

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TORSO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V
SDN 136 SALOBUNDANG KAB.BULUKUMBA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan teknologi pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah Makassar

Oleh

Anggi Lestari Dm
NIM 10531206913

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2017



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Anggi Lestari DM
Nim : 10531 2069 13
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Torso Animasi
Terhadap Hasil Belajar IPA Sistem Pencernaan
Manusia Kelas V SDN 136 Salobundang Kab.
Bulukumba**

Setelah Diperiksa Dan Di Teliti Ulang, Skripsi Ini Di Nyatakan Telah Memenuhi Syarat Untuk Di Pertanggung Jawabkan Di Depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, oktober 2017



pembimbing I

di setuju oleh:

pembimbing

II

Dr.Syarifuddin kune, M.Si

Drs. H. Hamzah HS,

MM.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Jurusan

Unimuh Makassar

Teknologi Pendidikan

Erwin Akib,S.Pd.,M.Pd.,Ph.D

Andi Adam.S.Pd.,M.Pd

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Torso Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 136 Salobundang Kab. Bulukumba**

Nama : Anggi Lestari DM

Nim : 10531 2069 13

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Setelah Diperiksa Dan Di Teliti Ulang, Skripsi Ini Di Nyatakan Telah Memenuhi Syarat Untuk Di Pertanggung Jawabkan Di Depan Tim Penguji



Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

di setuju oleh:

pembimbing I

pembimbing II

Dr.Syarifuddin kune, M.Si

Drs. H. Hamzah HS,

MM.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Jurusan

Unimuh Makassar

Teknologi Pendidikan

Erwin Akib,S.Pd.,M.Pd.,Ph.D

Andi Adam.S.Pd.,M.Pd

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ANGGI LESTARI DM
 Nim : 10531 2069 13
 Jurusan : TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Torso Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba**



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain dan dibuat oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Oktober 2017
Yang membuat pernyataan,

ANGGI LESTARI DM

Diketahui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Syarifuddin Kune, M. Si.
MM.

Drs. H. Hamzah HS,

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ANGGI LESTARI DM

Nim : 10531 2069 13

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).

2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 dilanggar maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Oktober 2017

Yang Membuat Perjanjian,

ANGGI LESTARI DM

MOTO

”Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha
Yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seorang
Manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha”

Setiap usaha keras dan kesabaran

Akan membuahkan hasil

Sebab sesungguhnya sesudah kesulitan itu

Ada kemudahan

Penyesalan tidak akan mengembalikan sesuatu yang telah hilang

Kecemasan tidak akan membuat masa depan lebih baik

Keteguhan hati dan kesabaran adalah kunci meraih kesuksesan

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,

Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

Mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Anggi Lestari DM, 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Torso Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Sistem Pencernaan Manusia Sdn* 136
Salobundang Kab. Bulukumba.

Skripsi jurusan teknologi pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I. Syarifuddin Kunedan pembimbing II Hamzah HS. Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media torso animasi terhadap hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia sdn 136

Salobundang kab. Bulukumba. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Pengaruh penggunaan media torso animasi terhadap hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia sdn* 136

Salobundang kab. Bulukumba. Jenis penelitian ini adalah penelitian praeksperimen yang bertujuan untuk mengetahui *Pengaruh penggunaan media torso animasi terhadap hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia sdn* 136

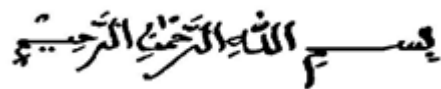
Salobundang sebanyak 20 orang murid yang terdiri dari 12 orang murid laki-laki dan 8 orang murid perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan yaitu, dari 20 orang murid, terdapat 5 orang murid yang beradapada kategori tuntas dengan persentase 25 %, dan 15 orang murid yang beradapada kategori tidak tuntas dengan persentase 75 %. Skor rata-rata *pre-test* yaitu, 53

yang beradapada kategori rendah. Adapun setelah diberikan perlakuan, dari 20 orang murid, terdapat 17 orang murid yang beradapada kategori tuntas dengan persentase 85 %, dan 3 orang murid yang beradapada kategori tidak tuntas dengan persentase 15 %. Skor rata-rata *post-test* yaitu, 79,50 yang beradapada kategori tinggi. (2)

Hasil analisis inferensialnya yaitu, $11,537 > 2,093$. Dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan media torso animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia kelas V SDN 136 Salobundang kab. Bulukumba

Kata kunci : *Media Torso animasi dan Hasil belajar*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT., yang telah memberi kekuatan dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Pengaruh penggunaan media torso animasi terhadap hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia sdn 136 Salobundang kab. Bulukumba*”. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW., yang telah menyinari dunia ini dengan

cahaya islam. Semoga kita termasuk umat beliau yang akan mendapatkan syafa'at di hari kemudian. Amin.

Penyusun menyadari bahwa sejak penyusunan proposal sampai skripsi ini rampung, banyak hambatan, rintangan, dan halangan, namun berkat izin Allah SWT., dan bantuan, motivasi, serta doa dari berbagai pihak semua ini dapat teratasi dengan baik. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada orang tua tercinta, Ayahanda Drs.Muh.Bakri dan Ibunda Sunarsi Radjamang, serta saudaraku Arya Adinata Dm atas segala pengorbanan, pengertian, kepercayaan, dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik. Semoga Allah SWT., senantiasa melimpahkan Rahmat dan Berkah-Nya kepada kita semua.

Selama dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan material maupun moral. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan serta ucapan terima kasih kepada Bapak Dr. H. Syarifuddin Kune, M. Si. (Pembimbing I) dan Bapak Drs. H. Hamzah HS, MM. (Pembimbing II) yang sudah bersusah payah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar

Dr. H. Abd.Rahman Rahim SE. MM., yang banyak berpikir demi kemajuan Universitas Muhammadiyah Makassar. Ucapan terima kasih dan penghargaan juga penulis sampaikan kepada Bapak Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pada kesempatan ini pula penulis hanturkan terima kasih Kepada Andi Adam S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan. Selain itu, terima kasih dan penghargaan kepada seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi. Penulis juga hanturkan rasa hormat dan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada Bapak / Ibu dosen atas segala arahan, petunjuk dan jasa – jasanya yang telah memberikan ilmu kepada penulis.

Terimakasih pula kepadakeluarga yang sangat sayang yang memberikan dukungan dan tak henti – hentinya berdoa ataskeberhasilanku.Sahabat – sahabatku yang telah memberikan motivasi dan masukan selama proses hingga selesainya penelitian ini. Untuk teman- teman Program Studi Teknologi pendidikan angkatan 2013.

Terlalu banyak orang yang berjasa kepada penulis selama menempuh pendidikan di universitas muhammadiyah Makassar, sehingga tidak akan termuat bila dicantumkan namanya satu per satu, oleh karena itu kepada mereka semua tanpa terkecuali penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya dan penghargaan setinggi-tingginya. SemogaAllah SWT.,

membalas semua kebaikan dan jerih payah kita dengan pahala yang melimpah dan tak terbatas.

Amin YaRabbal Alamin...

Makassar, Oktober 2017

Penulis

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
SURAT PERJANJIAN	ii
MOTTO	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	
viii	

DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	
xiii	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Media Torso Animasi sebagai media pembelajaran.....	9
1. Pengertian media pembelajaran.....	9
2. Fungsi dan manfaat media pembelajaran.....	10
3. Ciri-ciri media pembelajaran.....	13
4. Jenis-jenis media pembelajaran.....	16
B. Media torso animasi sebagai salah satu media pembelajaran IPA	
1. Torso sebagai media pembelajaran dan fungsinya.....	18
2. Pengertian Animasi dan Fungsinya.....	20
3. Media Torso Animasi.....	21
C. Mata Pelajaran ilmu pengetahuan Alam	

1.	Pengertian ilmu pengetahuan alam.....	22
2.	Tujuan pembelajaran ipa.....	24
D.	Hasil belajar	
1.	Pengertian Belajar.....	25
2.	Pengertian Hasil Belajar.....	27
3.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	28
E.	Profil sekolah	
1.	Visi dan misi.....	30
2.	Tujuan Sekolah.....	31
3.	Identitas Sekolah.....	33
4.	Rekapitulasi Sekolah.....	34
F.	Kerangka pikir	
1.	Deskripsi.....	34
2.	Bagan.....	35
G.	Hipotesa.....	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A.	Jenis penelitian.....	37
B.	Focus/sasaran.....	37
C.	Populasi.....	38
D.	Sampel.....	38
E.	Variable.....	39
F.	Defenisi operasional.....	39

G.	Desain penelitian.....	39
H.	Tekhnik pengumpulan data.....	40
I.	Tekhnik analisa data	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Penelitian.....	45
B.	Pembahasan.....	50

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A.	Simpulan.....	54
B.	Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN- LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Tingkat PenguasaanMateri	41
4.1	Statistik Skor Hasil Belajar Murid Kelas V SDN 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba.....	45
4.2	Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar <i>Pre-test</i>	46

4.3	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pre-test</i>	47
4.4	Statistik Skor Hasil Belajar Murid Kelas V SDN 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba.....	48
4.5	Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar <i>Post-test</i>	49
4.6	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Post-test</i>	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir.....	35
4.1	Grafik Distribusi ferkuensi dan persentase aktivitas belajar selama penelitian berlangsung.....	47
4.2	Grafik Statistik Skor Hasil Belajar Murid Pre-tes....	48

4.3	Grafik Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar <i>Pre- test</i>	50
4.4	Grafik ketuntasan hasil belajar pre-test.....	51
4.5	Grafik nilai statistik Skor Hasil belajar post-test...	52
4.6	Grafik frekuensi dan presentase Skor Hasil belajar pot-test..	54
4.7	Grafik ketuntasan hasil belajar post-test.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
LAMPIRAN 2	LKS Yang di isi sebagai contoh
LAMPIRAN 3	Lembar observasi yang sudah terisi dan di tanda tangani oleh observer
LAMPIRAN 4	Contoh lembar jawaban murid

LAMPIRAN 5	Media yang di gunakan (dalam bentuk CD)
LAMPIRAN 6	Daftar hasil belajar (pra dan post test)
LAMPIRAN 7	Pengolahan statistic iferensial
LAMPIRAN 8	Dokumentasi
LAMPIRAN 9	Surat Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat berperan dalam mengembangkan sumber daya manusia yang diperlukan bagi pembangunan bangsa disemua bidang kehidupan. Untuk itu penyelenggaraan pendidikan perlu ditujukan pada upaya peningkatan mutu pendidikan yang meliputi: mutu guru, mutu proses belajar mengajar, mutu layanan, serta mutu lulusan yang ditandai

dengan pembangunan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik.

Proses pendidikan pada akhirnya akan mengarah pada upaya mencapai tujuan. Tujuan pendidikan adalah pembentukan manusia yang bukan hanya dapat menyesuaikan diri hidup dalam masyarakat, melainkan lebih dari itu yaitu mampu menyumbangkan sesuatu yang dapat menyempurnakan masyarakat di suatu lingkungan tertentu. Pendidikan tidak pernah lepas dari kegiatan belajar dan mengajar, belajar sendiri di artikan sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri seseorang.

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar

siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan anak sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang berperan sebagai pelaku belajar yang diciptakan guru. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini melahirkan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan ajar sebagai media. Pada kegiatan belajar mengajar, guru dan siswa saling mempengaruhi dan memberi masukan. Karena itulah kegiatan belajar mengajar harus menjadi aktivitas yang hidup, sarat nilai dan senantiasa memiliki tujuan.

Proses belajar mengajar yang efektif sebaiknya ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran agar menarik perhatian dan minat siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Efektivitas proses belajar mengajar ini sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan serta kesesuaiannya dengan materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk memberi kemudahan pada saat menyampaikan materi pelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dengan rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, sumber belajar yang tersedia dan media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini senada dengan teori yang dikemukakan

oleh Rumampuk (1988:19) bahwa :

Prinsip-prinsip pemilihan media adalah (1) harus diketahui dengan jelas media itu dipilih untuk tujuan apa, (2) pemilihan media harus secara objektif, bukan semata-mata didasarkan atas kesenangan guru atau sekedar sebagai selingan atau hiburan. pemilihan media itu benar-benar didasarkan atas pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa, (3) tidak ada satu pun media dipakai untuk mencapai semua tujuan.

Pada mata pelajaran IPA dibutuhkan suatu situasi belajar yang menggalang minat siswa, dimana peranan guru sebagai pengelola kelas mampu mengorganisir siswa, fasilitas dan proses belajar mengajar. Untuk itu dalam penyampaian materi IPA, guru harus bisa menggunakan komunikasi banyak arah. Dimana guru dapat memanfaatkan alat atau media untuk membantu proses pengajaran, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman bagi siswa. Media dalam hal ini memiliki peranan sebagai salah satu saluran interaksi bagi banyak komponen yang terkait dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki kelebihan dalam memperjelas penyajian pesan, artinya agar tidak terjadi verbalisme, mengatasi keterbatasan baik ruang maupun waktu, memungkinkan adanya variasi dalam mengajar, serta dapat membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Harjanto (1997:245) bahwa,

Manfaat media pembelajaran adalah (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat

diatasi sikap pasif siswa, (4) dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

Dengan demikian, mampu mempengaruhi perubahan perilaku dan tingkah laku siswa serta dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar pada diri siswa yang selanjutnya secara otomatis mempengaruhi hasil belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Media sebagai fokus kajian dalam penelitian ini adalah media Torso Animasi karena berkaitan dengan materi pelajaran organ tubuh manusia dan fungsinya. Media Torso Animasi merupakan media pendidikan yang berupa tiga dimensi, yang berbentuk tubuh manusia yang lengkap dengan bagian-bagian tertentu yang hampir sama dengan aslinya, yang dibuat dalam bentuk animasi.

Penggunaan media Torso Animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk menjembatani komunikasi antar guru dengan siswa sehingga kesalahpahaman yang mungkin timbul dalam interaksi belajar mengajar dapat dikurangi dan efektivitas pencapaian tujuan dapat diraih. Adanya media ini diharapkan dapat lebih mendorong siswa dan dapat membangkitkan minat siswa pada pembelajaran, membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu siswa dalam menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku-buku teks sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar siswa sebagaimana telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa unsur, baik dari dalam dirinya maupun dari luar. Minat merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, karena minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, minat juga selalu disertai dengan rasa senang. Jika anak belajar dalam keadaan senang maka ia akan mudah paham, sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna dan menyenangkan baginya. Jika anak kurang berminat pada suatu mata pelajaran, maka hasil belajar yang dicapainya juga kurang memuaskan, kurangnya minat anak dalam beberapa mata pelajaran menyebabkan rendahnya hasil belajar, seperti yang terjadi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (1989) bahwa,

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya di samping faktor kemampuan, ada faktor lain seperti, motivasi belajar, minat, perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis.

Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan

cenderung membosankan, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal.

Dari hasil pengamatan peneliti selama melakukan studi pendahuluan, rendahnya minat siswa pada mata pelajaran IPA dikarenakan pada umumnya siswa masih menganggap bahwa mata pelajaran IPA itu sulit. Hal ini disebabkan juga oleh cara mengajar guru di kelas, cara mengajar yang monoton dan media yang di gunakan kurang menarik menyebabkan siswa menjadi malas dan tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah.

Latar belakang di atas mendorong peneliti mencoba melakukan penelitian untuk melihat sejauh mana penggunaan media Torso Animasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat ditingkatkan.

B. Masalah Penelitian

1. Observasi awal

Pada observasi awal, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu :

1. Rendahnya minat siswa terhadap pelajaran IPA
2. Media yang di gunakan kurang menarik
3. Cara mengajar guru yang monoton

4. Hasil belajar yang cenderung rendah

2. Rumusan masalah

Berdasarkan Uraian di atas, secara umum Masalah yang akan di teliti dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media torso animasi terhadap hasil belajar ipa sdn 136 Salobundang ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Torso Animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sistem pencernaan manusia kelas V SDN 136 SALOBUNDANG.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Apabila dalam penelitian ini media Torso Animasi memberi kontribusi yang cukup signifikan terhadap motivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran IPA di sekolah, maka penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap efektivitas proses belajar mengajar di kelas.

Manfaat untuk peneliti sendiri yaitu Penelitian ini sebagai sumbangsih pemikiran, penambah wawasan keilmuan dan memperkaya pengalaman serta

melatih diri dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Sebagai salah satu media alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuannya, khususnya dalam kemampuan memahami materi fungsi organ tubuh manusia.

b. Praktisi Pendidikan (guru)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada praktisi pendidikan (guru) agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa media Torso Animasi sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk memanfaatkan media Torso Animasi sebagai alternatif media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESA

A. Media Torso Animasi Sebagai Media Pembelajaran

1. Konsep media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Dalam proses pembelajaran, seringkali guru menyebutkan istilah-istilah yang belum pernah didengar oleh siswa sebelumnya. Tanpa media, siswa tidak dapat membayangkan bahkan mengetahui apa yang baru saja ia dengar dan akhirnya membuat siswa tidak dapat sepenuhnya mengerti materi tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat membantu untuk mencegah verbalisme pada diri siswa.

Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain, “Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”. Media pembelajaran sangat

berperan penting dalam proses pelaksanaan belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara yang dapat dibuat lebih menarik untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi dari pemberi ke penerima, sehingga informasi-informasi tersebut lebih mudah diterima dan dipahami oleh yang mendengarkan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Terkadang, dalam materi yang disampaikan, guru membutuhkan objek *real* sebagai contoh untuk membantu pemahaman siswa.

b) Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Fungsi atensi

Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan dalam materi pelajaran.

2. Fungsi afektif

Fungsi media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa/mahasiswa ketika proses belajar mengajar berlangsung.

3. Fungsi kognitif

Media dapat mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca, untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali

5. Fungsi Psikomotoris

Fungsi ini diberikan dengan maksud untuk menggerakkan siswa melakukan suatu kegiatan, terutama yang berkenaan dengan hafalan-hafalan.

6. Fungsi Evaluasi

Fungsi evaluasi dimaksudkan agar segala kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan dapat dilakukan penilaian kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran.

Secara umum manfaat media pembelajaran ialah dapat dikatakan untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih optimal, efektif, dan efisien baik dari segi teoritis maupun praktikum yang pada akhirnya teraplikasi dalam tindakan. Sedangkan secara lebih spesifik manfaat media pembelajaran yang telah terakumulasi dari beberapa pendapat pakar adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain sebagainya.

c) Ciri-ciri media pembelajaran

Gerach dan Elly dalam Azhar (2013: 15) menyebutkan bahwa terdapat 3 ciri utama yang dimiliki media pembelajaran. Ciri-ciri media pembelajaran tersebut bahkan mungkin tidak dimiliki guru sebagai pengajar, ciri-ciri tersebut adalah:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek dapat disusun ulang kembali

dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera dengan mudah dapat direproduksi kembali kapan saja diperlukan. Ciri Fiksatif ini memungkinkan suatu rekaman yang terjadi pada satu waktu dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Dengan kemampuan ini maka objek atau fenomena yang sudah direkam dan diproduksi menjadi media pembelajaran dapat digunakan serta diproduksi ulang setiap saat. Dengan perkembangan teknologi yang ada pengembangan dan produksi ulang juga dapat dilakukan dengan jauh lebih mudah dan lebih cepat.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena produk media pembelajaran memiliki ciri manipulatif. Fenomena yang membutuhkan yang lama berhari-hari bahkan berjuta-juta tahun lamanya dapat disajikan dengan media pembelajaran dengan lebih singkat 2-3 menit saja namun tidak menghilangkan esensi utama dari apa yang disajikan sehingga peserta didik tetap mampu mengerti fenomena yang dimaksud

dengan teknologi *time-lapse*. Terlebih lagi pengaturan kecepatan penayangan juga dapat dikendalikan dengan mudah serta dapat diputar ulang bahkan dapat diputar berlawanan. Yang perlu diperhatikan adalah banyaknya bagian yang akan terpotong karena penyingkatan tersebut dimana proses atau bagian yang penting harus tetap ada dan tersusun dengan baik sehingga tidak menyebabkan salah tafsir.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif media pembelajaran memungkinkan objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Distribusi media pembelajaran tidak hanya dalam satu kelas saja namun juga pada kelas lain, sekolah bahkan hingga secara global. Apalagi dengan adanya sistem pembelajaran *online (e-learning)* saat ini, distribusi dan penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan secara *massive* dan global di seluruh dunia bahkan hampir tanpa adanya *delay* atau penundaan. Ciri ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak mengenal

adanya keterbatasan ruang, namun demikian dalam penggunaannya tentu tetap harus diperhatikan siapa serta sebesar apa kelompok peserta didik yang akan menggunakan sehingga ciri distributif ini dapat diterapkan dengan tepat.

d) Jenis jenis media pembelajaran

Jenis Media Pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran sangat banyak ragamnya. Dari yang paling sederhana dan murah, hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi oleh pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran.

1. Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual.

2. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan pada lambang-lambang auditif. Jenis-jenis media audio antara lain:

- a) Radio
- b) Alat Perekam atau Tape Recorder

3. Media Proyeksi Diam

Jenis-jenis media proyeksi diam antara lain adalah:

- a) Film Bingkai
- b) Film Rangkai
- c) OHT
- d) Opaque Projektor
- e) Mikrofis

4. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Jenis-jenis media proyeksi gerak dan audio visual antara lain:

- a) Film Gerak
- b) Film Gelang
- c) Program TV
- d) Video

5.Multimedia

Vaughan (2004) menjelaskan bahwa "Multimedia adalah embarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan ideo yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Sedangkan Heinich dkk. (2005) mengatakan bahwa "Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang terpadu seperti teks, grafik, animasi dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

6.Benda

Benda-benda yang ada di alam sekitar dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu benda asli ataupun benda tiruan.

B. Media Torso animasi sebagai salah satu media pembelajaran dalam IPA

1. Torso sebagai media pembelajaran dan fungsinya

Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dapat membantu memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, termasuk penggunaan media torso, yaitu sebuah media berbentuk patung dengan susunan dan komposisi tubuh manusia serta organ-organ tubuh.

Media torso merupakan model berupa patung manusia yang dilengkapi dengan komponen organ-organ tubuh manusia, baik bentuk maupun letaknya. Torso sangat mudah digunakan, guru dan siswa dapat mendeskripsikan dengan jelas nama, bentuk dan letak organ-organ tubuh manusia karena bagian-bagian tersebut dapat dipisah-pisahannya/dilepas untuk keperluan peragaan di depan kelas.

Torso oleh Sudjana dan Rivai (2007: 163) diartikan pula sebagai :

Model susun (build-up model) yaitu model susunan dari beberapa objek yang lengkap, atau sedikitnya suatu bagian yang penting dari objek itu. Lebih lanjut diungkapkan bahwa model susun dari tubuh manusia (torso) memberi pengamatan terbaik kepada para murid mengenai letak serta ukuran dari organ tubuh yang sebenarnya.

Sementara itu Sudjana dan Riva'i (1989: 57) memperkenalkan dua macam konsep pemikiran yang masih dipakai, yaitu : Pertama; pentingnya pengelompokan jenis-jenis alat bantu visual yang dipakai dalam kegiatan instruksional. Kedua, perlunya pengilustrasian bahan-bahan ke dalam kurikulum sehingga penggunaannya tidak terpisahkan.

