. Semua benar

Perhatikan gambar lidah dibawah ini untuk menjawab soal nomor 19, dan 20.



19. Bagian lidah yang mengecap rasa asin adalah nomor …

a. 1
b. 2
c. 3
d. 4

20. Bagian lidah yang mengecap rasa pahit adalah nomor …

a. 1
b. 2
c. 3
d. 4

Kunci Jawaban

1) B. 4-1-5-3-2-6
2) D. Mulut
3) B. 2
4) A. Gigi seri
5) C. sariawan
6) A. Serat
7) D. Merokok
8) A. Gondok
9) D. Jantung
10) D. Membantu dalam berbicara
11) A. Hidung
12) B. Email
13) D. Sebagai penghasil protein dan karbohidrat
14) D. Hidung
15) A. Maag
16) B. Enzim
17) B. Nabati
18) A. Organ rongga mulut
19) B. 2
20) A. 1

Tabel Nilai r Product Moment

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	10%		5%	10%		5%	10%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	**0,355**	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

NILAI-NILAI CHI KUADRAT

dk	Taraf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%,	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

DOKUMENTASI PENELITIAN

Keterangan :

Penyerahan surat penelitian kepada kepala sekolah SDN.01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat

Keterangan :

Pemberian *Pretest* pada siswa kelas V.A (Kelas Eksperimen)

Keterangan :

Pemberian *Pretest* pada siswa kelas V.B (kelas kontrol)

Keterangan :

Penerapan media animasi pada pelajaran IPA siswa kelas V.A (kelas eksperimen)

Keterangan :

Proses belajar IPA siswa kelas V.B (kelas kontrol)

Keterangan :

Pengerjakan *Posttest* pada siswa kelas V.A (kelas eksperimen)

Keterangan :

Pengerjakan *Posttest* pada siswa kelas V.B (kelas kontrol)

Keterangan :

Foto bersama siswa-siswi kelas V.A

Keterangan :

Foto bersama siswa-siswi kelas V.B

Keterangan :

Foto bersama wali kelas V.A (Bapak Lauhenri, S. Pd. SD) dan wali kelas V.B (Bapak Septudi, S.Pd

Keterangan :

Foto bersama kepala sekolah dan guru-guru SDN.01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat