

**PENGARUH MEDIA *INTERAKTIF ANIMASI* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SD NEGERI 24 SELUMA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Insititut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam
Bidang Ilmu Tarbiyah



Disusun Oleh :

M. ALDO TRY SAKTIBIMANTARA
NIM. 1711240222

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
(UIN FAS) BENGKULU
2022**



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Alamat :Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp: (0736) 31172

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. M. Aldo try Sakkti Bimantara
NIM : 1711240222

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris
UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : M. Aldo try Sakkti Bimantara
Nim : 1711240222
Judul : **Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 24 Seluma.**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Munaqasyah guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum WR, Wb

Pembimbing I,

Dr. H Zulkarnain S, M.Ag
NIP. 196005251987031001

Bengkulu, Februari 2022
Pembimbing II

Dr. Desy eka Citra, M.Pd
NIP. 197512102007102002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu
Telp. (0736) 51276-51171-51172

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **“Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 24 Seluma”** yang ditulis oleh **M. Aldo try Sakti Bimantara, NIM: 1711240222**, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu pada hari Kamis, 30 Desember 2021, dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Dr. H Zulkarnain S, M.Ag
NIP. 196005251987031001

Sekretaris

Bakhrul Ulum, M.Pd.I
NIDN. 2007058002

Penguji 1

Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd
NIP. 197702182007012018

penguji 2

Meddyan Heriadi, M.Pd
NIP. 198907082019031004

Bengkulu, 10 Januari 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004



PERSEMBAHAN

Hari ini setitik kebahagiaan telah kunikmati, sekeping cita-cita telah kuraih tetapi perjuanganku belum selesai sampai sini. Kebahagi an ku hari ini telah mewakili impian yang aku harapkan selama ini dimana kebahagiaan yang memberikan motivasi untuk selalu berjuang mewujudkan mimpi, harapan dan keingin dan menjadi kenyataan, karena yakin Allah akan selalu mendengarkan do'a ku Karena Dialah yang mengatur semuanya. Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT, ku persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kepada kedua orang tua saya yaitu Ayahanda tercinta Marwanto dan Ibunda Zuryatul aini. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita daripada diri kita sendiri. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna.
2. Untuk guru-guruku dari SD,SMP,SMA serta Dosen-dosenku yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan terbaik kepadaku.
3. Seorang teman dengan hati emas sulit ditemukan. Kebaikan kalian benar-benar tiada bandingnya. Kalian menjadi diantara orang yang layak kupersembahkan bentuk perjuanganku ini untuk sahabat dan temanku Widia Ardila, Pengky Rama Saputra, Ahzan Julian, dan Nopri Azwari serta teman-teman yang tidak bisa disebutkan semuanya.
4. Terkhususrekan-rekan seperjuangan PGMI Lokal C dan teman-teman KKN.

MOTO

Pendidikanbukanlah proses mengisiwadah yangtelahkosong. Melainkanproses menyalakanapiberfikiruntukmencapaisatuketke masa depan.

(M. aldo Try Sakti Bimantara)

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 Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd. selaku Rektor UIN FAS Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Nurlaili, S.Ag., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah UIN FAS Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd. selaku Ka. Prodi PGMI UIN FAS Bengkulu yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.
5. Bapak Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag selaku pembimbing utama dalam penulisan skripsi ini, yang telah membimbing, memberikan masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu Dr. Desi Eka Citra, M.Pd Selaku pembimbing kedua yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Syahril, S.Sos.I, M.Ag. selaku Kepala Perpustakaan UIN FAS Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
8. Bapak Adi Saputra, S.Sos.I, M.pd selaku dosen Pembimbing Akademik.

9. Seluruh dosen dan staf yang khususnya di Fakultas tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberikan nasehat serta mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.

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, 10 Februari 2022

Penulis



M. Aldo Try Saktti Bimantara
NIM: 1711240222

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Aldo Try Sakti Bimantara
NIM : 171124022
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 24 Seluma

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung-jawabkannya sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di IAIN Bengkulu. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, Juli 2021

Saya yang menyatakan,



M. Aldo Try Sakti Bimantara
NIM. 171124022

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Aldo Try Saktti Bimantara
NIM : 1711240222
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Interaktif Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 24 Seluma

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program www.turnitin.com dengan Submission ID: 1709891307. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 26% dan dinyatakan dapat diterima.

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

Bengkulu, 22 November 2021

Mengetahui

Ketua Tim Verifikasi


Dr. Ali Akbarjono, M.Pd
NIP. 197509252001121004

Yang Menyatakan


10000
METERAI
TEMPEL
4D0E8AJX31622258

M. Aldo Try Saktti Bimantara
NIM. 1711240222

ABSTRAK

M. Aldo Try Sakkti Bimantara, NIM. 1711240222. Skripsi dengan Judul **“Pengaruh Media *Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SDNegeri 24 Seluma*”**. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu. Pembimbing I : Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag. Pembimbing II : Dr. DesyEka Citra, M.Pd.

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V di SDNegeri 24 Seluma. 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 H_a diterima dan H_o ditolak, yaitu terdapat pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDNegeri 24 Seluma.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMANJUDUL	i
NOTAPEMBIMBING.....	ii
LEMBARPENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTO.....	v
KATAPENGANTAR.....	vi
DAFTARISI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTARTABEL.....	ix
DAFTARBAGAN.....	x
DAFTARLAMPIRAN.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. LatarBelakang	1
B. IdentifikasiMasalah.....	8
C. BatasanMasalah	8
D. RumusanMasalah.....	8
E. TujuanPenelitian	8
F. ManfaatPenelitian	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Media <i>InteraktifAnimasi</i>	18
3. HasilBelajar	25
4. PembelajaranIlmuPengetahuanAlam	30
B. kajianPustaka	33
C. KerangkaBerfikir	37
D. Hipotesis	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. JenisPenelitian.....	39
B. Tempat DanWaktuPenelitian	40
C. PopulasiDan Sampel	40
D. TeknikPengumpulan Data.....	41
E. InstrumenPengumpulan Data.....	43
F. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	45
G. TeknikAnalisis Data.....	54

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	58
B. Hasil Penelitian	62
C. Uji Prasyarat Analisis Data.....	80
D. Pembahasan.....	88

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	91
B. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	39
2. Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	43
3. Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Tes Nomor 1.....	46
4. Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Item Soal.....	46
5. Tabel 3.5 Skor Item Soal Bernomor Ganjil.....	47
6. Tabel 3.6 Skor Item Soal Bernomor Genap.....	48
7. Tabel 3.7 Perhitungan Variabel X dan Variabel Y.....	49
8. Tabel 4.1 Masa Kepemimpinan SD Negeri 24 Seluma.....	55
9. Tabel 4.2 Daftar Guru dan Staf SD Negeri 24 Seluma.....	56
10. Tabel 4.3 Daftar Jumlah Siswa/Siswi SD Negeri 24 Seluma.....	57
11. Tabel 4.4 Daftar Saran dan Prasarana SD Negeri 24 Seluma.....	58
12. Tabel 4.5 Nilai <i>Pretest</i> kelas V.A (Kelas Eksperimen).....	60
13. Tabel 4.6 Perhitungan Mean <i>Pretest</i> Kelas V.A (Kelas Eksperimen).....	61
14. Tabel 4.7 Nilai Interval Variabel X (Kelas Eksperimen).....	63
15. Tabel 4.8 Frekuensi Variabel X (Kelas Eksperimen).....	64
16. Tabel 4.9 Nilai <i>Postes</i> kelas V.A.....	64
17. Tabel 4.10 Perhitungan Mean <i>Postes</i> Kelas V.A.....	65
18. Tabel 4.11 Nilai Interval Variabel Y.....	67
19. Tabel 4.12 Frekuensi Variabel X.....	68
20. Tabel 4.13 Nilai <i>Pretest</i> kelas V.B.....	69
21. Tabel 4.14 Perhitungan Mean <i>Pretest</i> Kelas V.B.....	70
22. Tabel 4.15 Nilai Interval Variabel Y.....	72
23. Tabel 4.16 Frekuensi Variabel Y.....	73
24. Tabel 4.17 Nilai <i>Posttest</i> kelas V.B.....	73
25. Tabel 4.18 Perhitungan Mean <i>Posttest</i> Kelas V.B.....	74
26. Tabel 4.19 Nilai Interval Variabel Y.....	76
27. Tabel 4.20 Frekuensi Variabel Y.....	77
28. Tabel 4.21 Perhitungan Uji Normalitas Variabel X.....	78
29. Tabel 4.22 Perhitungan Uji Normalitas Variabel X.....	79
30. Tabel 4.23 Perhitungan Uji Normalitas Variabel Y.....	81
31. Tabel 4.24 Perhitungan Uji Normalitas Variabel Y.....	82
32. Tabel 4.25 Data Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar di Kelas V.A dan V.B.....	84

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	37
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. SK Pembimbing
2. SK Kompre
3. Nilai Ujian Kompre
4. Kartu Bimbingan Proposal
5. Kartu Bimbingan Skripsi
6. SK Penelitian dari Kampus
7. SK Penelitian dari Sekolah
8. Surat Selesai Penelitian dari Sekolah
9. Silabus
10. RPP
11. Soal *Pretest* dan *Posttest*
12. Kunci jawaban Soal
13. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan asosiasi antara guru dan siswa dalam memusatkan perhatian pada suatu topik yang telah disusun dalam suatu rencana pendidikan. Dalam melakukan latihan-latihan pembelajaran, pengajar selain menguasai materi atau materi yang ditampilkan, tentunya mereka juga perlu mengetahui bagaimana materi tayangan tersebut disampaikan dan bagaimana ciri-ciri siswa yang mendapatkan materi tersebut. Kekecewaan instruktur dalam menyampaikan materi tayangan bukan karena ia tidak menguasai materi, melainkan karena ia tidak memiliki petunjuk bagaimana menyampaikan materi dengan baik dan benar sehingga siswa tidak dapat belajar dengan cara yang tepat. udara yang menyenangkan dan menyegarkan.

Pendidikan pada dasarnya adalah pekerjaan untuk merencanakan orang untuk memiliki pilihan untuk menjadi mandiri, untuk menjadi warga negara yang menarik untuk mengambil bagian dalam pembangunan negara. Mengingat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kapasitas pengajaran publik untuk menumbuhkan kemampuan dan membentuk pribadi dan kemajuan negara yang megah untuk mengajar kehidupan negara.¹ Pendidikan dimaksudkan untuk membina kemampuan peserta didik agar menjadi pribadi yang bertakwa dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berakhlak mulia, terpelajar, cakap, inovatif, mandiri dan menjadi penduduk mayoritas yang dapat diandalkan.

Dalam merancang pembelajaran guru juga harus menyediakan media dan sumber belajar yang dibutuhkan. Dengan tujuan siswa memperoleh pembelajaran secara konkrit, luas, dan mendalam. Setiap guru dari jenjang pendidikan dasar biasanya adalah guru kelas, jadi harus menguasai seluruh

¹UU SISDIKNAS Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1

mata pelajaran umum yang telah di jabarkan dalam kurikulum. Salah satu mata pelajaran itu adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Memang, upaya untuk menggarap sifat pengajaran di Indonesia belum sepenuhnya tercapai. Hal ini terlihat dalam penelitian yang dipimpin oleh Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) dan Program for International Student Assessment (PISA) yang menunjukkan bahwa hasil belajar di Indonesia masih rendah. Pada tahun 2006 posisi Indonesia untuk ilmu pengetahuan turun dari 36 dari 40 negara (2003) menjadi 54 dari 57 negara (2006) dengan skor normal turun dari 395 (2003) menjadi 393 (2006). TIMSS 2003, dimana Indonesia menempati posisi ke-34 dari 45 negara. Untuk IPA, nilai rata-rata siswa Indonesia hanya 395, sedangkan Thailand 429, Singapura 473, Malaysia 510. Patterns International Mathematics and Science Study (TIMSS) 2003 menempatkan siswa di bidang sains Indonesia menempati urutan ke-36 dari 45 peserta. negara, dengan nilai normal 420. Prestasi Indonesia juga di bawah normal global (437). Bahkan, prestasi Indonesia jauh di bawah Malaysia yang berada di peringkat dua puluh.

Rendahnya hasil belajar juga terjadi di SD Negeri 24 Seluma. Dilihat dari efek samping persepsi, disadari bahwa pengajar sebenarnya memanfaatkan pembelajaran biasa, siswa kurang siap untuk melihat bagaimana belajar, berpikir, dan menggerakkan diri (inspirasi diri), siswa membutuhkan dominasi materi dan kurang dinamis dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai contoh, disadari bahwa 58% mahasiswa belum mencapai KKM. (KKM), seperti halnya capaian normal yang diperoleh siswa kelas V materi terkait organ perut tahun 2019/2020, yaitu 70. Nilai tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu adalah 62 untuk Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA. Selain itu, di SD Negeri 24 Seluma dalam sistem pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran organ yang berhubungan dengan lambung manusia, pengajar belum memanfaatkan media gerak sehingga materi sulit dipahami karena mencakup organ yang berbeda. dalam melakukan kapasitasnya.

Salah satu upaya yang dilakukan agar sistem pembelajaran dapat memperluas latihan dan hasil belajar secara maksimal, maka dari itu menggunakan media yang dapat mempermudah siswa untuk mengingat, memahami dan menyampaikan kembali yaitu dengan memanfaatkan media yang dimeriahkan.

Hasil belajar adalah kapasitas yang diperoleh individu setelah mengikuti proses belajar². Hasil belajar dalam diri seorang individu seringkali tidak segera terlihat tanpa individu tersebut bergerak untuk menunjukkan kapasitas yang telah diperolehnya melalui pembelajaran. Meskipun demikian, hasil belajar adalah perubahan yang menyebabkan individu berubah dalam perilaku, mentalitas, dan kemampuan.³ Setelah melalui sistem pembelajaran, siswa diharapkan memiliki pilihan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang juga disebut hasil belajar, lebih tepatnya kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran.⁴

Penelitian terdahulu oleh Ai Muflihah (2021). Berdasarkan data hasil tes dan observasi terhadap pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran aktif tipe Index Card Match yang telah diuraikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe Index Card Match mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi lambang bilangan bulat pada siswa kelas VII MTs Negeri 1 Kabupaten Tangerang Banten.⁵ Selanjutnya oleh Widodo, Lusi Widayanti (2012/2013) Berdasarkan hasil penelitian di MTs Negeri Donomulyo, Nanggulan, Kulon Progo dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) Metode problem based learning dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIIA di MTs Donomulyo, Nanggulan, Kulon Progo pada pokok

²Rober M. Gagne dan Leslie J. Briggs, *Principles of instructional Design* (New York: Holt Rinehart and Winston. Inc, 1974), hal. 49

³Rosma Hartiny, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hal. 33-34

⁴Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hal. 15

⁵Ai Muflihah "MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH PADA PELAJARAN MATEMATIKA" *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 1

bahasan wujud zat dan perubahannya. (b) Metode problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA di MTs Donomulyo, Nanggulan, Kulon Progo pada pokok bahasan wujud zat dan perubahannya.⁶ Selanjutnya Penelitian oleh Sulastri Dkk, Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas V SDN Limbo makmur dengan menggunakan dua siklus mengenai penggunaan metode strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS diperoleh kesimpulan bahwa metode strategi pembelajaran berbasis masalah yang diberikan kepada siswa kelas V SDN Limbo makmur Kecamatan Bumi raya Kabupaten Morowali dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁷

Penelitian terdahulu oleh Muharrar Dkk (2010) Hasil pengembangan adalah model pembelajaran dan perangkat pembelajaran berupa buku “Terampil Sains” Eksperimen IPA Berbasis Bahan-bahan Di Lingkungan Sekitar untuk kelas 4, 5, dan 6. Penerapan model dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini akan membuka wawasan siswa tentang eksperimen atau pengamatan fenomena alam yang akan dilakukan. Eksperimen menjadi menarik karena bahan-bahan dan alat yang digunakan cukup murah bahkan menggunakan bahan-bahan bekas yang ada di lingkungan sekitar.⁸ Selanjutnya penelitian terdahulu oleh Eni suryani (2018) hasil penelitian mengenai pengaruh model Example Non Example terhadap hasil belajar pada materi sumber daya alam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar kelas IV semester II SD 1 Pamrican Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis, diperoleh simpulan yaitu Hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam di kelas IV semester II pada pembelajaran IPA di SD Negeri 1

⁶ Widodo, Lusi Widayanti “PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN METODE PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS VIIA MTs NEGERI DONOMULYO KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2012/2013” *Jurnal Fisika Indonesia* No: 49, Vol XVII, Edisi April 2013

⁷ Sulastri “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 1

⁸ Muharrar Dkk “Pengembangan Model Pembelajaran IPA SD Berbasis Bahan Di Lingkungan Sekitar Melalui Pendekatan Starter *Eksperimen*” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 16, Edisi Khusus III, Oktober 2010

Pamarican tanpa menggunakan model Example Non Example mengalami peningkatan. Hal tersebut dilihat dari hasil nilai rata-rata pretest sebelum dilaksanakan pembelajaran berada pada kategori rendah 33,91, sedangkan setelah dilaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan model Example Non example nilai rata-rata posttest berada pada kategori tinggi yaitu 69,13. Dengan demikian hasil belajar tanpa menggunakan model example non example mengalami peningkatan yang signifikan, akan tetapi apabila dilihat dari rata-rata normal gain berada pada kategori atau kualitas belajar kurang efektif yaitu 0,55.⁹ Selanjutnya penelitian terdahulu oleh sukadi (2015) Guru IPA SD Negeri Inpres Sido memiliki kemauan untuk menyeleksi dan menggunakan media dalam pembelajaran IPA yang mudah dipahami serta disesuaikan dengan kondisi peserta didik maupun sekolah sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan silabus dan RPP yang dibuat adapun langkah-langkah yang dilakukan guru adalah (a) mengidentifikasi aspek- aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dasar yang menjadi acuan pemilihan bahan ajar. (b) mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar. (c) memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi. (d) memilih sumber bahan ajar.¹⁰ Selanjutnya penelitian terdahulu oleh Fatimah: Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dengan sumber informasi siswa kelas V SDN 10 Biau, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu hasil tes akhir siklus I ketuntasan belajar klasikal mencapai 40%, pada siklus II ketuntasan belajar klasikal meningkatkan menjadi 85%. Sehingga secara umum peningkatan rata-rata yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 45%. sehingga dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 10 Biau dalam pembelajaran

⁹Eni suryani Dkk, "Pengaruh Model Example Non Example terhadap Hasil Belajar pada Materi Sumber Daya Alam" *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*- Vol. 5, No. 1

¹⁰ Sukardi. (2006). Penelitian kualitatif-naturalistik dalam pendidikan. Yogyakarta: Usaha Keluarga perum. UNY concat I Lantanida Journal, Vol. 3 No. 1

IPA dengan materi perubahan sifat benda dapat ditingkatkan melalui metode demonstrasi.¹¹

Hal ini menghasilkan dalam latihan siswa, misalnya, tertarik untuk mengeksekusi dan mengembangkan ide yang jarang dilakukan. Padahal gerakan ini merupakan salah satu pertemuan belajar yang penting bagi mahasiswa. Siswa sangat sedikit terkait dengan sistem pembelajaran sehingga siswa tidak terlibat dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa rendah.

Mengajar merupakan suatu usaha untuk membuat kondisi atau kerangka alam yang membantu dan mempertimbangkan terjadinya sistem pembelajaran, dengan asumsi pembelajaran dikatakan memiliki tempat dengan siswa, mengajar adalah tindakan instruktur. Selain itu, ada beberapa definisi yang berbeda, yang dibentuk secara mendalam dan memiliki semua ciri untuk dipisahkan. Mengajar juga menyampaikan informasi kepada siswa.

Penelitian terdahulu Fatwa T. Radityan Dkk (2014) rata-rata hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran kompetensi perbaikan differential menggunakan multimedia interaktif berada pada interpretasi cukup. Rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran perbaikan differential menggunakan media visual berada pada interpretasi kurang. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi perbaikan differential. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif lebih besar dibandingkan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media visual.¹² Selanjutnya penelitian terdahulu oleh Rio Afriani Dkk, Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memberi pengaruh

¹¹ Fatimah "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Dikelas V SDN 10 Biau" *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 5 No. 4

¹² Fatwa T. Radityan Dkk "PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI PERBAIKAN DIFFERENTIAL" *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol.1, No.2, Desember 2014

dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.¹³ Selanjutnya penelitian terdahulu oleh Doni Gunawan, Terdapat adanya pengaruh hasil belajar siswa kelas IV A (kelompok eksperimen) sebesar 79,54 dan kelas IV B (kelompok kontrol) sebesar 71,59 kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo pada mata pelajaran IPA dengan materi Perubahan Energi. Dari keseluruhan presentase yang didapatkan dari penyebaran angket sebesar 84%, maka dapat disimpulkan bahwa media video interaktif sangat baik dalam menunjang hasil belajar yang lebih maksimal.¹⁴

Mendidik adalah sebuah siklus yang memproses berbagai kualitas untuk ditelan oleh setiap siswa. Kualitas-kualitas ini tidak berhenti tanpa orang lain, namun diambil dari sumber yang berbeda. Seperti yang dikatakan Hamzah “animasi membuat siswa lebih mengingat materi lebih lama, gambar-gambar yang ada dapat memperjelas materi yang belum dipahami.”. Media berenergi diyakini sebagai kantor yang dapat dimanfaatkan oleh instruktur untuk memuluskan suasana belajar. Pertemuan belajar adalah semua latihan yang dilakukan siswa untuk mendapatkan data dan keterampilan baru sesuai dengan target yang ingin dicapai.

Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks dibandingkan pemaparan hanya dengan gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan tersebut, maka animasi ini dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat dilihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi pelajaran yang dijelaskan dapat tergambarkan. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ariansyah penggunaan animasi multimedia dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berpengaruh signifikan terhadap penguasaan materi pokok Sistem Reproduksi

¹³ Afriani Rio, Dkk. “PENGARUH PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA” *jurnal pendidikan* Vol. 5 No. 1

¹⁴ Gunawan Doni “PENGARUH MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF KELASA IV SD NEGERI 2 KARANGREJO TRENGGALEK” *Jurnal EDUPROXIMA* VOL. 2 NO. 1

Manusia. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul. “Pengaruh Media *Interaktif Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 24 SELUMA”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Pembelajaran IPA masih kurang diminati oleh siswa.
2. Guru mengajar hanyadengan berpanduan lembar kerja siswa (LKS) saja.
3. Guru belum menggunakan media yang menarik selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, maka penulis membatasi pada dua hal, yaitu :

1. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media *interaksi animasi*
2. Hasil belajar mencakup yaitu kognitif, psikomotorik dalam mata pelajaran IPA kelas V.
3. Penelitian ini terfokus kemateri organ pencernaan manusia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 24 Seluma?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 24 Seluma.?

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) berupa konsep tentang model pembelajaran *Interaksi Animasi* berbantuan multimedia.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah:

1. Guru

Dapat meningkatkan keterampilan guru dan kreatifitas guru dalam mengelola materiorgan pencernaan manusia sedemikian rupa sehingga materi dapat dengan mudah diterima olehsiswa.

2. Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran *Interaktif Animasi* berbantuan multimedia ,siswa senang dan gembira mengikuti pelajaran IPA, mendapat pengalaman belajar yang bervariasi, mudah memahami materi.

3.Sekolah

Melalui media pembelajaran *Interaktif Aniamasi* berbantuan multimedia, diharapkan menambah pengetahuan tentang model pembelajaran inovatif, kualitas belajar mengajar dikelas meningkat sehingga mutu sekolah menjadi lebih baik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Dalam kajian teori ini sesuai dengan judul maka peneliti akan menjelaskan tentang pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar negeri 24 seluma. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah menggunakan *media interaktif* animasi mengetahui apakah dengan menggunakan *media interaktif animasi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V di sekolah dasar negeri 24 seluma.

a. Pengertian Media

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari kerangka pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, memperkuat pertimbangan, perasaan, pertimbangan dan kemampuan siswa sehingga dapat mendukung sistem pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran tidak hanya sekedar memanfaatkan kata-kata (*symbol verbal*) .¹⁵

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dalam arti sebenarnya mengandung arti pendelegasian atau penyajian. Media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima .¹⁶

Media merupakan salah satu bagian dari surat menyurat sebagai kurir dari komunikator kepada komunikan. Mengingat definisi ini, dapat dikatakan bahwa sistem pembelajaran adalah siklus korespondensi. Dengan demikian,

¹⁵Asrorul Mais. *Media pembelajaran anak berkebutuhan khusus*. (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi. 2016). Hal 9

¹⁶Arif S. Sadirman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 6

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), sehingga dapat membangkitkan pertimbangan, minat, renungan, dan sentimen siswa dalam latihan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷

Media pembelajaran juga dicirikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat menghidupkan pikiran, perasaan, pertimbangan, dan keinginan siswa sehingga dapat menggerakkan proses pembelajaran yang disengaja, disengaja dan terkendali.

Sedangkan definisi media menurut para ahli, yaitu:

1. AECT (*Associaton of Education and Communication Teckhnology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
2. Bringgs, berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Misalnya: buku, film, kaset dan lain sebagainya.
3. Smaldino, mendefinisikan bahwa media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima.¹⁸

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat untuk menarik perhatian peserta didik, dan dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yang terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributive, sosiokultural, dan psikologis.

¹⁷Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), hal. 213

¹⁸Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 4

a. Fungsi Semantik

Media pembelajaran memiliki kapasitas semantik, artinya media pembelajaran memiliki kapasitas untuk mengkonkretkan pemikiran dan memberikan kejernihan sehingga informasi dan perjumpaan pembelajaran dapat lebih jelas dan nyata.

b. Media Manipulatif

Media memiliki kapasitas manipulatif, menyiratkan bahwa media memiliki kapasitas untuk mengontrol artikel dan acara sesuai dengan kondisi, keadaan, tujuan, dan sasaran. Kontrol dapat diuraikan dengan cara yang berbeda yang seharusnya memungkinkan untuk menggambarkan item yang tidak dapat dijangkau atau diperkenalkan selama sistem pembelajaran.

c. Fungsi Fiksatif

Kapasitas fiksatif adalah kemampuan media dalam menyimpan, dan sekali lagi menampilkan barang atau kejadian yang sudah berlangsung cukup lama. Misalnya dalam pembelajaran sejarah, media video memiliki kapasitas fiksatif dalam memperkenalkan video proklamasi NKRI kepada siswa.

d. Fungsi Distributif

Kapasitas distributif media diidentikkan dengan kapasitas media untuk menaklukkan batas-batas realitas, dan mengalahkan batas-batas deteksi manusia.

e. Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran memiliki kapasitas sosiokultural, khususnya untuk mengakomodasi kontras sosiokultural yang ada antar siswa. Misalnya, dalam mata pelajaran investigasi ramah, pendidik dapat mengklarifikasi pertemuan etnis melalui media video sehingga mereka dapat meliput banyak materi, siswa dapat mengetahui lebih banyak dalam waktu singkat dibandingkan dengan klarifikasi verbal.

f. Fungsi Psikologis

Media pembelajaran memiliki beberapa kapasitas sejauh menyangkut ilmu otak, antara lain khususnya:

- 1) Fungsi afektif yaitu menggugah perasaan, emosi, dan tingkatan penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
- 2) Fungsi kognitif, Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk yang mewakili objek-objek yang di hadapi, baik objek berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa.
- 3) Fungsi imajinatif Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinatif siswa.¹⁹
- 4) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- 5) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
- 6) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- 7) Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal
- 8) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- 9) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran.²⁰

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara komperhensif, media pembelajaran dapat dipisahkan menjadi tiga pertemuan penting, lebih spesifiknya sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan Setiap guru mungkin punya penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tersebut. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut

¹⁹Munadi, Wahyudi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gama persada.

²⁰Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2012), hal.320-321.

dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melebihi suara, gambar, gerak dan warna baik secara alami maupun manipulasi.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Guru sering menghasilkan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan, maka visual secara verbal akan teratasi.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media membuat proses pembelajaran lebih efisien, selain itu juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh sehingga pemahaman siswa pasti akan lebih baik.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa. Kapanpun dan dimanapun tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.
- 7) Media dapat menumbuhkan setiap siswa terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan, kebiasaan itu akan menanamkan sikap pada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.
- 8) Menambah peran guru menjadi lebih positif dan produktif. Dengan memanfaatkan media secara baik, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, ia dapat berbagi peran dengan media

sehingga akan mudah baginya dalam member perhatian dalam aspek-aspek edukatif lainnya seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan dan memotivasi belajar siswa.²¹

- 9) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 10) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 11) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.²²

d. Klarifikasi Media Pembelajaran

Secara garis besar media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga kelompok besar yaitu sebagai berikut:

- a. Media visual adalah perangkat atau aset pembelajaran yang berisi pesan, data, khususnya topik yang diperkenalkan secara menarik dan inventif serta diterapkan dengan memanfaatkan indera penglihatan.
- b. Media suara adalah media mendengarkan dengan jenis media pembelajaran atau aset pembelajaran yang berisi pesan atau topik yang diperkenalkan secara menarik dan inventif serta diterapkan dengan memanfaatkan indera pendengaran.
- c. Media umum adalah sejenis media pembelajaran atau aset pembelajaran yang memuat pesan atau topik yang dibuat secara aneh dan inventif dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa gambar dan suara.²³

²¹Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung:Alfabeta, 2013), hal. 11-12

²² Azhar Asyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

²³Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabeta, 2013), hal. 13

Mempertimbangkan dan memahami berbagai pengelompokan media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, yang masing-masing memiliki perspektif masing-masing. Kemudian, pada titik itu, cenderung diungkapkan urutan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi), seperti: benda sebenarnya, model boneka dan sebagainya.
- 3) Media dengan audio (media dengar) seperti: radio dan tape recorder.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, film strip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan Vidio Tape Recorder (VTR). Televisi adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.²⁴

Apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi, Seels dan Glasgow mengelompokkan berbagai jenis media ke dalam dua kategori luas yaitu:

- 1) Pilihan Media Tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan, seperti proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
 - b) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, grafik, papan info dan lain-lain.
 - c) Audio seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
 - d) Penyajian multimedia seperti slide plus suara tape, *multi image*.
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, vidio.

²⁴Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), hal. 16-17.

- f) Cetak contohnya buku modul teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah dan lainnya.
- g) Permainan seperti permainan teka-teki simulasi dan permainan papan.
- h) Realita seperti model, specimen (contoh) dan manipulatif (peta, boneka).

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

a) Media berbasis telekomunikasi

Ada dua jenis media berbasis telekomunikasi, langsung dari kelelawar, video chatting adalah metode korespondensi di mana tandan di berbagai daerah topografi menggunakan corong untuk bergaul satu sama lain. Kedua, pembelajaran jarak jauh adalah metode pertunjukan di mana seorang spesialis di bidang informasi tertentu menghadapi sekelompok anggota audiens yang mendengarkan melalui speaker telepon.

b) Media berbasis mikroprosesor

Beberapa jenis media chip termasuk; Pertama, panduan bantuan PC adalah kerangka penyampaian materi pembelajaran berbasis microchip yang ilustrasinya direncanakan dan disesuaikan ke dalam kerangka kerja.

Kedua, Hypertext adalah komposisi yang tidak berurutan. Ketiga, Hypermedia adalah perluasan hypertext yang mengkonsolidasikan media yang berbeda ke dalam teks. Keempat, kerangka kerja pelatih wawasan adalah PC membantu pengajaran yang dapat berdiskusi dengan siswa sehingga mereka dapat melakukan contoh.

Kelima, Video interaktif adalah sebuah sistem penyampaian tayangan di mana materi rekaman video diberikan kontrol PC kepada khalayak (siswa) dengan tujuan agar siswa memberikan reaksi yang berfungsi. 6, Lingkaran video ringkas adalah kerangka penyimpanan dan

perekaman video di mana sinyal media umum direkam pada disket. plastik, bukan pada pita yang menarik.²⁵

2 Media Interaktif Animasi

a. Pengertian Media Interaktif

Media pembelajaran intuitif adalah suatu alat peraga tayangan yang menyajikan materi video rekaman dengan kendali PC kepada orang banyak (siswa) yang mendengar dan melihat video dan suara, namun selain itu memberikan reaksi yang berfungsi, dan reaksi tersebut menentukan kecepatan dan urutan penyajian.²⁶ Media pembelajaran cerdas yang diharapkan adalah sebagai Compact-Disk (CD). Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut penglihatan dan suara karena media ini memiliki komponen media umum (aktivitas berhitung). Media ini disebut intuitif karena media ini dimaksudkan untuk memasukkan reaksi klien secara efektif. Oleh karena itu media ini berbentuk CD, sehingga sangat baik untuk dirangkai sebagai bahan ajar yang mendidik.²⁷

media interaktif intuitif adalah pemandangan dan suara yang dilengkapi dengan pengatur yang dapat bekerja oleh klien, sehingga klien dapat memilih apa yang dia butuhkan untuk sistem berikut. Media intuitif ini dimaksudkan untuk memasukkan reaksi klien secara efektif dan memberikan hubungan atau aktivitas yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung.²⁸

Kesepakatan cerdas diidentifikasi dengan korespondensi dua arah atau sejumlah besar bagian korespondensi. Korespondensi dalam media intuitif (berbasis PC) adalah hubungan manusia (sebagai klien/klien item) dengan PC (pemrograman/aplikasi/item dalam desain rekaman tertentu, sebagai aturan sebagai CD). Dengan cara ini, item/CD/Aplikasi normal memiliki koneksi

²⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 33-36.

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007) hal.36.

²⁷Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta:PT.Gava Media.2013) hal.51

²⁸Munir. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta.2013),hal.110

dua arah/pelengkap antara produk/aplikasi dan pengguna²⁹. Media cerdas akan menjadi media yang memungkinkan siswa untuk bergaul dengan media dengan melatih kemampuan mereka dan mendapatkan masukan atas materi yang disajikan.³⁰ Dimana investasi siswa lebih diperhatikan agar mereka dapat mempelajari materi luar dan dalam sesuai dengan pandangan dunia konstruktivis, mendukung individualisasi gaya belajar setiap siswa, kemampuan beradaptasi yang lebih memuaskan sehingga lebih mudah beradaptasi dengan keadaan siswa, siap untuk membuat ulang artikel yang dapat't diperkenalkan di ruang belajar. di kelas.

Berdasarkan sebagian penilaian, penulis esai berpendapat bahwa media intuitif adalah alat mediator yang direncanakan dengan menggunakan PC yang menggunakan komponen seperti (suara), gambar (visual) dan pesan untuk menyampaikan pesan yang dapat mencakup klien secara keseluruhan. baik dalam mendapatkan atau memberikan masukan yang dibatasi oleh kerangka kerja yang dibatasi oleh kerangka. telah dirancang dengan luar biasa dan memberikan reaksi siswa yang dinamis. Jika klien mendapatkan kemampuan untuk mengontrol media, ini disebut media intuitif.

b. Karakteristik Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Berikut ini adalah karakteristik multimedia interaksi dalam pembelajar;

- a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- b) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna,
- c) Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.³¹

²⁹Munir. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta. 2013) ,hal.115

³⁰Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.(Bandung :PT Remaja Rosdakarya,2018) hal.201

³¹Munir. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta .2013), hal.110

Berkembangnya ilmu teknologi, membawa perubahan pula pada learning material atau bahan belajar. Adanya perubahan dalam bidang teknologi, membawa paradigma baru pada learning matterial dan learning method .³²

Dengan memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama, komputer juga dimaknai sebagai ilmu yang harus dipelajari siswa, untuk memperoleh atau mempermudah siswa untuk mempelajari berbagai materi pelajaran.

c. Kelebihan Media Interaktif dalam Pembelajaran

Berdasarkan uraian, maka multimedia interaktif mempunyai banyak kelebihan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

- a. Sistem pembelajarn menjadi lebih inovatif dan interaktif
- b. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatifdalam mencari terobosan pembelajaran
- c. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau animasi video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga di dapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan³³

³²Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya: 2014), hal. 54.

³³Munir. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta. 2013) ,hal.113

- g. Memerlukan biaya relatif tinggi dalam pengadaan, dan pengembangan program
- h. Mendisain dan memproduksi multimedia pembelajaran interaktif tidak mudah, memerlukan kegiatan intensif yang memerlukan banyak waktu dan keahlian khusus.
- i. Mengalami kendala dalam hal sumber daya manusia, seperti masih tingginya sikap yang masih enggan mencoba komputer sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan pengetahuan³⁴

d. Kelemahan Media Interaktif dalam Pembelajaran

Sedangkan, kelemahan media interaktif menurut Anitah :

- a) Biaya keterbatasan yang paling signifikan untuk interaksi dengan video adalah biaya.
- b) Produksi yang mahal Akan sangat mahal untuk produksi seperti CD Rom dan DVD.
- c) Kekakuan Diset komersial tidak dapat diubah sekali buat, karena itu materi menjadi kadaluarsa.³⁵
- d) Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional
- e) Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.³⁶

e. Animasi

animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (progressively) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Dalam hal ini yang dimaksud dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, dan lain-lain. Animasi

³⁴Pujiriyanto. *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press. 2012). Hal 161

³⁵Sri Anitah, *Media Pembelajaran*. (Surakarta: UNS Press 2009) hal.59

³⁶Sadam Husein, Lovy Herayanti, Gunawan. "Pengaruh Penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berfikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. Vol.I No.3, Juli (2015).

dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan.³⁷

Penelitian ini penggunaan animasi bukan media utama melainkan animasi hanya sebagai media pelengkap di dalam media interaktif yang digunakan sehingga animasi yang ditimbulkan dalam media interaktif yang digunakan peneliti dalam mata pelajaran IPA ini tidak banyak. Animasi pada penelitian ini digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan media interaktif animasi merupakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena sistem pembelajaran ini berbasis multimedia, yang terdiri dari gabungan berbagai aspek media (termasuk animasi).

Tujuan dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran untuk memberikan efek visual yang maksimal dan adanya interaksi berkelanjutan agar meningkatnya pemahaman dari materi pembelajaran serta memiliki kemampuan menjelaskan suatu hal yang kompleks dengan gambar dan kata.³⁸

Proses belajar dengan menggunakan animasi ini berhasil karena mampu menggunakan 2 sensor indera pada manusia yaitu telinga dan mata, Pada proses pengalaman belajar 75% dapat diperoleh dari indera penglihatan dan 13% diperoleh dari indera pendengaran serta sisanya melalui indera lain.³⁹

Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan, misalnya:

³⁷Agus Suheri, *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jurnal Media Teknologi, Vol. 2, No.

1. Universitas Suryakencana, Cianjur.

³⁸Calderon, N. A., Arias-Hernandez, R., & Fisher, B. (2014). Studying animation for real-time visual analytics: A design study of social media analytics in emergency management. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 1, 1364–1373.

³⁹Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 8–18.

- a)Media hiburan
- b)Media persentasi
- c)Media iklan/promosi
- d)Media ilmu pengetahuan
- e)Media bantu atau toolsf)Media pelengkap

multimedia adalah media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran. Hal ini media visual (mengandalkan media penglihatan/dapat dilihat), media audio (mengandalkan indra pendengaran/dapat di dengar)dan media audio visual (melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran/ dapat dilihat dan di dengar).⁴⁰

Jenis Format Animasi, ada tiga jenis format animasi yaitu:

- 1) Animasi Tanpa Sistem Kontrol. Animasi ini hanya memberikan gambaran kejadian sebenarnya (behavioural realism), tanpa ada kontrol sistem. Misal untuk pause, memperlambat kecepatan pergantian frame, Zoom in, Zoom Out dll.
- 2) Animasi Dengan Sistem Kontrol. Animasi ini dilengkapi dengan tombol kontrol. Misal tombol untuk pause, zoom in, zoom out, dll.
- 3) Animasi Manipulasi Langsung. Animasi manipulasi langsung menyediakan fasilitas untuk pengguna berinteraksi langsung dengan kontrol navigasi (misal tombol dan slider). Pengguna bebas untuk menentukan arah perhatian. Menekan tombol atau menggeser slider akan menyebabkan perubahan keadaan. Hasilnya dapat langsung dilihat dan kejadiannya dapat diulang-ulang.⁴¹

Konsep dasar animasi adalah “menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar.Demikian juga tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan informasi”.⁴²

⁴⁰Rayandra Asyhar, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (Jakarta : PT Referensi 2012) hal.77

⁴¹Utami, Dini. 2007. Animasi Dalam Pembelajaran. Yogyakarta: UNY hal.1

⁴²Wahyu S, Novian. 2005. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus. Semarang: UNNES. Hal.21

f. Kelebihan Menggunakan media Animasi

Penggunaan media pembelajaran animasi ini memiliki kelebihan, Kelebihan dari media pembelajaran animasi, yaitu:

- 1) mampu memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks;
- 2) menggunakan lebih dari satu media yang digabungkan meliputi audio dan visual;
- 3) dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa;
- 4) memiliki sifat interaktif dimana mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa;
- 5) memiliki sifat mandiri dimana adanya kemudahan pada siswa untuk menggunakan media animasi tanpa adanya bimbingan dari guru.

g.Kelemahan Menggunakan Media Animasi

Penggunaan media pembelajaran animasi ini memiliki kelemahan. Kelemahan dari media pembelajaran animasi, yaitu:

- (1) diperlukannya software khusus untuk membuat media pembelajaran dengan animasi.
- (2) diperlukannya keterampilan dan kreatifitas untuk mendesain animasi yang efektif agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- (3) tidak adanya gambar secara realitas seperti fotografi dan video.

Penggunaan media pembelajaran animasi dapat menghasilkan respon positif pada siswa dimana siswa dapat meningkatkan pemahaman materi. Hasil belajar menggunakan media animasi lebih efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media pembelajaran tanpa animasi.⁴³

⁴³Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016).Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa.Journal of Mechanical Engineering Education, 1(1), 8.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang menggabungkan perspektif intelektual, emosional, dan psikomotorik. Seseorang yang dikatakan belajar harus mengalami perubahan perilaku. Perubahan tingkah laku dirasakan karena belajar. Perubahan perilaku biasanya dikomunikasikan sebagai peningkatan kapasitas yang dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran.⁴⁴

Perubahan tingkah laku karena belajar juga dapat menyentuh perubahan-perubahan yang penuh dengan sudut pandang perasaan, termasuk perubahan-perubahan semangat. Perubahan dalam sudut pandang ini sebagian besar tidak ditemukan dengan mudah dalam jangka waktu yang singkat, namun secara teratur dalam rentang waktu yang agak lama.⁴⁵

Lebih lanjut, Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kapasitas yang digerakkan oleh siswa setelah menerima pertemuan belajar mereka. Kemudian, Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar dapat diperoleh melalui:

- a) Data verbal, khususnya kemampuan mengkomunikasikan informasi sebagai bahasa, baik lisan maupun tulisan,
- b) Kemampuan intelektual, khususnya kemampuan memperkenalkan ide dan gambar,
- c) Prosedur kognitif, khususnya kapasitas untuk menyalurkan dan mengarahkan latihan intelektual mereka sendiri. ,
- d) Kemampuan motorik, khususnya kapasitas untuk mengenali atau mengabaikan objek yang bergantung pada evaluasi item tersebut.⁴⁶

Terdapat dua penilaian yang dapat digunakan yaitu:

- a. Penilaian formatif merupakan kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mencari umpan balik (*feedback*), yang selanjutnya hasil

⁴⁴Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Kencana Prenada Media Group, 2008), hal. 22

⁴⁵Aunurrahman, *Belajaran dan Pembelajaran*, (Bandung: ALFABETA, 2014), hal. 37

⁴⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 22

penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang sedang atau sudah dilaksanakan. Jadi, sebenarnya penilaian formatif tidak hanya dilakukan pada akhir pelajaran, tetapi bisa juga ketika pelajaran itu berlangsung. Misalnya, ketika guru sedang mengajar, mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk mengecek atau mendapatkan informasi apakah siswa telah memahami apa yang telah diterangkan oleh guru.

- b. Penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi sampai dimana penguasaan atau pencapaian belajar siswa terhadap bahan pelajaran yang telah dipelajari selama jangka waktu tertentu. Adapun fungsi dan tujuannya ialah untuk menentukan apakah dengan nilai yang diperolehnya itu siswa dapat dinyatakan lulus atau tidak pada semester berikutnya⁴⁷

b. Ciri-ciri hasil belajar

Ciri-ciri hasil belajar dapat dilihat dari beberapa hal berikut antara lain:

- 1) Perubahan yang secara sadar, ini berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadinya suatu perubahan dalam dirinya.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.

⁴⁷Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 26-27

Semakin banyak usaha belajar dilakukan, maka semakin banyak dan baik perubahan yang diperoleh.

- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan tingkah itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.

Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.⁴⁸

c. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.⁴⁹). Untuk lebih jelasnya dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif (pengetahuan) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek:
 - a) Pengetahuan atau ingatan, mencakup kemampuan untuk mengingat hal-hal yang telah dipelajari yang tersimpan dalam ingatan.
 - b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari atau makna materi yang telah dipelajari.
 - c) Aplikasi, kemampuan menerapkan metode dalam menghadapi masalah yang baru.
 - d) Analisis, yaitu kemampuan merinci satu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami dengan baik.

⁴⁸Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal.106

⁴⁹Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hal. 14

- e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk pola baru.
 - f) Evaluasi, yaitu kemampuan membentuk pendapat berdasarkan kriteria tertentu.
- 2) Ranah Afektif (sikap), yaitu tipe hasil belajar yang tampak dari berbagai tingkah laku, yang terdiri dari lima aspek:
- a) *Receiving*, yaitu merupakan kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
 - b) *Responding*, merupakan reaksi yang diberikan seseorang terhadap simulasi dari luar berupa perasaan serta kepuasan.
 - c) *Valuing*, merupakan nilai terhadap gejala dari luar bisa berupa kesepakatan, menghargai, kesediaan menerima nilai, dan latar belakang.
 - d) Organisasi, mencakup kemampuan membentuk sistem nilai sebagai suatu pedoman dan pegangan hidup.
 - e) Karakteristik, artinya kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai pribadi atau karakteristik.⁵⁰
- 3) Ranah Psikomotor(keterampilan) yang mencakup enam tingkatan, yaitu:
- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan tidak sadar).
 - b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
 - c) Kemampuan perseptual, hal ini mencakup kemampuan membedakan visual auditif, motoris, dan lain-lain.
 - d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya sebuah kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
 - e) Gerakan keterampilan kompleks.
 - f) Gerakan ekspresif dan interpretative.⁵¹

⁵⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010) hal. 23-30.

⁵¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010) hal. 30-31

Demikianlah ketiga ranah berkenaan dengan hasil belajar, seorang guru harus menanamkan kepada siswa-siswanya ketiga aspek tersebut secara maksimal dan hendaknya diberikan secara seimbang. Karena ketiga eksistensi tersebut merupakan sebuah kesatuan yang utuh.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa.⁵² Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

- 1) Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya, yaitu:
 - a. Kecerdasan anak, Kemampuan inteligensi seseorang sangat memengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecah atau tidak suatu permasalahan. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan dan untuk meramalkan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran.
 - b. Bakat anak, Setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu, maka bakat dapat memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.
 - c. Kemauan belajar, Kemauan belajar yang tinggi disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihinya. Karena kemauan belajar menjadi salah satu penentu dalam mencapai keberhasilan belajar.

⁵² TIM Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). hal. 141

- d. Minat, Siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan⁵³
- 2) Faktor Eksternal Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Yaitu.
 - a) Faktor Keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang terdapat pertengkaran suami istri, perhatian yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.
 - b) Faktor Sekolah yang mempengaruhi hasil belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, keadaan gedung, relasi guru dan siswa dan media belajar.

Faktor Masyarakat merupakan faktor luar yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat ini membahas kegiatan siswa di masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.⁵⁴

4. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam, yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran dasar dalam rencana pendidikan persekolahan di Indonesia. Mata pelajaran IPA akan menjadi mata pelajaran yang telah memahami alam semesta melalui persepsi yang tepat pada jalurnya. Pada dasarnya, pembelajaran IPA akan menjadi pembelajaran yang bergantung pada standar,

⁵³Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2011), hal. 80.

⁵⁴Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal. 20.

suatu interaksi yang dapat menumbuhkan mentalitas logis siswa terhadap ide-ide sains. Selanjutnya, pembelajaran IPA di sekolah dilakukan oleh pengajar yang lugas dan tidak mempertahankan konsep IPA yang beragam.⁵⁵ Pembelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah. Ilmu pengetahuan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yang teratur untuk mengatasi masalah manusia melalui penanganan masalah yang tampak di lingkungan fisik dan sosial.⁵⁶

b. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Belajar pada dasarnya erat kaitannya dengan bagaimana membangun kerjasama yang baik antara kedua bagian tersebut, khususnya pengajar dan siswa. Hubungan yang baik dapat digambarkan dengan suatu kondisi dimana pengajar dapat menyebabkan siswa beradaptasi secara efektif dan diyakinkan oleh kemampuannya sendiri untuk menyadari apa yang ada dalam program pendidikan sebagai kebutuhan mereka.

Trianto dalam bukunya *Perencanaan Model Pembelajaran Moderat Kreatif* mengemukakan pengertian *take in* adalah suatu upaya sadar dari seorang pengajar untuk menunjukkan kepada siswanya (mengkoordinasikan kerjasama siswa dengan aset belajar lainnya) untuk mencapai tujuan yang biasa dan dari arti ini jelaslah belajar adalah suatu koneksi dua arah dari seorang pendidik dan instruktur. *take in*, di mana di antara keduanya ada korespondensi (gerakan) yang luar biasa dan terkoordinasi menuju target yang telah ditentukan sebelumnya.⁵⁷

Pada dasarnya, sains didasarkan pada item logis, siklus logis, dan perspektif logis. Selain itu, sains juga dianggap sebagai interaksi, sebagai item, dan sebagai teknik. Sebagai interaksi, ia dicirikan sebagai semua latihan

⁵⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 165-169

⁵⁶Wahab Jufri, *Belajar dan Pembelajaran SAINS modal dasar menjadi guruprofesional*, (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2017), hal.122.

⁵⁷Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif* (Jakarta : Kencana, 2009), hal 17

logis untuk menyempurnakan informasi tentang alam dan untuk menemukan informasi baru. Sebagai item, dicirikan sebagai konsekuensi dari suatu interaksi, sebagai informasi yang diinstruksikan dalam jadwal sekolah sehari-hari atau membaca materi untuk penyebaran informasi. Sebagai strategi, itu adalah pendekatan atau teknik yang digunakan untuk menemukan sesuatu yang banyak disebut sebagai metode logis.⁵⁸

c. Ruang Lingkup IPA

Luasnya konsentrasi sains pada materi untuk SD/MI menggabungkan perspektif berikut:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat,, dan gas.
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.⁵⁹

d. Karakteristik Pembelajaran IPA

Implikasi dari pemahaman hakikat sains dalam proses pembelajaran (pembelajaran kreatif berbasis IPA) mendukung diketahuinya karakteristik pembelajaran IPA. Sebagai berikut:

- a. Siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam aktivitas yang didasari IPA yang merefleksikan metode dan keterampilan proses yang mengarah kepada discovery atau inkuiri terbimbing.
- b. Siswa perlu didorong melakukan aktivitas yang melibatkan pencarian jawaban bagi masalah dalam masyarakat ilmiah dan teknologi
- c. Siswa perlu dilatih learning by doing (belajar dengan berbuat sesuatu), kemudian merefleksikannya. Ia harus secara aktif mengkonstruksi konsep, prinsip, dan generalisasi melalui proses ilmiah.

⁵⁸ Trtianto, Mendesain Model Pembelajaran Inoovtif – Progresif (Jakarta : Kencana, 2009), hal 138

⁵⁹ E.Mulyasa, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal 112

- d. Guru perlu menggunakan berbagai pendekatan atau model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran IPA. Siswa juga perlu diarahkan kepada pemahaman produk dan materi ajar melalui aktivitas membaca, menulis, dan mengunjungi tempat tertentu.⁶⁰

e. Tujuan Pembelajaran IPA

Adapun tujuan pembelajaran IPA dalam Badan Nasional Standar Pendidikan yang dimaksudkan untuk:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan kecerdasan, keindahan dan keteraturan alam cipta-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi 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 dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keturunannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar melanjutkan pendidikan.⁶¹

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan perbandingan dalam penelitian, ini peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu untuk menghindari kesamaan objek dalam penelitian:

⁶⁰ SitiatavaRizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains* (Yogyakarta : Diva Press, 2013), hal 61

⁶¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* , hal,165-169

1. Yunita(2017) melakukan penelitian di Darussalam. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Aktivitas belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan media animasi sangat berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa di Darussalam. Pengaruh nya dapat dilihat dari hasil dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Hakim(2016) melakukan penelitian di Bandung. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengaruh nya dapat dilihat dari hasil dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Farida (2014) melakukan penelitian di Surakarta. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Pengaruh nya dapat dilihat rata rata hasil angket dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Persamaan dan Perbedaan Kajian Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Relevan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Yunita	“Aktivitas belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan media animasi sangat berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa di Darussalam.”	Sama- Sama Menggunakan Media <i>Interaktif Animasi</i>	Yunita(2017) melakukan penelitian di Darussalam. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Aktivitas belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan media animasi sangat berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa di Darussalam. Pengaruh nya dapat dilihat dari

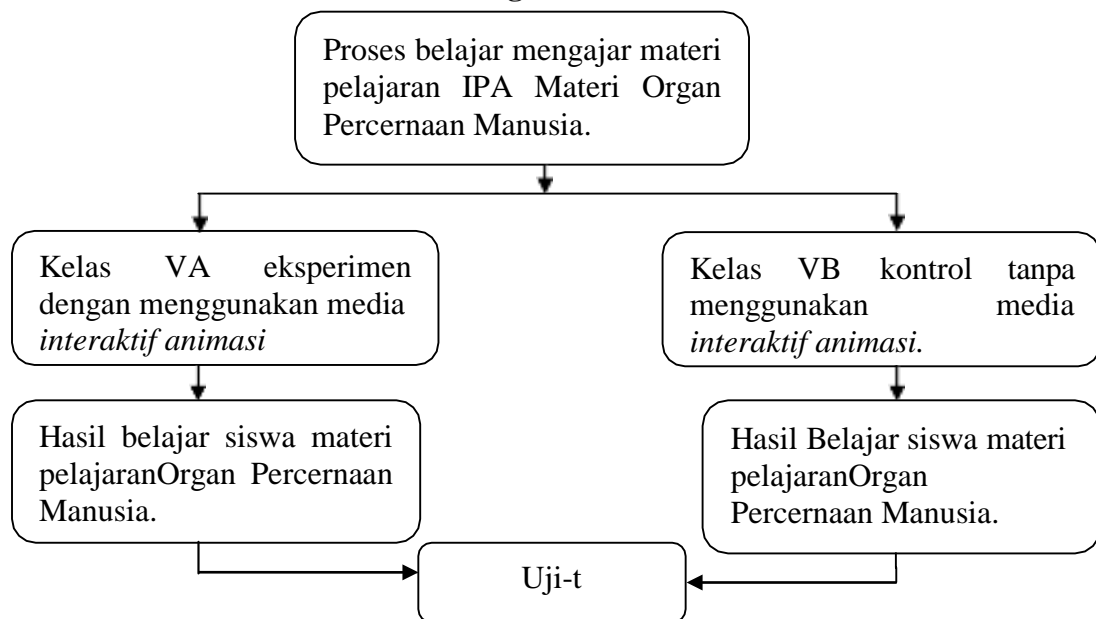
				<p>hasil dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.</p> <p>M. Aldo Try Saktti Bimantara: Sedangkan yang akan diteliti yaitu Pengaruh Media <i>interaktif Animasi</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas VSD Negeri 24 Seluma. dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.</p>
2.	Hakim	<p>“pembelajaran matematika menggunakan media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.”</p>	<p>Menggunakan media <i>Media Interaktif</i>.</p>	<p>Hakim(2016) melakukan penelitian di Bandung. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengaruh nya dapat dilihat dari hasil dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.</p> <p>M. Aldo Try Saktti Bimantara: sedangkan yang akan diteliti yaitu</p>

				Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Manusia Kelas V di SD Negeri 24 Seluma”.
3.	Farida	“penggunaan media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.”	Menggunakan Media <i>Interaktif Animasi</i> pada Mata Pelajaran IPA.	Farida (2014) melakukan penelitian di Surakarta. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Pengaruhnya dapat dilihat rata-rata hasil angket dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. M. Aldo Try Saktti Bimantara: sedangkan yang akan diteliti yaitu pengaruh media <i>Interaktif Animasi</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V di SD Negeri 24 Seluma

C. Kerangka Berpikir.

kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar materi pelajaran IPA materi organ pencernaan manusia yang masih kurangnya manusia yang masih kurangnya pemahaman di siswa kurangnya permohoman di siswa sekolah dasar negeri 24 seluma jadi disini penulis menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimen Design* dimana menggunakan 2 kelas. Kelas VA sebagai Ekperimen sedangkan kelas VB itu kelas Kontrol yang bersama-sama mengetahui Hasil Belajar mereka selanjutnya penulis menggunakan Uji T selanjutnya mengetahui pengaruh Media Interaktif Animasi dimana Hasil Pembelajaran IPA dapat dibandingkan tersebut, apakah siswa dapat mencapai nilai KKM.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁶²

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V di SD Negeri 24 Seluma.

Ho : Tidak terdapat pengaruh media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Materi Organ Pencernaan Manusia kelas V di SD Negeri 24 Seluma

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 63

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis dari penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design*. Pada metode eksperimen terdiri dari dua jenis yaitu *Pre-Experimental Design* dan *True Experimental Design*. Sedangkan *Quasi Experimental Design* merupakan pengembangan dari *True Experimental Design*.⁶³

Quasi Experimental Design memiliki kelompok kontrol, akan tetapi tidak berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi Experimental Design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan dalam penelitian.

Bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Grup Design*, dimana design ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya terhadap variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimennya, *Quasi eksperimental design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.⁶⁴

Gambar 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Tes
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

A = kelompok eksperimen

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Hak Cipta) hal. 77

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, ...hal. 116

B = kelompok kontrol

O1 = pretest kelompok eksperimen

O2 = posttest kelompok eksperimen

O3 = pretest kelompok kontrol

O4 = posttest kelompok kontrol

X = perlakuan atau treatment pembelajaran IPA dengan menggunakan media animasi.⁶⁵

Penelitian *eksperimen* merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. 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. Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *Animasi* pada materi organ pencernaan manusia terhadap perkembangan kognitif pada siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi untuk dilaksanakannya penelitian ini ialah di Sekolah Dasar Negeri 24 Seluma, yang terletak di Jln. Bengkulu-Tias, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu menunggu surat izin pelaksanaan penelitian yang diterbitkan oleh pihak fakultas tarbiyah dan tadaris.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dapat berupa: Guru, siswa, kurikulum, fasilitas, lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, dan sebagainya.⁶⁶

⁶⁵ Emzir, *Metodologi penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 102

⁶⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 53

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 24 Seluma yang berjumlah 40 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang diambil dengan cara-cara tertentu. Sampel adalah sejumlah subyek yang mencerminkan populasinya atau memiliki karakteristik yang dimiliki oleh populasinya. Oleh karena itu sampel sering juga dikatakan sebagai miniatur dari populasi.⁶⁷

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu merupakan teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Sehingga peneliti mengambil sampel pada anak di kelas V yang terdiri dari kelas VA, dan kelas VB di SD Negeri 24 seluma.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi berarti pengamatan dan catatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki, penelitian menggunakan teknik ini untuk memperoleh data tentang situasi pembelajaran yang terjadi selama penelitian.⁶⁸ Observasi adalah penelitian atau pengamatan secara langsung kelapangan untuk mendapatkan informasi dan mengetahui permasalahan yang diteliti.⁶⁹

Teknik observasi dilakukan guna untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya terjadi dilapangan, yang selanjutnya diinterpretasikan menjadi sebuah permasalahan yang akan ditindak lanjuti ke dalam sebuah penelitian.

⁶⁷ Yulingga Nanda Hanief, *Statisti Pendidikan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), hal. 39

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*(Bandung: CV. Alfabeta, 2009)hal. 209

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*(Bandung: CV. Alfabeta, 2009)hal, 145

Teknik observasi juga dilakukan dalam hal mengetahui hasil kegiatan belajar anak.

Observasi dalam penelitian ini untuk mengetahui keadaan lapangan yang sebenarnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta permasalahan yang terjadi dan selanjutnya akan ditindak lanjuti sebagai sebuah penelitian.

2. Tes

Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi.⁷⁰ Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah test tertulis dalam bentuk ganda yang terdiri dari 20 soal. Tes yang dilakukan terdiri dari dua tes, yaitu:

a. *Preetest*

“Dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menerima pelajaran yang akan dipelajari.”

b. *Posttest*

“Dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari. Test ini digunakan untuk memperoleh data mengenai motivasi dan hasil belajar IPA siswa SD Negeri 24 Seluma.”

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, lengger, notulen rapat, agenda dan sebagainya.⁷¹ Teknik dokumentasi ini digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk mengetahui informasi tentang keadaan sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana dokumen-dokumen foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

⁷⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hal, 223
⁷¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: P1. Rineka Cipta, 2013), hal.201

Foto tersebut bisa digunakan sebagai barang bukti jika kegiatan penelitian sudah dilakukan .

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah serta mendapatkan data yang lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah dan datayang dihasilkan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudahuntuk diolah. disini instrument yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Tes sebagai instrumen pengumpul data merupakan serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu ataupun kelompok.

- a. Skala tes, tes terdiri dari 20 soal latihan pilihan ganda .jika siswa mampu menjawab semua soal dengan benar maka siswa akan mendapatkan nilai 100.
- b. Skor tes, setiap tes atau soal memiliki skor 5 point.
- c. Kisi-kisi instrumen tes, dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Test

Pokok Bahasan	Indikator	Nomor Soal	Banyak Butir Soal
Materi organ Pencernaan manusia.	1. Menjelaskan susunan organ pencernaan manusia. 2. Menunjukkan susunan organ pencernaan manusia. 3. Mengidentifikasi organ pencernaan manusia.	1, 2, 3, 4, dan 5 6, 7, 8, 9, dan 10 11, 12, 13,14, dan 15	20soal pilihan ganda

	4. Menjawab pertanyaan mengenai organ pencernaan manusia.	16, 17, 18, 19, dan 20	
Jumlah Soal			

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel merupakan karakter spesifik dari unit pengamatan yang bisa berubah dari satu pengamatan ke pengamatan lain, atau bisa berubah untuk satu unit pengamatan dari waktu ke waktu.⁷² Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu model pembelajaran menggunakan media *interaktif Animasi* (X) dan hasil belajar pembelajaran IPA (Y). Untuk mempermudah pemahaman perlu dijelaskan istilah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

a. Penggunaan Media *interaktif Animasi*

Media pembelajaran menggunakan media *interaktif Animasi* merupakan pemanfaatan *Animasi* sebagai media pembelajaran dengan caramenampilkan video yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Adapun dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi organ pencernaan manusia dengan menggunakan media *animasi*.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah menerima pengalaman belajar. Adapun hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini ialah hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) siswa setelah melakukan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan media *interaktif animasi* sebanyak 8 kali pertemuan.

⁷² Abuzar Asra dan Slamet Sutomo, *Pengantar Statistika I: Pamduam Bagi Pengajar dan Mahasiswa*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 10.

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul mengukur apa yang harus diukur. Untuk menguji validitas soal dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment* yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{xy} : Korelasi item X dan Y

n : Jumlah Responden

$\sum X$: 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

Rumus ini digunakan untuk mengukur kevalidan soal tes.

Melalui perhitungan diatas, maka diketahui nilai r_{xy} 2 untuk mengetahui validitasnya, maka dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” product moment dengan terlebih dahulu mencari “df” dengan rumus :

$$df = N - nr$$

Dalam rangka untuk mengetahui baik atau 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. Hal ini menurut Singa Rimbun dan Effendi beliau mengatakan bahwa jumlah minimal uji coba instrument adalah 30 responden. 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 rhitung dan rtabel. 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	20	1	400	20
1	17	1	289	17
1	10	1	100	10
1	11	1	121	11
1	19	1	361	19
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 3.4
Hasil Uji Validitas Soal Nomor 1

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

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa :

$$\begin{aligned} \Sigma X &= 28 & \Sigma X^2 &= 28 & \Sigma XY &= 478 \\ \Sigma Y &= 530 & \Sigma Y^2 &= 9326 & & \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \cdot \{\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}} \\ r_{xy} &= \frac{(35)(478) - (28)(530)}{\sqrt{(35 \cdot 28 - (28)^2)(35 \cdot 9326 - (530)^2)}} \\ r_{xy} &= \frac{16730 - 14840}{\sqrt{(980 - 784) \cdot (326410 - 280900)}} \\ r_{xy} &= \frac{1890}{\sqrt{106 \cdot 45510}} \\ r_{xy} &= \frac{1890}{\sqrt{4824060}} = \frac{1890}{2196,37} = 0,8605 \end{aligned}$$

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 Data

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas instrumen, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.⁷³

Untuk mengetahui reliabilitas soal, peneliti menggunakan pendekatan *single test-single trial* dengan menggunakan *formula spearmen-brown* sebagai berikut:

Rumus:

$$r_{11} = \frac{2r_{1/21/2}}{1 + r_{1/21/2}}$$

Keterangan:

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

⁷³Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal.

r_{11} = koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

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	ΣX= 272	ΣY= 272	ΣXY= 2273	ΣX²= 2304	ΣY²= 2422

Dari tabel di atas dapat diketahui :

$$\begin{aligned}
 N &= 35 & \Sigma X &= 272 & \Sigma Y &= 272 \\
 \Sigma XY &= 2273 & \Sigma X^2 &= 2304 & \Sigma Y^2 &= 2422
 \end{aligned}$$

Kemudian dimasukkan ke dalam rumus :

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \frac{\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2] \cdot [\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}} \\
 r_{11} &= \frac{35 \cdot 2273 - (272)(272)}{\sqrt{(35 \cdot 2304 - (272)^2) (35 \cdot 2422 - (272)^2)}} \\
 r_{11} &= \frac{79555 - 73984}{\sqrt{(80640 - 73984) (84770 - 73984)}} \\
 r_{11} &= \frac{5571}{\sqrt{(6656) (10786)}} = \frac{5571}{\sqrt{71791616}} = \frac{5571}{8472,9933} = 0,657
 \end{aligned}$$

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

$$r_{11} = \frac{2r^{1/2} 1/2}{1+r^{1/2} 1/2} = \frac{2 \times 0,657}{1+0,657} = \frac{1,314}{1,657} = 0,792$$

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 $0,11 > r_{tabel} = 0,792 > 0,344$. Maka hasil penelitian ini dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis Statistik

Analisis unit ini maksudnya ialah analisis deskriptif 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 :

a. Menghitung nilai rata-rata dengan rumus :

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

Keterangan :

M : Mean (rata-rata)

$\sum Fx$: Jumlah frekuensi

$\sum N$: Jumlah siswa

b. Menghitung interval dengan rumus :

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

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 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 kuadrat⁷⁴ sebagai berikut :

$$X^2 = \sum \frac{(\square - \square h)^2}{\square h}$$

Keterangan :

X² : Uji chi kuadrat

F_o : Data frekuensi yang diperoleh dari sampel X

F_h : Frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Hipotesis diterima atau ditolak dengan membandingkan x² hitung dengan nilai x² tabel pada taraf signifikan 5% dengan kriterianya Ho ditolak jika x² hitung ≥ x² tabel dan Ho diterima jika x² hitung ≤ x² table.

b. Uji Homogenitas

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

⁷⁴ Ridwan, Dasar-dasar statistik (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm 187.

Ho p = 0

Ha p ≠ 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 varianterbesar dengan varian terkecil antara sampel. Sugiyono menyatakan rumus yang digunakan yaitu :

$$F = \frac{\text{varianterbesar}}{\text{varianterkecil}}$$

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

c. Uji-t.

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

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = nilai rata-rata sampel ke-1

\bar{x}_2 = nilai rata-rata sampel ke-2

dan n_2 = jumlah siswa

s_1^2 = varians kelompok sampel ke-1

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 ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$), maka dapat varians tidak homogen ($\sigma_1 \neq \sigma_2$). Untuk ini digunakan rumus seperti varians rumus t sebagai pengganti harga t tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan $dk = n_1$ 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 $n_1 - 1$ dan $dk = n_2 - 1$. Dibagi dua dan kemudian di tambah dengan harga yang terkecil .⁷⁵

⁷⁵ Sugiyono, Statistik untuk pendidikan (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm, 138

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

Menurut SD Negeri 24 Seluma merupakan sekolah dalam ruangan Pemerintahan Kabupaten Seluma yang lebih spesifiknya lagi dibawah naungan Dinas pendidikan Kabupaten Seluma. Letak Sekolah yang cukup strategis dimana letaknya sekolah berada persis di pinggir jalan rayadimana menjadi salah satu keunggulan dari SD Negeri 24 Seluma, SD Negeri 24 Seluma ini terletak di Desa Lubuk Sahung Kecamatan Sukaraja Kabupaten Seluma. Pada awal SD Negeri 24 Seluma didirikan pada tahun 1962 dimana Kepala Sekolah tersebut yaitu H.Sapri. Nama Sekolah masih SD Negeri 05 Sukaraja sebelum di ganti menjadi SD Negeri 24 Seluma dengan bangunan yang masih sedikit yang terdiri dari beberapa kelas. Seiring perkembangan maka dibangun ruang belajar serta penambahan fasilitas yang akan membantu proses Pembelajaran.

Adapun tahun masa kepemimpinan dan Kepala Sekolah SD Negeri 24 Seluma sebagai berikut :

Tabel 4.1

Masa Kepemimpinan SDN 24 Seluma

No	Periode Tahun	Kepala Sekolah
1	1962 – 1972	H. Sapri
2	1972 – 1982	M. Yusuf Baid
3	1982 – 1993	Umar Dani
4	1993 - 2005	H. Basri
5	2005 – 2010	Romdiyah, S.Pd
6	2010 - 2019	Marwan, S.Pd
7	2019 - Sekarang	Herminto, S.Pd

2. Keadaan Guru SDN 24 Seluma

Tabel 4.2

**Daftar Nama Guru dan Staf Administrasi SDN 24 Seluma
Tahun Ajaran 2020/2021**

No	Nama	Jabatan
1.	Afriani, S.pd.sd	Guru Kelas
2.	Diham.	Guru Kelas
3	Ewit Apriono Pitria	Guru Kelas
4	Herminto	Kepala Sekolah
5	Ike Yona Indarti	Guru Kelas
6	Kasiarti	Guru Kelas
7	Marzulaini	Guru Kelas
8	Masjon Dahri, S.pd	Guru Mapel
9	Pitri Ilian Kusmadi	Guru Kelas
10	Rekno Herawati	Guru Mapel
11	Rohidi	Guru Mapel
12	Rosmawati	Guru Kelas
13	Sumaliyanti	Guru Mapel
14	Supriyanta	Guru Kelas
15	Suyamtini	Guru Kelas
16	Temu	Guru Kelas
17	TRI WIDIA NINGSIH	Pesuruh/Office Boy
18	WAGIMIN	Penjaga Sekolah

3. Situasi dan Keadaan Siswa SDN 24 SELUMA

Sekolah Dasar Negeri 24 Seluma terletak di Desa Lubuk Sahung Kecamatan Sukaraja Kabupaten Seluma. Secara geografis sekolah ini yaitu, Lintang :-3,808, Bujur : 102,5742 dengan luas bangunan sekolah L: 16 Meter sedangkan panjang : 135 Meter, kurang lebih 45Km dari pusat kota kabupaten. Letak sekolah ini melewati jalur lintas Bengkulu – Tais

(Seluma). Tentunya tidak menyulitkan guru maupun siswa untuk datang ke sekolah, lingkungannya pun lumayan kondusif dalam proses kegiatan proses belajar mengajar.

Situasi dan kondisi SD Negeri 24 Seluma sudah cukup baik karena sudah memiliki Akreditasi B dan prasarana sekolah ini juga tergolong lengkap karena ada fasilitas yang mendukung seperti perpustakaan dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sekolah Dasar Negeri 24 Seluma sudah memiliki bangunan yang berbentuk permanen adapun batasan SD dengan lingkungan adalah tembok yang mengelilingi SD, berbatasan dengan rumah penduduk yang ada di sekitar sekolah.

Tabel 4.3
Daftar Jumlah Siswa-Siswi SDN 24 Seluma
Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
I A	13	11	24
I B	14	10	24
II A	10	10	20
II B	9	11	20
III A	13	12	25
III B	12	12	24
IV A	19	14	33
IV B	19	13	32
V A	11	9	20
V B	10	7	20
VI A	11	14	25
VI B	8	17	24
Jumlah Keseluruhan			315

Sumber : Arsip SDN 24 Seluma 2020

4. Sarana dan Prasarana SDN 24 Seluma

Tabel 4.4

**Data Sarana dan Prasarana SDN 24 Seluma
Tahun Ajaran 2020/2021**

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Ruang kelas	15	Baik
5	Ruang Perpustakaan	1	Baik
6	Ruang UKS	1	Baik
7	WC Guru	2	Baik
8	WC Siswa Laki-Laki	3	Baik
9	WC Siswa Perempuan	3	Baik
10	Mushola	1	Baik
11	Ruang Penjaga	1	Baik
12	Computer	30	Baik
13	Printer	5	Baik
14	Meja Guru	22	Baik
15	Kursi Guru	24	Baik
16	Meja Siswa	157	Baik
17	Kursi Siswa	313	Baik
18	Parkir Motor	1	Baik
19	Kantin	2	Baik
20	Jam Dinding	3	Baik

5. Visi, Misi dan Tujuan SDN 24 Seluma

a. Visi Sekolah

Visi sekolah merupakan pandangan atau wawasan ke depan yang ditetapkan sekolah dalam penyelenggaraan pendidikannya. Visi SDN24 Seluma. Adalah "*Mewujudkan Peserta Didik Yang Cerdas, Terampil ,Berkualitas Dan Bertaqwa*".

b. Misi Sekolah

Untuk merealisasikan misi di atas, misi SDN 24 Seluma Kecamatan Muara sahung menetapkan misi sebagai berikut.

1. Mewujudkan insan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT
2. Mengoptimalkan belajar PAKEM
3. Meningkatkan prestasi akademik, seni dan olah raga
4. Mengembangkan ketrampilan dasar
5. Melaksanakan pendidikan budi pekerti dan sopan santun

c. Tujuan Sekolah

Adapun tujuan sekolah yang ingin dicapai sesuai dengan visi misi tersebut diatas, adalah :

1. Peningkatan kehidupan beragama
2. Peningkatan prestasi akademik
3. Peningkatan prestasi non akademik
4. Pembiasaan cinta lingkungan warga sekolah
5. Peningkatan budi pekerti dan sopan santun

B. Hasil Penelitian

Untuk mengetahui data pengaruh penggunaan metode bermain lompat henti dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 24 Seluma, dapat diperoleh dari hasil angket yang disebarikan kepada siswa kelas V sebanyak 20 orang. Berikut langkah-langkah penyajian data:

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Berikut ini merupakan data rekapitulasi soal setelah dilaksanakan uji coba soal pada bab III, berdasarkan penyebaran soal sebanyak 20 siswa dan item soal sebanyak soal, maka di dapat data rekapitulasi sebagai berikut:

a. Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Tabel 4.5
Nilai *pretest* kelas VA

No	Sampel	Nilai <i>Pretest</i> Kelas VA
1	1	70
2	1	65
3	1	60
4	1	60
5	1	75
6	1	75
7	1	80
8	1	50
9	1	60
10	1	60
11	1	65
12	1	50
13	1	75
14	1	80
15	1	65
16	1	60
17	1	65
18	1	65
19	1	70
20	1	70
Jumlah	20	1320

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

Tabel 4.6
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	50625
5	75	3	5625	225	50625
6	80	2	6400	160	25600
Jumlah	400	20	27250	1320	329590

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, rata-rata (mean) adalah sebesar 66

- 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 digunakanlah rumus :

$$R = 1 + \text{Nilai Terbesar} - \text{Nilai Terkecil}$$

Maka,

$$R = 1 + 75 - 50$$

$$R = 1 + 25 = 26$$

Untuk mengetahui kelas (K) maka digunakanlah rumus :

$$K = 1 + 3,3 \log N$$

Maka,

$$K = 1 + 3,3 \log 20$$

$$K = 1 + 3,3 \times 1,3010299957$$

$$K = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857 \text{ Dibulatkan menjadi } = 5$$

Data di atas lalu di masukan ke dalam rumus interval seperti di

bawah ini :

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

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

Maka untuk data interval data di lihat seperti table di bawah ini :

Tabel 4.7
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 :

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

Maka,

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

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

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

$$SD = \frac{1}{20} \sqrt{22341.5} = \frac{1}{20} \times 149,4707329212 = 7,4735366461 \text{ maka di}$$

bulatkan menjadi = 7

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

Ukuran tinggi = M + 1 SD ke atas

$$= 62 + 7 \text{ ke atas}$$

$$= 69 \text{ ke atas}$$

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 4.8
Frekuensi variabel X

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

b. Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 4.9
Nilai *posttest* kelas VA

No	Sampel	Nilai <i>Posttest</i> Kelas V A
1	1	90
2	1	80
3	1	75
4	1	75
5	1	85
6	1	90
7	1	100
8	1	65
9	1	70
10	1	80

11	1	80
12	1	65
13	1	90
14	1	100
15	1	75
16	1	85
17	1	70
18	1	70
19	1	85
20	1	85
Jumlah	20	1615

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

Tabel 4.10
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) yaitu 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 :

$$R = 1 + \text{Nilai Terbesar} - \text{Nilai Terkecil}$$

Maka,

$$R = 1 + 100 - 65$$

$$R = 1 + 35 = 36$$

Untuk mengetahui kelas (K) maka digunakan rumus :

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } N$$

Maka,

$$K = 1 + 3,3 \log 20$$

$$K = 1 + 3,3 \times 1,3010299957$$

$$K = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857$$

Dibulatkan menjadi = 5

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

$$I = \frac{R \cdot 36}{K \cdot 5} = 7,2 \text{ Di bulatkan menjadi } 7$$

Maka untuk data interval data dilihat seperti tabel dibawah ini :

Tabel 4.11

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 :

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

Maka,

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

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

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

$$SD = \frac{1}{20} \sqrt{13365,6875} = \frac{1}{20} \times 115,6100666032 = 5,7805033302 \text{ Di}$$

bulatkan menjadi = 6

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

Ukuran tinggi = $M + I \text{ SD ke atas}$
 = $81 + 6 \text{ ke atas}$
 = 87 ke atas.

Ukuran sedang = $M - I \text{ SD sampai } M + I \text{ SD}$
 = $81 - 6 \text{ sampai } 81 + 6$
 = $75 \text{ sampai } 87 \text{ sedang}$

Ukuran rendah = $M - I \text{ SD ke bawah}$
 = $81 - 6 \text{ ke bawah}$
 = 75 ke bawah

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

Tabel 4.12
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 75-87 dengan frekuensi 20 sampel

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Berikut ini merupakan data rekapitulasi soal setelah dilaksanakan uji coba soal pada bab III, berdasarkan penyebaran soal sebanyak 20 siswa dan item soal sebanyak soal, maka di dapat data rekapitulasi sebagai berikut:

a. Data *Pretest* Kelas Kontrol

Tabel 4.13
Nilai *Pretest* Kelas V B

No	Sampel	Nilai <i>Pretest</i> Kelas V B
1	1	60
2	1	65
3	1	65
4	1	70
5	1	45
6	1	60
7	1	60
8	1	60
9	1	45
10	1	55
11	1	45
12	1	65
13	1	60
14	1	60
15	1	70
16	1	55
17	1	65
18	1	60
19	1	75
20	1	70
Jumlah	20	1215

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

Tabel 4.14
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
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 :

$$M = \frac{\sum F \cdot X}{\sum F}$$

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

Jadi rata-rata (Mean) yaitu 60

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

$$I = \frac{\square}{\square}$$

Keterangan :

I : Interval

R : Range

K : Kelas

Untuk mengetahui (range) maka menggunakan rumus :

$$R = 1 + \text{Nilai Terbesar} - \text{Nilai Terkecil}$$

Maka,

$$R = 1 + 75 - 45$$

$$R = 1 + 30 = 31$$

Untuk mengetahui kelas (K) maka digunakan rumus :

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } N$$

Maka,

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } 20$$

$$K = 1 + 3,3 - 1,3010299957$$

$$K = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857 \text{ Dibulatkanlah menjadi } = 5$$

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

$$I = \frac{\square 31}{\square 5} = 6,2 \text{ dibulatkan jadi } 6$$

Maka untuk data interval data dilihat seperti tabel dibawah ini :

Tabel 4.15
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 :

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

Maka,

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

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

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

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

Di bulatkan menjadi 5

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

$$\begin{aligned} \text{Ukuran Tinggi} &= M + 1 \text{ SD ke atas} \\ &= 60 + 5 \text{ ke atas} \end{aligned}$$

=65 ke atas

Ukuran Sedang = $M - 1 \text{ SD}$ Sampai $M + 1 \text{ SD}$

= 60 – 5 Sampai 60 + 5

= 55 Sampai 65 Sedang

Ukuran Rendah = $M - 1 \text{ SD}$ ke bawah

= 60 – 5 Ke bawah

= 55 Ke bawah

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

Tabel 4.16

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.

b. Data *Posttest* Kelas Kontrol

Tabel 4.17

Nilai *posttest* kelas V B

No	Sampel	Nilai <i>Posttest</i> Kelas V B
1	1	80
2	1	70
3	1	55
4	1	60
5	1	60
6	1	60
7	1	75
8	1	70

9	1	65
10	1	70
11	1	80
12	1	65
13	1	75
14	1	75
15	1	60
16	1	80
17	1	55
18	1	70
19	1	70
20	1	65
Jumlah	20	1360

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

Tabel 4.18

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 :

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

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

Jadi nilai rata-rata mean adalah 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 :

$$R = 1 + \text{nilai terbesar} - \text{nilai terkecil}$$

Maka,

$$R = 1 + 80 - 55$$

$$R = 1 + 25 = 26$$

Untuk mengetahui kelas (K) maka digunakan rumus :

$$K = 1 + 3,3 \log N$$

Maka,

$$K = 1 + 3,3 \log 20$$

$$K = 1 + 3,3 \times 1,3010299957$$

$$K = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857$$

Dibulatkan menjadi = 5

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

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

Maka untuk data interval data dilihat seperti tabel dibawah ini

Tabel 4.19
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 dengan menggunakan rumus di bawah ini:

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

Maka,

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

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

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

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

Di bulatkan menjadi : 5

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

$$\begin{aligned} \text{Ukuran tinggi} &= M + I \text{ SD ke atas} \\ &= 68 + 5 \text{ ke atas} \end{aligned}$$

= 73 ke atas.

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

$$= 68 - 5 \text{ sampai } 68 + 5$$

$$= 63 \text{ sampai } 73 \text{ sedang}$$

Ukuran rendah = $M - I \text{ SD}$ ke bawah

$$= 68 - 5 \text{ ke bawah}$$

$$= 63 \text{ ke bawah}$$

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

Tabel 4.20
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 banyaknya data : 20

- $R = 1 + \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil}$

$$R = 1 + 80 - 50 = 31$$

- Rentang Kelas

$$K = 1 + 3,3 \log 20$$

$$K = 1 + 3,3 \times 1,3010299957 = 1 + 4,2933989857$$

$$= 5,2933989857 \text{ Dibulatkan menjadi } = 5$$

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

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

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

Tabel 4.21

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
Σ	20	20	0	26	6,5

Dari tabel diatas diketahui chi kuadrat seperti di bawah ini :

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

$$X^2 = 6,5$$

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 Y nilai Posttest siswa kelas VA

Banyak data : 20

- $R = 1 + \text{nilai terbesar} - \text{nilai terkecil}$

$$R = 1 + 100 - 65$$

$$R = 1 + 35 = 36$$

- Rentang kelas

$$K = 1 + 3,3 \log 20$$

$$K = 1 + 3,3 \times 1,3010299957$$

$$K = 1 + 4,2933989857 \quad K = 5,2933989857$$

Dibulatkan menjadi = 5

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

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

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)	$(\square_{\square} - \square_{\square})^{\square}$	$\frac{(\square_{\square} - \square_{\square})^{\square}}{\square_{\square}}$
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
Σ	20	20	0	10	2,5

Dari tabel diatas diketahui chi kuadrat seperti di bawah ini :⁷⁶

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

$$X^2 = 16$$

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.

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

Banyak data : 20

- $R = 1 + \text{nilai terbesar} - \text{nilai terkecil}$

$$R = 1 + 80 - 55$$

$$R = 1 + 25 = 26$$

- Rentang kelas

$$K = 1 + 3,3 \log 20$$

$$K = 1 + 3,3 \times 1,3010299957 = 1 + 4,2933989857 = 5,2933989857$$

Dibulatkan menjadi = 5

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

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

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

⁷⁶Ridwan, Dasar-dasar statistik (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm 187.

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 :

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

$$X^2 = 2$$

Berdasarkan perhitungan di atas, ditemukan chi kuadrat hitung sebesar 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.