Berkaitan dengan uraian torso sebagai media visual, setiap media mempunyai fungsi dan tujuan masing-masing. secara khusus grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghias fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

B. Pengertian animasi dan fungsinya

Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambar bergerak. Pergerakan gambar itu dibentuk dengan menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi, sehingga menghasilkan objek gambar statik yang dapat bergerak seperti hidup. Animasi di dalam sebuah aplikasi multimedia menjanjikan suatu tampilan visual yang lebih dinamis, dapat menampilkan sesuatu yang mustahil atau kompleks dalam kehidupan yang sebenarnya dan dapat direalisasikan di dalam aplikasi tersebut. Sebagai contoh apabila aplikasi multimedia tersebut ingin menjelaskan proses suatu peristiwa alam seperti hujan, mungkin sulit untuk dipragakan atau dibuktikan secara nyata, maka dengan adanya animasi multimedia maka hal itu bisa digambarkan, dipaparkan dalam bentuk gambar bergerak yang seolah-olah hidup.

Animasi dapat berbentuk dua dimensi, tiga dimensi ataupun melalui berbagai kesan yang khas. Proses membuat animasi bukanlah sesuatu yang mudah, diperlukan pengalaman, kemahiran serta kepakaran yang tinggi. Untuk menghasilkan suatu animasi yang tinggi diperlukan banyak animator atau pembuat animasi.

Adapun fungsi Animasi sebagai berikut :

1. Sebagai Media Hiburan antara lain, film, game digital, Video Klip.
2. Sebagai Media Promosi antara lain, Iklan TV, Company Profile, Marketing Video.
3. Sebagai Media Pembelajaran antara lain Tutorial, CD Interaktif pembelajaran/
4. Sebagai Media Presentasi antara lain Konsep Visual, Gagasan, Presentasi arsitektur.

3. Media Torso Animasi

Media torso Animasi merupakan salah satu model media berupa video yang memberikan impresi tiga dimensi dari obyek yang menjelaskan proses pencernaan manusia mulai dari memasukkan makanan ke dalam mulut sampai

di pembuangan akhir. Oleh sebab itu model media sangat membantu dalam mengkomunikasikan hakekat dari berbagai benda, baik yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu jauh atau terlalu dekat sehingga dapat dipahami oleh siswa.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991 : 164), “Torso membantu siswa dalam dua hal yaitu menunjuk dan meletakkan”. Pertama, guru menggunakan untuk menunjukkan posisi setiap organ tubuh, pada waktu mengajar. Siswa menggunakan model tersebut untuk mengulang kembali mengenai apa yang mereka ketahui penempatan dan fungsi organ-organ tubuh bagian dalam. Kedua, untuk mengerjakan hal tersebut siswa menyebutkan suatu organ dan meletakkan kembali pada posisi yang sebenarnya pada torso, dan menjelaskan secara singkat fungsi organ-organ tersebut. Media torso memberikan pengamatan terbaik kepada siswa mengenai letak serta ukuran dari organ tubuh yang sebenarnya serta siswa dapat mempelajari susunan anatomi pada organ tubuh manusia yang vital, suatu hal yang tidak memungkinkan pengamatan secara langsung dalam keadaan sesungguhnya.

Animasi sendiri berasal dari kata *Animate* yang berarti menghidupkan, jadi dapat dikatakan media animasi berarti menghidupkan suatu obyek untuk dapat digunakan secara efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi dimana informasi yang dimaksud disini adalah informasi suatu pelajaran.

Media pembelajaran dapat berupa benda sebagai model, contohnya buku, poster, foto, slide, kaset audio, TV, VCD, radio, komputer, CD, dll.

C. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar yang identik dengan istilah *sains*. Pada hakikatnya, IPA merupakan program pendidikan atau bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari tentang alam lingkungan sekitar. Ruang lingkup mata pelajaran IPA meliputi dua aspek yakni kerja ilmiah dan pemahaman konsep dan penerapannya. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu alam yakni biologi, kimia dan fisika.

Indriati (2012) merumuskan bahwa IPA adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. Fowler (Usman Samatowa, 2006) mengemukakan IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan makna alam dan berbagai

fenomenanya/perilaku/karakteristik yang dikemas menjadi sekumpulan teori maupun konsep melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan manusia. Teori maupun konsep yang terorganisir ini menjadi sebuah inspirasi terciptanya teknologi yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan manusia (Made Alit Mariana, 2009).

Berdasarkan ketia pendapat di atas terkait defenisi IPA tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan integrasi dari beberapa cabang ilmu alam, yang dalam memperoleh pengetahuan tersebut dilakukan pengumpulan data dengan eksperimen dan pengamatan.

2. Tujuan Pembelajaran Ipa

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam cipta-Nya
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep – konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP (Indriati, 2012)

Sedangkan Made Alit Mariana dan Wandy Praginda (2009) menjelaskan terdapat beberapa tujuan dari IPA yakni sebagai berikut,

- 1) Menjelaskan secara singkat tiga aspek hakikat Ilmu Pengetahuan Alam sebagai acuan dalam pembelajaran IPA.
- 2) Menentukan hakikat pendidikan ilmu pengetahuan alam, meliputi: ketiga aspek dalam IPA dan masuknya nilai dan norma dalam pembelajaran IPA.
- 3) Menentukan syntax pembelajaran IPA berdasarkan aspek utama dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik dan berinteraksi dengan sumber belajar.
- 4) Menentukan aspek pencapaian Peserta didik dalam pembelajaran IPA

- 5) Menjelaskan teori belajar yang relevan dengan model belajar sesuai dengan hakikat pendidikan IPA

D. Hasil belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif, konstan dan berbekas. kaitan ini maka antara proses belajar dengan perubahan adalah dua gejala saling terkait yakni belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti dari hasil yang diproses (Chalidjah Hasan dalam Juemi, 2010). Sejalan dengan pendapat tersebut Wina Sanjaya (2009) mengemukakan bahwa belajar adalah proses berpikir, perubahan tingkah laku yang prosesnya terus menerus. Belajar adalah akibat dari suatu aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap melalui ujian tes atau ujian (Budianto & Sundari, 2013).

Sudjana (2004) menjelaskan Belajar adalah suatu proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan yang terjadi pada individu merupakan perubahan bentuk seperti berubahnya pemahaman,

pengetahuan, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan, serta keinginan menuju kearah yang lebih baik. Dalam pengertian tersebut tahapan perubahan dapat diartikan sepadan dengan proses. Jadi proses belajar adalah tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi dalam diri mahasiswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju dari pada keadaan sebelumnya. Dalam uraian tersebut digambarkan bahwa belajar adalah aktifitas yang berproses menuju pada satu perubahan dan terjadi melalui tahapan-tahapan tertentu.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang diwujudkan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap berdasarkan pengalaman pribadi (individu), maupun orang lain.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan

hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Patta Bundu (2008) mengatakan bahwa hasil belajar seseorang sering tidak langsung kelihatan tanpa orang itu melakukan sesuatu untuk memperhatikan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27)

menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal

Berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan. Jana Budianto dan Nana Sundari (2013) menjelaskan pula bahwa

Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan. Hasil belajar dapat dilihat dan diukur. Keberhasilan dalam proses belajar dapat terlihat dari hasil belajarnya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas, yang tidak terlepas dari factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk (2007: 76-77), menyebutkan factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu factor internal dan factor eksternal. Hasil belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu, pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa

mencapai hasil belajar yang seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Adapun factor internal dan eksternal yang dimaksud meliputi hal-hal berikut,

- a. Factor internal yakni factor yang berasal dari diri sendiri
 - 1) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini ialah pancaindera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku.
 - 2) Factor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas:
 - a) Faktor intelektual yang meliputi faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata, yaitu prestasi yang dimiliki.
 - b) Faktor nonintelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri
 - 3) Factor kematangan fisik maupun pskis

- b. Faktor eksternal yakni factor yang berasal dari luar diri
 - 1) Factor social yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan kelompok.
 - 2) Factor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.
 - 3) Factor lingkungan fisik, seperti fasilitas belajar
 - 4) Factor lingkungan spiritual dan keagamaan

Demikian pula Terdapat beberapa factor internal dan eksternal yang berinteraksi baik secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi hasil belajar siswa.

E. Profil Sekolah

A. Visi dan Misi

1. Visi Sekolah

Unggul dalam prestasi dengan dasar tulus ikhlas serta taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. meningkatkan mutu pendidikan dengan pembelajaran aktif. kreatif. efektif dan menyenangkan.

2. Misi Sekolah

Misi Sekolah Dasar Negeri 136 Salobundang berusaha meningkatkan mutu pendidikan disegala bidang :

- a. Sekolah akan berusaha agar menjadi tempat kegiatan belajar yang efektif, aktif, kreatif dan menyenangkan.
- b. Sekolah akan berusaha memberikan pelayanan kegiatan belajar mengajar dengan strategi dan metode yang berpusat pada siswa.
- c. Sekolah akan memanfaatkan lingkungan sebagai bahan ajar bagi siswa.
- d. Sekolah akan selalu menghimbau kepedulian masyarakat dalam bidang pendidikan dan meningkatkan partisipasi bantuan pada penyelenggaraan pendidikan.
- e. Sekolah akan menjalin hubungan dengan instansi lintas sektoral, pengusaha serta tokoh masyarakat.

B. Tujuan Sekolah

1. Mewujudkan terlaksananya manajemen partisipatif di sekolah.
2. Menjalinkan hubungan kerjasama dengan kondusif di antara teman sejawat.
3. Menciptakan suasana aman, tertib dan menyenangkan di sekolah.

4. Meningkatkan prestasi siswa secara akademik siswa dalam ujian nasional secara optimal.
5. Meraih prestasi dalam festival kreatifitas siswa secara optimal.
6. Meraih prestasi siswa dalam lomba olimpiade secara optimal.
7. Meraih prestasi siswa dalam lomba Mapsi secara optimal.
8. Meraih prestasi siswa dalam Popda secara optimal.
9. Meraih prestasi siswa dalam kegiatan ekstra kurikulum pramuka secara optimal.
10. Memberdayakan perpustakaan untuk membangkitkan siswa agar gemar membaca.
11. Mewujudkan perilaku disiplin, sopan, simpatik dan peduli terhadap sesama dan lingkungannya.
12. Mewujudkan lingkungan sekolah yang rindang, rapi, aman, nyaman dan sehat.
13. Mewujudkan budaya tertib administrasi yang semakin baik.
14. Membekali siswa dengan pendidikan dan pelatihan life skill agar dapat hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

c. Identitas sekolah

NPSN	40312949
NSS	101191106004
Nama	SDN No. 136 Salobundang
Akreditasi	Akreditasi B
Alamat	Salobundang
Kodepos	92572
Nomer Telpon	085396153895
Nomer Faks	-
Email	sd136salobundang@gmail.com
Jenjang	SD
Status	Negeri
Situs	
Lintang	-5.405477
Bujur	120.201416
Ketinggian	144
Waktu Belajar	Sekolah Pagi
Kota	Kab. Bulukumba
Propinsi	Sulawesi Selatan
Kecamatan	Bontotiro
Kelurahan	Buhung Bundang
Kodepos	92572
Kepala sekolah	M.ikmal Asmad S.pd.

D.Rekapitulasi Sekolah

Jumlah siswa : 90 orang

Jumlah guru : 12 orang

Laboratorium (LRC) : 1 ruangan

Perpustakaan : 1 ruangan

Ruang belajar : 6 ruangan

Ekstrakurikuler : 1 (Pramuka)

F. Kerangka pikir

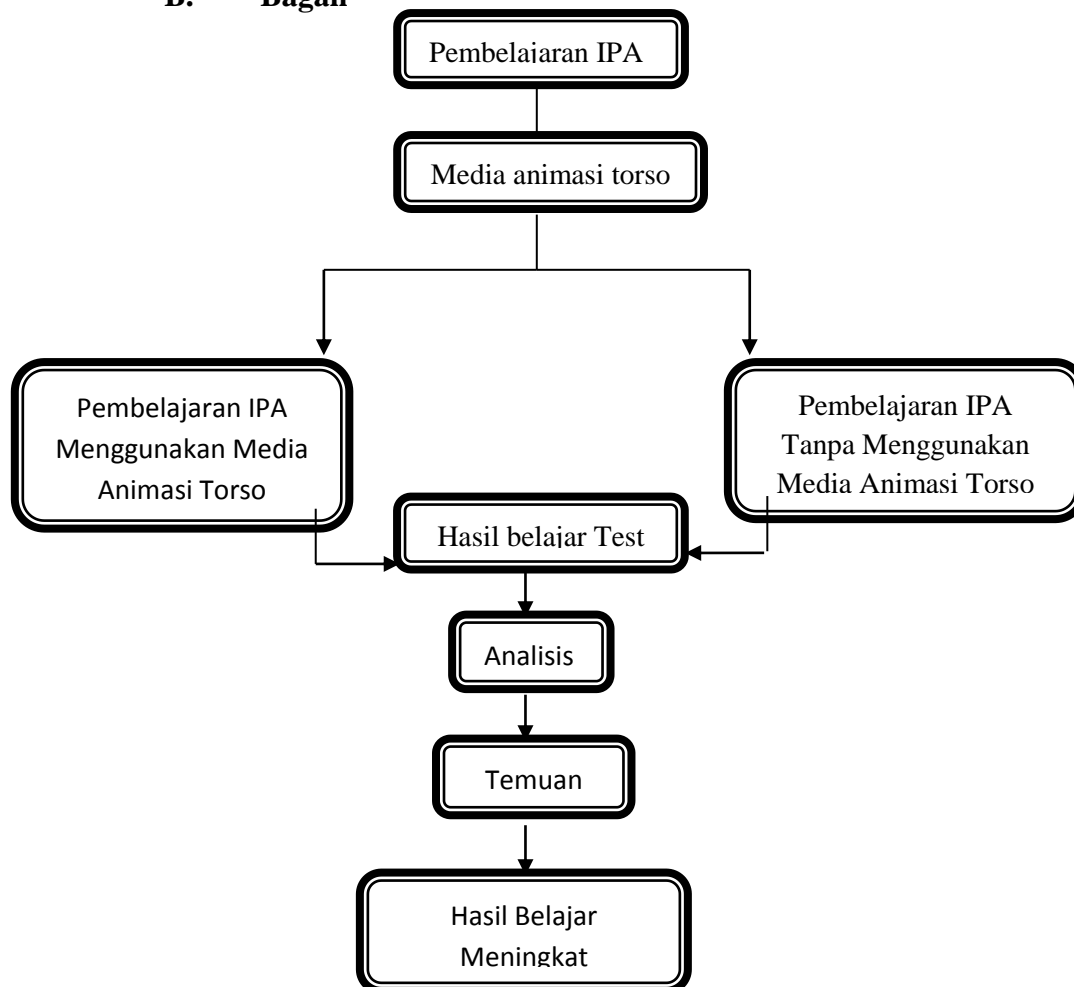
A. Deskripsi

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini bermula dari adanya masalah terhadap efektifitas pembelajaran IPA sistem pencernaan manusia SDN 136 Salobundang kab.Bulukumba yang masih tergolong Rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa IPA yang mengajar disekolah tersebut, diperoleh bahwa sebagian besar siswanya masih belum bisa menguasai materi.