1. 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
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
Σ	1320	0	1380	1615	-5	2015

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata mean variabel X = 66

\bar{Y} = rata-rata mean variabel Y = 81

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

a) Untuk variabel X

$$s^2 = \frac{\sum(x - \bar{x})^2}{n}$$

$$s^2 = \frac{1380}{20}$$

$$s^2 = 69$$

b) Untuk variabel Y

$$s^2 = \frac{\sum(y - \bar{y})^2}{n}$$

$$s^2 = \frac{2015}{20}$$

$$s^2 = 100,75$$

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 dimasukkan kedalam rumus di bawah ini :⁷⁷

$$F_{hitung} = \frac{s_{terbesar}^2}{s_{terkecil}^2}$$

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

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

H. Pengujian Hipotesi

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

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Tabel 4.26

⁷⁷Sugiyono, Statistik untuk pendidikan (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm, 138

**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
Σ	1615	1360
	N ₁ = 20 \bar{x} = 81 S ₁ = 10, 294 S ₁ ² = 105, 986	N ₁ = 20 \bar{x} = 68 S ₁ = 8, 013 S ₁ ² = 64, 210

Mencari interpretasi terhadap t

$$T_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} = \frac{81 - 68}{\sqrt{\frac{10.98}{20} + \frac{64.21}{20}}} = \frac{13}{\sqrt{3.7595}} = \frac{13}{1.938} = 6.7079$$

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 ttabel dengan dk 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024.

Berdasarkan perhitungan tersebut, uji $t_{\text{hitung}} > \text{uji } t_{\text{tabel}}$ (6,7079 > 2,024). Hal ini dapat dilihat dimana uji t_{hitung} lebih besar dari uji t_{tabel} . Maka dalam penelitian ini H_a diterima dan H_o 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

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaikan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, motivasi, dan ransangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁷⁸ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberi kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran berupa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (progressively) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran

⁷⁸ Azhar Arsyad, *media pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), Hal. 15.

pergerakan bagi sesuatu objek. Dalam hal ini yang dimaksud dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, dan lain-lain. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan.⁷⁹

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.

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.

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} . Pada penelitian ini, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha : “Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 24 Seluma pada mata Pembelajaran IPA (ilmu Pengetahuan Alam).”

⁷⁹ Agus Suheri, *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jurnal Media Teknologi, Vol. 2, No. 1. Universitas Suryakencana, Cianjur.

Ho : “Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 24 Seluma pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).”

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diketahui adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA kelas V di SD Negeri 24 Seluma Kecamatan Sukaraja Kabupaten Seluma. 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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *Interaktif Animasi* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 24 Seluma. Terlihat dari dalam penelitian tersebut berdasarkan hasil analisis uji T-Test pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,002 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *Interaktif Animasi* terhadap hasil belajar.
2. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *Interaktif Animasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 24 Seluma. Terlihat dari dalam penelitian berdasarkan hasil analisis uji T-Test pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig. (2-tailed) $06,7079 > 2,024$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *Interaktif Animasi* terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan simpulan yang telah dikemukakan oleh penulis, maka selanjutnya penulis menyampaikan saran – saran yang kiranya dapat bermanfaat. Adapun saran – saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, agar bersama–sama bekerja, membangun sinergi untuk terus menginovasi media pembelajaran yang lebih baik. Sekolah disarankan agar menerapkan media interaktif animasi.
2. Bagi guru, dituntut untuk dapat lebih memahami karakteristik siswa dan mampu menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga siswa lebih bersemangat belajar dan

tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Salahsatunya dengan menerapkan media interaktif animasi.

3. Bagi peneliti lain, peneliti dapat melakukan pada materi yang lain agardapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan mutudan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, Siti. 2017 “Analisis pemahaman guru tentang konsep hakikat IPA dan pengaruhnya terhadap sikap ilmiah siswa.” *Jurnal Al-Mubin*, Vol. 3. No. 1, Maret 2020.
- Apriansyah, dkk “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta,” *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. Vol. 9 No. 1.
- Arief S, Sadiman. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Depok: Rajawali pers, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada 2010.
- Cahyati, NuriDkk, 2018.”Pengembangan media Interaktif dalam pengenalan kata bermakna pada anak” *Jurnal pendidikan anak usia dini*. Vol. 9. No. 2
- Dama, yuda prasetia. “Aplikasi media pembelajaran pengenalan organ pencernaan manusia berbasis android” *Jurnal FTIK*, Vol. 1 No. 1.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Pending Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, SyaifulBahri. *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif: suatu pendekatan teoretis psikologis*. Jakarta: Rinekacipta: 2010.
- Febriani, Corry. 2017 “Pengaruh media video terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar” *Jurnal Prima Edukasi*, Vol. 5. No. 1
- Hasanah, umrotul Dkk. 2015 “Pengembangan media pembelajaran Film Animasi sebagai media” *Jurnal penelitian dan pembelajaran IPA*, Vol. 1. No. 1
- Husein, Sadamdkk. 2015. “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor,” *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. Vol. 1 No. 3.
- Mudakir, Ahmad dkk. 1997. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mustika Dkk, 2017. “Pengembangan media pembelajaran Interaktif dengan menggunakan metode multimedia development life cycle” *Julrnal online informatika*, Vol. 2.No. 2.
- Rohani, Ahmad. 1997, *Media Instruksional eduktif*, Jakarta: PT RinekaCipta. Rosdakarya.
- Sajaya, Wina. 2013. *Stratgi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta:

Prenada Media.

Saputro, Rujianto Eko. 2014 “Pengembangan media pembelajaran mengenal organ pencernaan manusia menggunakan teknologi Augmented Reality”.*Jurnal buana informatika*, Vol. 6 No. 2

Sudjana, nana. 2010. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono, 2017.*Statistika Untuk Penelitian*. Bandung Penerbitalfabeta.

Sugiyono. 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suheri, Agus. “Animasi Multimedia Pembelajaran,” *Jurnal Media Teknologi*. Vol. 2 No. 1.

Sukarini, Komang Dkk, 2021. “Vidio Animasi pembelajaran pada mata pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal edutech undiksha*. Vol. 8. No. 1

Syarumdkk. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Ciptapustaka Media.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana 2010.

Usman, Moh. Uzer. 2002. *Menjadi guru profesional*, Bandung: PT Remaja

Wati, Asni Dkk, 2018. “Pengaruh pembelajaran inkuiriter bombing berbantuan jurnal belajar terhadap penguasaan konsep IPA siswa.” *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3. No. 1

Zahra, Nur Afhrija Dkk. 2020 “Efektifitas penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar”. *Jurnal mutiara pendidikan Indonesia*, Vol. 5 No. 2

LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 9113 /In.11/F.II/PP.009/12/2020

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

1. Nama : Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag
NIP : 196005251987031001
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Desy Eka Citra, M.Pd
NIP : 197512102007102002
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- Nama Mahasiswa : M. Aldo Try Sakti Bimantara
NIM : 1711240223
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V di SDN 24 Seluma
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 28 Desember 2020
Dekan,



- Tembusan :
1. Wakil Rektor 1
 2. Dosen yang bersangkutan
 3. Mahasiswa yang bersangkutan
 4. Arsip †



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT TUGAS

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

Nomor : 046/In.11/F.II/PP.009/01/2021

Tentang

Penetapan Dosen Penguji Ujian Komprehensif Mahasiswa
Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Nama Mahasiswa : M. Aldo Try Sakti Bimantara
N I M : 1711240222
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana terantum pada kolom 3 dengan indikator siswa tersebut diatas.

No	Penguji	Aspek	Indikator
1	Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag	Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-quran 2. Kemampuan menulis Arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Ad-Dhuha s/d An-Naas)
2	Ixsir Eliya, M.Pd	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan. 2. Kemampuan menterjemah Ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 3. Kemampuan menjelaskan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 4. Kemampuan melafalkan doa-doa harian.
3	Desy Eka Citra, M.Pd	Kompetensi Keguruan	1. Kemampuan memahami UU/PP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, dan desain pembelajaran MI/SD. 3. Kemampuan memahami metodologi, media dan sistem evaluasi pembelajaran MI/SD 4. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan MI/SD (pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial).

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediaannya untuk diuji
 2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1 (satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing Skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua prodi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasah dilaksanakan
 3. Skor nilai kelulusan ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
 4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dapat dinyatakan lulus
 5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)
- Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, 08 Januari 2021

Dekan


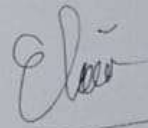

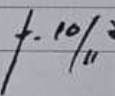
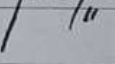


Tembusan disampaikan kepada yth :
1. Bapak Wakil Rektor I IAIN Bengkulu (sebagai laporan)

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
Fakultas Tarbiyah dan Tadris
 Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

DAFTAR NILAI UJIAN KOMPREHENSIF

Nama Mahasiswa : M. Aldo Try Sakti Bimantara
 NIM : 1711240222
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

ASPEK	INDIKATOR	PENGUJI	NILAI	TANDA TANGAN
Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-quran 2. Kemampuan menulis Arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Ad-Dhuha s/d An-Naas)	Dr. H. Zulkarnain S. M. Ag	80	
Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 2. Kemampuan menterjemahkan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 3. Kemampuan menjelaskan hubungan ayat/hadist dengan pendidikan	Ixsir Elia, M.Pd	80	 10/11 2021
Kompetensi keguruan	1. Kemampuan memahami UU/PP yang berhubungan dengan SISDIKNAS dan UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen 2. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, RPP dan Desain pembelajaran 3. Kemampuan memahami metodologi, media dan sistem evaluasi pembelajaran	Desy Eka Citra, M.Pd	72	 06/08 21
		JUMLAH	232	
		RATA-RATA	77,33	



Bengkulu,
 Dekan
 Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd
 NIP. 19690308199603105



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.iainbengkulu.ac.id

Mahasiswa : M. Abd. Hafid, Bilmanstara Pembimbing I/II : Dr. H. Zulkarnain S. M. Ag.
 No. : 1711240222 Judul Skripsi : Pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada Pembelajaran IPA dikelas V SD Negeri 29 Seluma
 Jenis Studi : Purni

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
Kamis, 5/4/21	bab I & II	Substansi 2.7. Belalang Nesial, edut gelim, Rusa Kerudal.	/
Kamis, 8/4/21	bab I & III	keri, jupay, stinitel Leri, istlah, stastik, jupay & pihani proyekt ferredet hual hayak cil dsewewby.	/
		Acc 8/4/21 Hde	/

Mengetahui
 Dr. Zulkarnain S. M. Ag. Mpd
 NIP. 19600308196031001

Bengkulu, 07-4-2021

Pembimbing I/II
 Dr. H. Zulkarnain S. M. Ag
 NIP. 196005251967031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.iainbengkulu.ac.id

Mahasiswa : M. Aldot. Bimantara
 NIM : 1711290222
 Tarbiyah
 PGM1
 Pembimbing I/II : Desi Eka Citra, M.Pd.
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif
 Animasi Terhadap Hasil Belajar siswa pada
 Pembelajaran IPA di kelas V SDN 29 Selumi

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
Kelasa 26-01-2021	Judul: Bab I	- Judul diperbaiki - Batasan Masalah - Rumusan Masalah - Penulisan (2.0)	
Kelabu 15-02-2021	Bab I dan Bab II	- Penambahan Bab I - Tambahkan kajian teori	
Kelabu 14-02-2021	Bab II	- Tambahkan kajian teori dari Jurnal	
Kelasis 17-02-2021	Bab III	- LPP - Kisi-kisi tes - Definisi operasional - Pengambilan Sampel - Indeks Kesukaran - Daya Pembeda	

Mengetahui

 M. Ag. M. Pd.
 196903071996031001

Bengkulu, 26-02-2021
 Pembimbing I/II

 Desi Eka Citra, M.Pd.
 NIP. 19751210 2007 10 2002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : M. Aldo T. Bimantara
 NIM : 1711240222
 Jurusan : Tarbiyah
 PGMI : PGMI
 Pembimbing III : Desi Eka Citra, M.Pd.
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif
 Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa
 Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SDN 29 Selum

Berkas/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
Buku Maret 2021	Bab II Penambahan menurut para ahli	Tambahkan lagi dibantu 2 untuk para ahli / Jurnal	
Amus 14 2021	Persetujuan Proposal	Lanjutkan ke pemb 1	

Submed: M. Ag., M.Pd.
 196903081996031001

Bengkulu,

Pembimbing I/II

 Desi Eka Citra, M.Pd.
 NIP. 197512102007102002.



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
Fakultas Tarbiyah dan Tadris**

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

Nama Mahasiswa : M. Aldo Tri Sakti B Pembimbing I/H : Dr. H. Zulkarnain S., M. Ag.
 NIM : 1711240222 Judul Skripsi : Pengaruh media interaktif di
 Jurusan : Tarbiyah dan Tadris terhadap hasil belajar siswa
 Program Studi : PGMI pada Pembelajaran IPA di
 kelas V SD Negeri 24 Selam

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 17/9/2021	Sub I & II	Simulasi, Lb. Model, Rumus Model dan Hasil Penelitian.	#
2.	Jum, 20/9/2021	Sub I & II	Latihan teori (Variabel) sekurang: 30-35 latihan teori. x. y.	✓
3.	Kamis, 23/9/2021	Sub I & II	Latihan penulisan & koreksi dan buku penulisan penulisan Skripsi tarbiyah. Margin, Footnote, super paragraf. Ane h. 23/9/21 skripsi terdapat sudah dapat di Ujikan	✓

Mengetahui
 Dekan

 Dr. Zubareddi, M. Ag., M. Pd.
 NIP. 196903081996031001

Bengkulu, 29 - 9 - 2021
 Pembimbing I/H

 Dr. H. Zulkarnain S., M. Ag.
 NIP. 196005251987031001



KEMENTERIAN AGAMA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : M. Aldo Tri Santia B.
 NIM : 1711240222
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : PGMI

Pembimbing I/II : Desy Eka Citra, M.Pd.
 Judul Skripsi : Penerapan Model Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 24 Setur

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1	05/08-2021	Bab IV	Deskripsikan data kelas eksperimen dan kelas kontrol	
2	23/08 2021	Bab IV	- Tambahkan Sampel pada tabel - Tabelnya diperkecil dan dirapikan lagi - uji Prasyarat dan Homogenitas hanya data postes yang diuji.	
3	07/09 21		*Perbaiki ABSTRAK *Perbaiki kata pengantar.	
4	17/9 2021	persetujuan skripsi	Lanjutkan ke pembimbing 1 setelah itu siap untuk uji	

Mengetahui
 Dekan

Bengkulu, 12-09-2021
 Pembimbing I/II

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
 NIP. 19690308 199603 1 001

Desy Eka Citra, M.Pd.
 NIP : 197512102007102002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 2120 / In.11/F.II/TL.00/05/2021

6 Mei 2021

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Kepala SDN 24 Seluma
Di -
Kabupaten Seluma

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 24 Seluma*"

Nama : M. Aldo Try Saktti Bimantara
NIM : 1711240222
Prodi : PGMI
Tempat Penelitian : SDN 24 Seluma
Waktu Penelitian : 7 Mei s/d 18 Juni 2021

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Dekan,



Zubaedi



PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO. 24 SELUMA



Alamat : Jln. Bengkulu – Tais Desa Lubuk sahung Kec. Sukaraja Kab Seluma
Email : sdneqeri.24seluma@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 36 /1.01.26.05.02 /24/E/V/2021
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Bengkulu
di
Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah SD Negeri 24 Seluma. Menerangkan bahwa Mahasiswa:

Nama : **M.ALDO TRY SAKTTI BIMANTARA**
Nim : 1711240222
Semester : VIII (DELAPAN)
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Mahasiswa diatas diizinkan untuk melakukan penelitian di SD Negeri 24 Seluma. Dengan judul penelitian: **"Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 24 Seluma"**.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya..