Pembelajaran dengan menerapkan Media Torso animasi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut. Khususnya pada mata pelajaran IPA mereka akan di suruh untuk menyaksikan di layar Video Animasi Torso yaitu sitem pencernaan manusia mulai dari memasukkan makanan dari mulut sampai di kleuarkan melalui anus , lalu siswa di beri kesempatan untuk bertanya terkait apa yang di ajarkan melalu torso animasi tersebut setelah itu guru kembali mererefresh pelajaran dengan memutar kembali video tersebut dan menunjuk siswa untuk naik dan menjelaskan kembali gambar/video yang di tayangkan melalu proyektor.

Hal tersebut secara tidak langsung, menuntut para siswa untuk memahami materi yang mereka pelajari dan siswa dapat menjelaskannya kembali baik secara lisan, catatan, maupun hasil kerja kelompok. Dengan demikian, mereka mampu mengomunikasikan bahasa, ide atau gagasannya, sehingga melalui proses tersebut efektifitas pembelajaran siswa dapat ditingkatkan.

B. Bagan



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

G. Hipotesa

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang di harapkan tersebut maka peneliti menentukan hipotesis sebagai berikut :

Ada Pengaruh yang signifikan Media Torso animasi Terhadap hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia Kelas V SDN 136 Salobundang kabupaten Bulukumba.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2006:72), metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen hanya menggunakan kelompok eksperimen saja, tanpa kelompok kontrol (pembanding) sampel subyek dipilih seadanya tanpa mempergunakan randomisasi. Rancangan yang digunakan adalah “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Dengan model rancangan ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dimana pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Desain penelitian eksperimen semu.

	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen	01	X	02

Keterangan :

- 01 : Pengukuran pertama sebelum pemberian reward (*pretest*)
- X : Perlakuan atau eksperimen (Pemberian reward)
- 02 : Pengukuran kedua setelah pemberian reward (*post test*)

B. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 – 23 September di SDN 136 Salobundang kecamatan Bontotiro kabupaten Bulukumba

C. Focus/sasaran

Dalam penelitian ini focus/sasaran peneliti yaitu Seluruh Siswa yang ada di SDN 136 Salobundang.

C. Populasi dan Sampel

A. Populasi

Menurut Sugiyono (2015 : 117) menyatakan bahwa, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa populasi adalah semua individu yang menjadi sasaran penelitian. Adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah guru sebanyak 12 orang dan murid sebanyak 107 orang yang ada pada SDN 136 Salobundang.

Table 3.1 keadaan populasi

NO	KELAS	JENIS KELAMIN		TOTAL
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1.	I	4	13	17
2.	II	5	10	15
3.	III	8	5	13
4.	IV	7	9	16
5.	V	13	7	20
6.	VI	4	5	9
	GURU	5	7	12
	TOTAL	46	56	102

Sumber : Data Sekolah SDN 136 Salobundang

B. Sampel penelitian

Menurut Sugiyono (2015 : 118) menyatakan bahwa, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya, karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili.

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

no	kelas	Jenis kelamin		Total
		Laki laki	perempuan	
1.	v	13	7	20

Sumber : Data dari SDN 136 Salobundang

D. variabel

Menurut Kerlinger (dalam Sugiyono, 2015:61), variabel adalah kostrak (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Media Torso animasi dalam penelitian ini ditetapkan sebagai variabel bebas (X).
- b. Hasil Belajar Murid dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh murid pada tes awal (*pretest*) dan nilai yang diperoleh murid pada saat tes akhir (*posttest*). Hasil belajar dalam penelitian ini ditetapkan sebagai variabel terikat (Y).

E. Definisi operasional

1. Media Torso Animasi: media pendidikan yang berupa video tiga dimensi, yang berbentuk tubuh manusia yang lengkap dengan bagian-bagian tertentu yang hampir sama dengan aslinya maupun bentuknya yang dibuat dalam bentuk animasi.

F. Desain penelitian

Dalam penelitian ini, variabel bebas yaitu Media Torso Animasi yang disimbolkan oleh (X), dan variabel terikat yaitu Hasil belajar yang disimbolkan oleh (Y).

Desain penelitian ini dapat dirancang sebagai berikut.

$$\mathbf{x} \rightarrow \mathbf{y}$$

G.Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, penulis menggunakan cara berikut ini :

1. Test

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan mengevaluasi hasil belajar melalui tes tertulis. Langkah-langkah yang ditempuh dalam mengevaluasi hasil belajar siswa yakni Memberikan soal *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 nomor.

2. observasi

pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena yang di selidiki.

3. Dokumentasi

teknik pengumpulan data yang di peroleh dari gambar.

H.Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai

tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian, langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen “*One Group Pretest Posttest Design*” adalah sebagai berikut.

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut.

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \quad (\text{Arif Tiro, 2008: 120})$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.1 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 45	Sangat Rendah
46 – 54	Rendah
55 – 69	Sedang
70 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat tinggi

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Adapun uji-t dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan software SPSS. Menurut Tripalupi dan Suwena (2014:125), SPSS merupakan singkatan dari *Statistical Product and Service Solutions*. Pesatnya perkembangan penggunaan statistik didukung oleh software statistik yang mempermudah pengolahan data. SPSS sebagai salah satu software statistik telah umum digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data penelitian. Hal ini

dikarenakan kemudahan pengoperasian software SPSS dan lengkapnya teknik-teknik analisis statistik yang tersedia.

Adapun jenis SPSS yang digunakan untuk melakukan uji-t adalah uji-t sampel berpasangan atau berhubungan (*Paired Sample t Test*). *Paired sample t test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda.

Dalam analisis SPSS, sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu seseorang harus memperhatikan asumsi-asumsi dan prasyarat yang mendasari pengolahan data tersebut. Adapun asumsi yang mendasari pengujian analisis statistik “t” sampel berpasangan dalam SPSS adalah penelitian untuk masing-masing pasangan harus dalam keadaan yang sama. Selain asumsi tersebut, sebelum melakukan pengujian harus memperhatikan persyaratan sebagai berikut.

- a. Data yang digunakan adalah data kuantitatif berskala interval dan rasio.
- b. Menggunakan data yang sama namun pengujiannya dilakukan dua kali dengan waktu yang berbeda.
- c. Pengujian dilakukan dengan memberikan perlakuan.

Setelah persyaratan tersebut terpenuhi, barulah dilakukan analisis. Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh adalah sebagai berikut.

- a. Membuat desain variabel pada icon *variable view* dan memasukkan data pada icon *data view*.
- b. Menganalisis data dalam SPSS, setelah data dimasukkan dalam *data view* lanjutkan dengan analisis (klik *analyze, compare means*, kemudian pilih *paired-sample t test*).
- c. Pindahkan variabel X1 (sebelum menerapkan Media Animasi torso) ke kolom pair variabel kotak 1 dan X2 (setelah menerapkan Media animasi torso) ke kotak 2.
- d. Lalu klik options, lihat kolom confidence interval percentage 95 %, klik continue, dan akhiri dengan klik OK.
- e. Memberikan interpretasi terhadap output yang dihasilkan dalam SPSS dengan prosedur kerja sebagai berikut.
 - 1) Tabel *Paired Sample Statistic* menunjukkan rata-rata variabel X1 dan X2.
 - 2) Tabel *Paired Sample Test* menunjukkan perbedaan rata-rata antara variabel X1 dan X2 dengan melihat hasil t hitung dan dibandingkan dengan t tabel dengan patokan sebagai berikut.
 - a) Jika t hitung lebih besar dari t tabel, maka terdapat perbedaan rata-rata X1 dan X2, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti

penggunaan media torso animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia.