Bengkulu, 4 April 2021
Kepala Sekolah

HERMINTO, S.Pd
NIP. 196607221986121001



PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 24 SELUMA



Alamat : Jln. Bengkulu-Tais Desa Lubuk Sahung Kec. Sukaraja Kab Seluma

SURAT KETERANGAN

Nomor : /

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD 24 Seluma Menerangkan bahwa :

Nama : M. Aldo Try Sakkti Bimantara
NIM : 1711240222
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris/ Tarbiyah PGMI
Instansi : IAIN Bengkulu
Tempat Penelitian : SD Negeri 24 Seluma.

Yang tersebut diatas benar-benar telah melakukan kegiatan penelitian disekolah ini dengan judul "Pengaruh Media *Interaktif Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 24 Seluma" pada tanggal 4 April 2021 sampai dengan 5 Mei 2021

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Mei 2021
Kepala Sekolah
SD NEGERI
SELUMA
HERMINTO, S.Pd
NIP. 196607221086121001

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 24 Seluma Kelas/Semester V/1

Mata Pelajaran : IPA

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

Pembelajaran : 5

KOMPETENSI INTI

1. Menertima 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
<p>IPA</p> <p>3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia</p>	<p>3.3.1 Pengertian sistem organ pada manusia dan nama organ pencernaan manusia</p> <p>3.3.2 Mampu menjelaskan kan fungsi organ pencernaan makanan pada manusia.</p> <p>3.3.3 Mampu menjelaskan hubungan</p>	<p>1. Pengertian an sistem organ pada manusia Dan nama organ pencernaan manusia</p> <p>2. Fungsi organ pencernaan makanan pada manusia</p> <p>3. Hubungan makanan</p>	<p>1. Mengidentifikasi asi organ-organ pencernaan pada manusia.</p> <p>2. Siswa menggali informasi tentang organ-organ pencernaan manusia melalui teks bacaan yang disediakan.</p> <p>3. Dengan bimbingan guru, siswa menggaris bawahi kata-kata penting dalam bacaan Guru memberikan penjelasan tentang organ-organ pencernaan</p>	<p>a. Jenis : tes</p> <p>b. Bentuk soal: Pilihan ganda</p>	<p>4 x 2 JP</p>	<p>1. Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kemendikbud, 2013).</p> <p>2. Media animasi materi sistem pencernaan manusia</p>

<p>Makanan dengan kesehatan tubuh manusia.</p> <p>3.3.4 Mampu menjelaskan penyakit pen-yakit yang menyerang organ pencernaan manusia.</p> <p>3.3.4 Mampu menjelaskan penyakit - pen-yakit yang men-yerang organ pencernaan manusia.</p>	<p>4. Penyakit- yang menyerang organ pencernaan manusia</p>				
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	--	--	--	--

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 24 Seluma
Kelas / Semester : V (Lima) / I (Satu)
Mata Pelajaran : IPA
Materi : Organ Pencernaan Manusia
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit (2JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
KI 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.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Ilmu Pengetahuan Alam

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1.3 Mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan	1.3.1 Memahami susunan organ pencernaan manusia. 1.3.2 Menjelaskan susunan organ pencernaan manusia. 1.3.3 Mengidentifikasi organ pencernaan manusia 1.3.4 Menjawab pertanyaan mengenai organ pencernaan manusia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati video pembelajaran yang diberikan guru, siswa mampu memahami apa yang dimaksud dengan organ pencernaan manusia.
- Setelah mencermati video yang diberikan guru siswa mampu menentukan susunan organ pencernaan manusia.

- Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu menjawab mengenai organ pencernaan manusia
- Dengan mencermati kembali penjelasan guru siswa mampu memahami fungsi organ pencernaan manusia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Oorgan Pencernaan Manusia
- Karakter siswa yang diharapkan : Religius, Mandiri, Nasionalis, Gotong Royong, dan Integritas

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (Orientasi) ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari serta kaitannya dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) ▪ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) ▪ Sebelumnya guru membimbing peserta didik untuk mempersiapkan segala hal berkaitan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari tentang "Organ Pencernaan Manusia" ▪ Guru membuka situs vidio Media <i>Interaktif Animasi</i> "Organ Pencernaan Manusia". ▪ Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan vidio yang disajikan di depan peserta didik. ▪ Siswa mengamati video pembelajaran yang disajikan guru. ▪ Siswa dipandu untuk memahami konsep susunan organ pencernaan manusia beserta fungsinya. ▪ Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang sistem oorga pencernaan manusia. 	45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah mendengarkan siswa diminta untuk menanyakan hal-hal yang tidak dipahami tentang organ pencernaan manusia. ▪ Siswa berdiskusi dengan teman tentang fungsi masing-masing dari organ pencernaan manusia. ▪ Siswa memperhatikan susunan sistem organ pencernaan manusia ▪ Guru mengajak siswa untuk mengenali perbedaan fungsi organ pencernaan manusia. ▪ Siswa memahami penjelasan guru tentang perbedaan fungsi organ pencernaan manusia. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama guru dan siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari. ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar. ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing siswa (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). 	10 menit

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Sumber :

Choiril Azmiyawati, dkk, Buku *IPA Kelas 5 Salingtemas : Untuk SD-MI Kelas 5*, Pusat Perbukuan, Departemen Nasional.

- Media Pembelajaran:

Vidio Pembelajaran yang bersumber dari *Media Interaktif Animasi*.

G. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugas

II. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Rubrik Penilaian Kolase/Mozaiik/Montase ()

Kriteria	Perlu Berlatih lagi	Cukup Bagus	Bagus Sekali
Desain	Seluruh bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi. (3)	Sebagian besar bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi. (2)	Sedikit bahan dipotong dengan ukuran dan bentuk yang tepat dan disusun dengan rapi. (1)
Bahan	Menggunakan sedikitnya 4 jenis bahan alam. (3)	menggunakan 3 jenis bahan alam. (2)	menggunakan 2 jenis bahan alam. (1)

2. Penilaian sikap teliti, kreatif, rasa ingin tahu.

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membu-daya	Ket.
1	Teliti					
2	Bertanggung Jawab					
3	Disiplin					

Guru Kelas IV

(Kiyat, S.Pd.)

Peneliti

(M. Aldo Trysakti B.)

NIM. 1711240222

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Hermanto, M.Pd.)

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Proses pencernaan dalam perut didukung oleh enzim...
 - a. pepsin ✓
 - b. amilaze
 - c. tripsin
 - d. lipase

2. Alat pencernaan makanan yang menghasilkan enzim untuk membantu proses pencernaan kimia makanan disebut...
 - a. kelenjar pencernaan
 - b. saluran pencernaan
 - c. perut ✓
 - d. usus kecil

3. Di bawah ini adalah urutan yang benar untuk pencernaan manusia...
 - a. Rongga mulut – kerongkongan – lambung – usus kecil – ✓
usus besar
 - b. Rongga mulut – kerongkongan – lambung – usus besar –
usus kecil
 - c. Rongga mulut – kerongkongan – usus kecil – lambung –
usus besar
 - d. Rongga mulut – lambung – kerongkongan – usus kecil –
usus besar

4. Enzim yang mencerna lemak adalah.
 - a. amilase
 - b. renin
 - c. lipase ✓
 - d. pepsin

5. Gigi yang berfungsi untuk mengunyah makanan adalah....
- a. gigi seri
 - b. gigi taring
 - c. gigi geraham ✓
 - d. gigi susu
6. Kita dapat menelan makanan karena kerongkongan melakukan gerak....
- a. peristaltik ✓
 - b. bolak-balik
 - c. mekanik
 - d. parabolik
7. Pencernaan secara mekanik terjadi pada.....
- a. usus halus
 - b. usus besar
 - c. kerongkongan
 - d. mulut ✓
8. Organ tubuh yang bertugas menyerap sari-sari makanan pada sistem pencernaan adalah.....
- a. mulut
 - b. lambung
 - c. usus halus ✓
 - d. usus besar
9. Enzim ptialin berfungsi untuk mengubah zat tepung menjadi....
- a. gula ✓
 - b. garam
 - c. vitamin
 - d. protein
10. Enzim renin pada lambung berfungsi untuk...
- a. mengubah protein menjadi pepton
 - b. mengubah kaseinogen menjadi kasein ✓
 - c. membunuh bakteri
 - d. mengubah trigliserida menjadi asam lemak

11. Enzim yang dihasilkan lambung dan berfungsi untuk membunuh kuman adalah....
 - a. asam sulfat
 - b. asam klorida ✓
 - c. amilase
 - d. asam karbonat

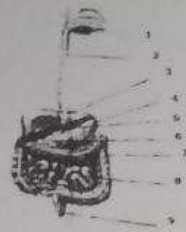
12. Gigi yang berfungsi untuk memotong makanan adalah
 - a. gigi seri ✓
 - b. gigi taring
 - c. gigi geraham
 - d. gigi susu

13. Enzim pepsin pada lambung berfungsi untuk...
 - a. mengubah protein menjadi pepton ✓
 - b. mengubah amilum menjadi maltosa
 - c. mengendapkan kasein susu
 - d. membunuh bakteri

14. Menyerap air dari feses adalah fungsi dari....
 - a. usus halus
 - b. lambung
 - c. usus besar ✓
 - d. pankreas

15. Di bawah ini enzim yang terdapat pada pankreas kecuali....
 - a. amilase
 - b. lipase
 - c. tripsinogen
 - d. HCl ✓

16. Gambar untuk soal no 16-20



Gerak peristaltik ditunjukkan dengan angka

- a. 1
 - b. 2 ✓
 - c. 3
 - d. 6
17. Penyerapan sari-sari makanan terjadi pada organ yang ditunjuk dengan angka....
- a. 1
 - b. 4
 - c. 7
 - d. 8 ✓
18. Bakteri E-coli yang berfungsi untuk membantu pembusukan sisa makanan terletak pada organ yang ditunjuk nomor....
- a. 6
 - b. 7 ✓
 - c. 8
 - d. 9
19. HCl dihasilkan oleh organ yang ditunjuk dengan angka....
- a. 3
 - b. 4 ✓
 - c. 5
 - d. 6
20. Pencernaan secara mekanik dan dibantu dengan enzim ptialin untuk mengubah zat tepung menjadi gla, terjadi pada organ yang ditunjukkan dengan nomor....
- a. 1 ✓
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4

- 1. a
- 2. c
- 3. a
- 4. c
- 5. c
- 6. a
- 7. d
- 8. c
- 9. a
- 10. b
- 11. b
- 12. a
- 13. a
- 14. c
- 15. d
- 16. b
- 17. d
- 28. b
- 19. b
- 20. a

DOKUMENTASI



Keterangan:

Penyerahansuratpenelitiankepadakepalasekolah SD Negeri 24 Seluma



Keterangan :

Berkoordinasidanberbincangdenganwalikelas V



Keterangan :
Menampilkandanmenjelaskan media *InteraktifAnimasi*padakelas VA (KelasEksperimen)



Keterangan :
Menampilkandanmenjelaskan media *InteraktifAnimasi*padakelas VA (KelasEksperimen)



Keterangan :

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



Keterangan :

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



Keterangan :

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



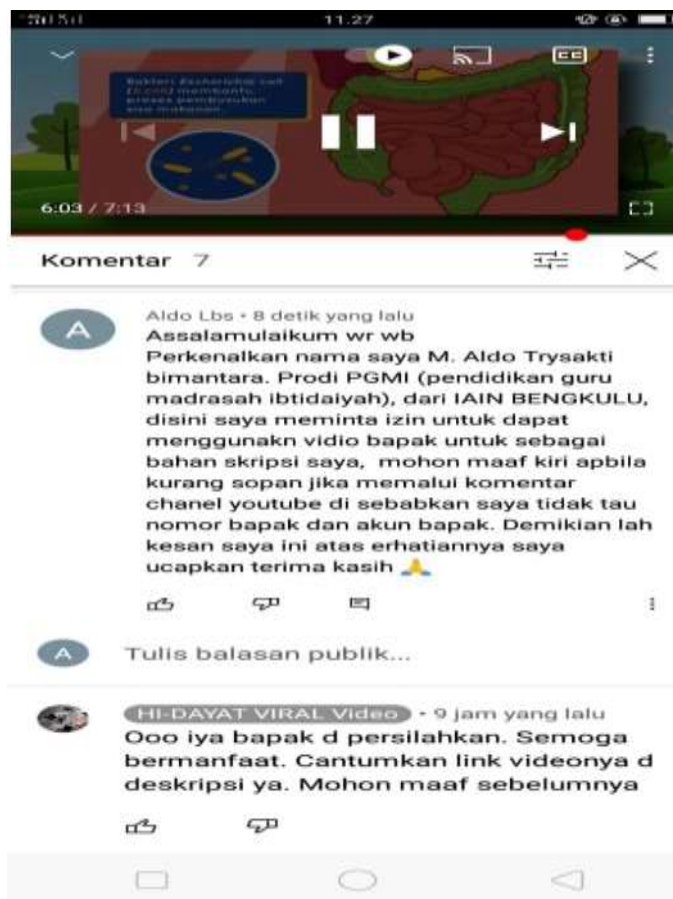
Keterangan :

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



Keterangan :

Pemberian *Pretest* pada siswa kelas V.B (Kelas Kontrol)



Keterangan :

Permohonan izin menggunakan video Animasi Kepada Pemilik Vidio yang bersangkutan.