- b) Jika t hitung lebih kecil dari t tabel, maka tidak terdapat perbedaan rata-rata X_1 dan X_2 , yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berarti penggunaan media torso animasi tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 136 Salobundang mulai tanggal 18 September – 23 September 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas V SDN 136 Salobundang kab.Bulukumba.

a) Aktifitas Belajar Hasil Observasi

Aktivitas belajar siswa kurang atau belum sesuai dengan apa yang diharapkan. dan masalah yang paling menonjol yaitu dalam melaksanakan pembelajaran kebanyakan masih bersifat konvensional, artinya guru masih mendominasi jalannya pembelajaran dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal sehingga pembelajaran yang dilakukan cenderung kurang menarik bagi siswa. Dan untuk melihat aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada table berikut

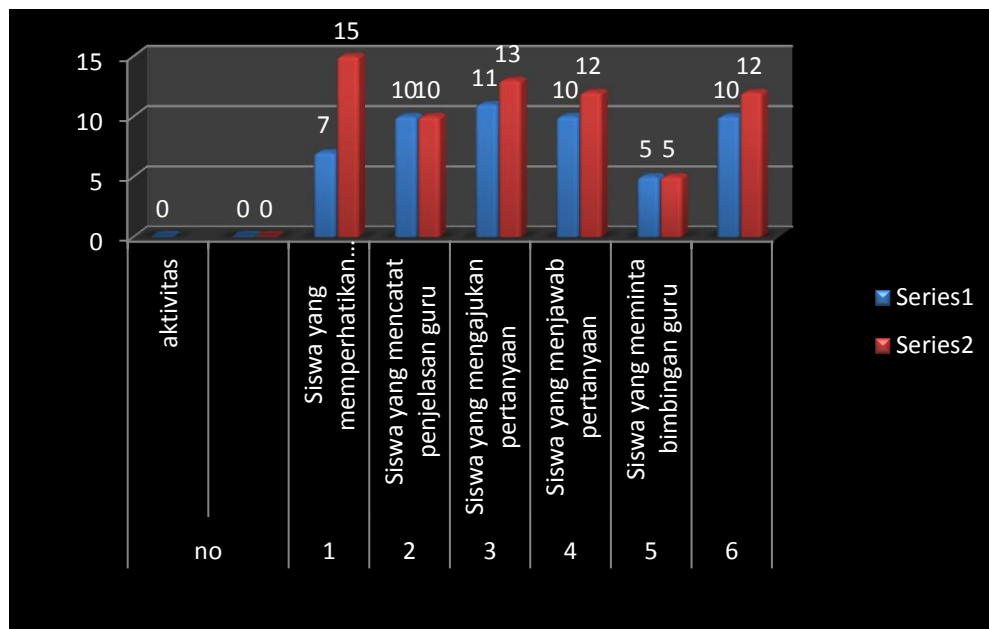
Table 4.1. Distribusi ferkuensi dan persentase aktivitas belajar selama penelitian berlangsung

No	Aktivitas	Pertemuan/ Frekuensi			
		I siswa	II Siswa	Rata2	%
1	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	7	15	11	55

2	Siswa yang mencatat penjelasan guru	10	10	10	50
3	Siswa yang mengajukan pertanyaan	11	13	12	60
4	Siswa yang menjawab pertanyaan	10	12	11	55
5	Siswa yang meminta bimbingan guru	5	5	5	25
6	Siswa yang membantu temannya mengerjakan soal	10	12	11	55

Sumber : Data primer 2017, Diolah dari lampiran 3 (LOS)

Aktivitas murid pada tabel menunjukkan bahwa pada umumnya persentase murid yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan aspek yang diamati, oleh karena itu dapat dilihat frekuensi dan persentase aktivitas belajar pada grafik di bawah ini :



Gambar 4.1
Grafik Distribusi frekuensi dan persentase

aktivitas belajar selama penelitian berlangsung

b) Hasil belajar dengan analisis statistik deskriptif

1. Nilai Statistik Deskriptif

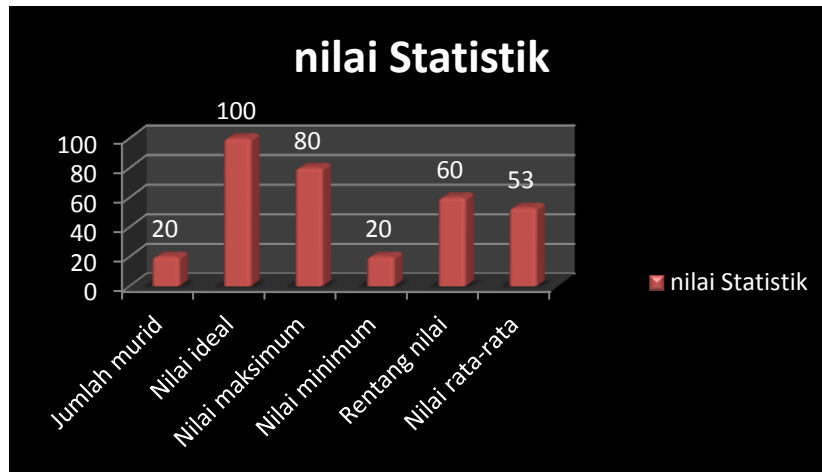
Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Pre Test* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Murid Pre-test Kelas V SDN 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	20
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	80
Nilai minimum	20
Rentang nilai	60
Nilai rata-rata	53

Sumber : Data primer 2017 SDN 136 Salobundang

Berdasarkan table 4.2 menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar murid kelas V SDN 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba setelah dilakukan *Pre Test* adalah 53 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 80 dari skor ideal 100, skor minimum 20 dari skor ideal 100, dan rentang skor 60 dari skor ideal 100 yang mungkin di capai. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar murid kelas V SDN 136 Salobundang berada dalam kategori rendah. Oleh karena itu dapat dilihat Statistik Skor Hasil Belajar Murid Pre-test melalui grafik di bawah ini :



Gambar 4.2 Grafik Statistik Skor Hasil Belajar Murid Pre-test
2. Distribusi kategori hasil belajar pre-test

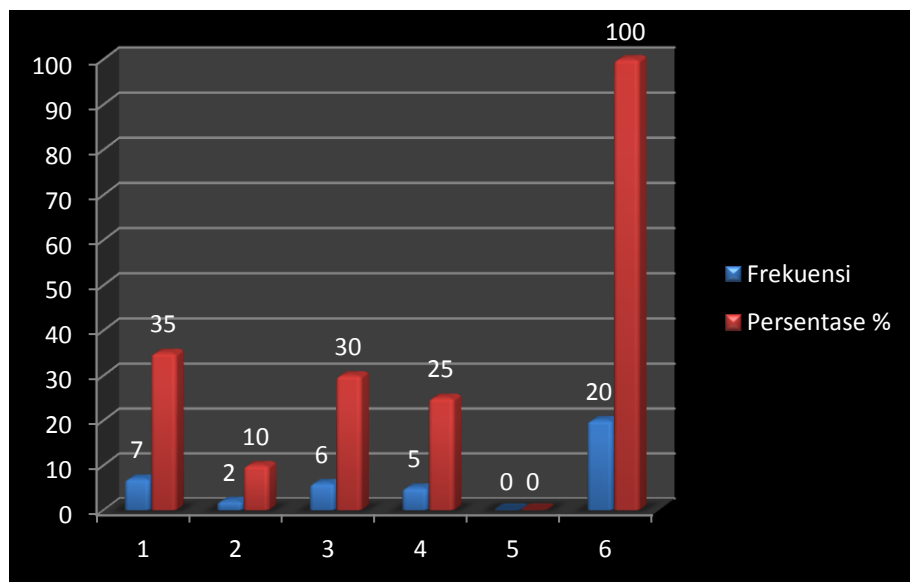
Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Pre Test* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Pre-test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0 – 45	Sangat rendah	7	35 %
2	46 – 54	Rendah	2	10 %
3	55 – 69	Sedang	6	30 %
4	70 – 84	Tinggi	5	25 %
5	85 – 100	Sangat tinggi	-	-
Jumlah			20	100%

Sumber : Diolah dari lampiran 6 (Daftar Hasil belajar)

Berdasarkan tabel 4.3, diperoleh bahwa dari 20 orang jumlah murid kelas V SDN 136 Salobundang terdapat 7 orang murid yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 35 %, 2 orang murid yang berada pada kategori rendah dengan persentase 10 %, 6 orang murid yang berada pada kategori sedang dengan persentase 30 %, dan 5 orang murid berada pada kategori tinggi dengan presentase 25 %. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya minat dan perhatian belajar murid serta proses pembelajaran, oleh karena itu dapat dilihat frekuensi dan skor hasil



belajar
pada
grafik di
bawah
ini :

Gam
bar 4.3
Grafik
Distribus
i
Frekuens

i dan Persentase Skor Hasil Belajar *Pre-test*

3. Distribusi ketuntasan hasil belajar pre-test

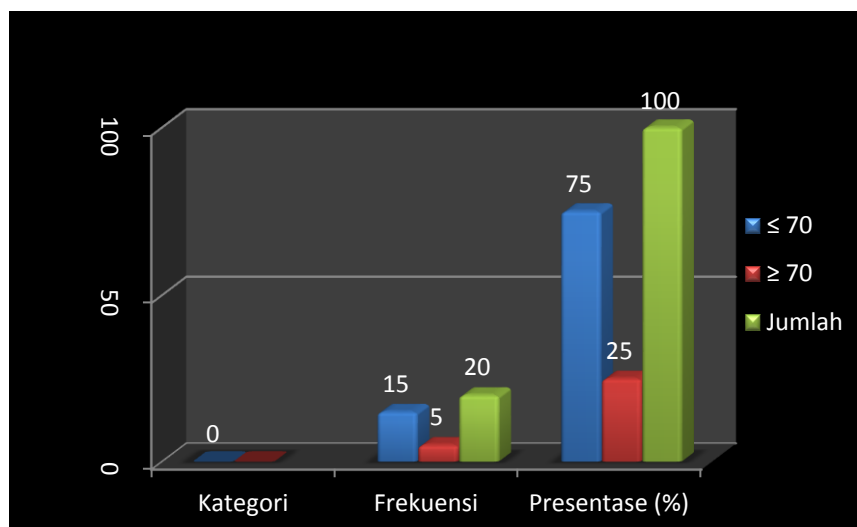
Berdasarkan data hasil belajar murid terteliti yang tercantum pada lampiran, maka persentase ketuntasan hasil belajar IPA murid kelas V SDN 136 Salobundang, Kabupaten Bulukumba pada hasil belajar *Pre-test* dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test*

Persentase Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 70	Tidak tuntas	15	75%
≥ 70	Tuntas	5	25%
Jumlah		20	100

Sumber : Diolah dari lampiran 6 (Daftar Hasil belajar)

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas V SDN 136 Salobundang setelah dilakukan *Pre-test*, terdapat 15 orang murid yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 75 %, dan 5 orang murid yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 25 %. Ini berarti ketuntasan belajar tidak memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 53 tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70. Oleh karena itu dapat dilihat ketuntasan hasil belajar *pre-test* pada grafik di bawah ini :



Gambar 4.4 Grafik ketuntasan hasil belajar pre-test

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *Post- test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini.

1. Distribusi Nilai statistik

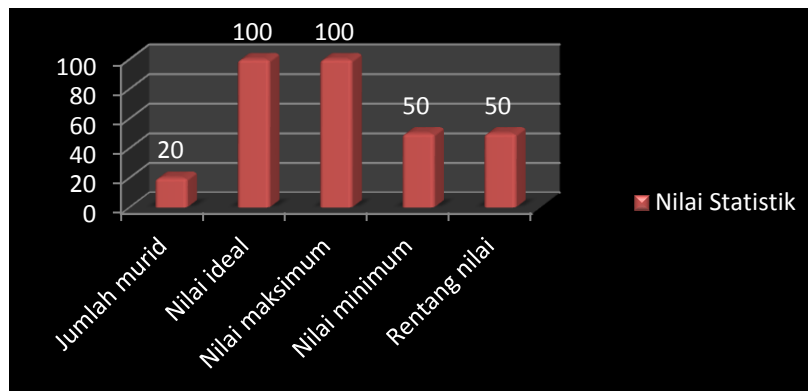
Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Murid Post-Test Kelas V SDN 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	20
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	100
Nilai minimum	50
Rentang nilai	50
Nilai rata-rata	79,50

Sumber : Data primer 2017 SDN 136 Salobundang

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar IPA murid kelas V SDN 136 Salobundang, Kabupaten Bulukumba setelah dilakukan *Post-test* adalah 79,50 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 100 dari skor ideal 100, skor minimum 50 dari skor ideal 100, dan rentang skor 50 dari skor ideal 100 yang mungkin di capai. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar murid kelas V SDN 136 Salobundang kab.Bulukumba, berada dalam kategori tinggi. Oleh karena itu dapat dilihat skor hasil belajar post-test melalui grafik di bawah ini :



Gambar 4.5 Grafik nilai statistik Skor Hasil belajar post-test

2. Distribusi Kategori Hasil Belajar

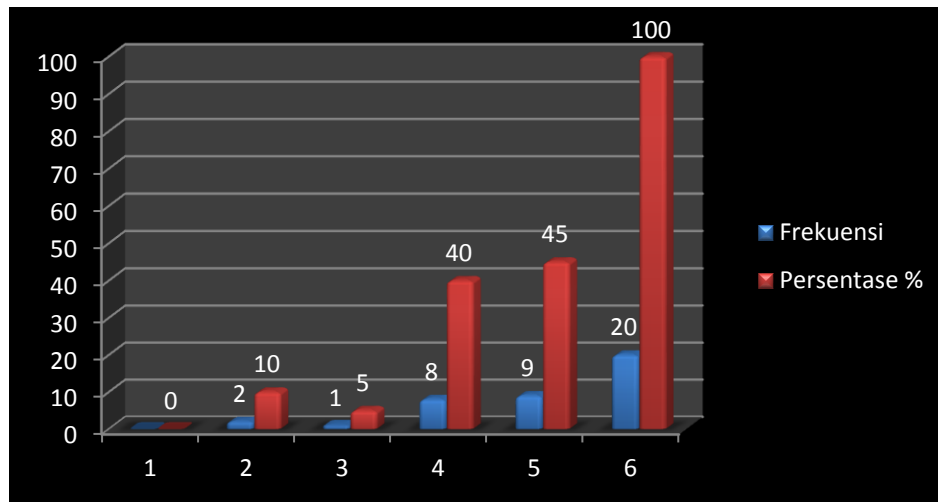
Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *post-test* Setelah diberi perlakuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Post-test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0 – 45	Sangat rendah	-	-
2	46 – 54	Rendah	2	10 %
3	55 – 69	Sedang	1	5 %
4	70 – 84	Tinggi	8	40 %
5	85 – 100	Sangat tinggi	9	45 %
Jumlah			20	100

Sumber : Diolah dari lampiran 6 (Daftar hasil belajar)

Berdasarkan tabel 4.6, diperoleh bahwa dari 20 orang jumlah murid kelas V SDN 136 Salobundang, terdapat 2 orang murid yang berada pada kategori rendah dengan persentase 10 %, 1 orang murid yang berada pada kategori sedang dengan persentase 5 %, 8 orang murid yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 40 %, dan 9 orang murid yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 45 %. Hal ini disebabkan meningkatnya minat dan perhatian belajar murid. Oleh karena itu dapat dilihat skor hasil belajar setelah di beri perlakuan dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Gambar 4.6 Grafik frekuensi dan persentase Skor Hasil belajar post-test

3. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan data hasil belajar murid terteliti yang tercantum pada lampiran, maka persentase ketuntasan hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia murid kelas V SDN 136 Salobundang pada hasil belajar *Post-test* dapat di lihat pada tabel 4.7 berikut.

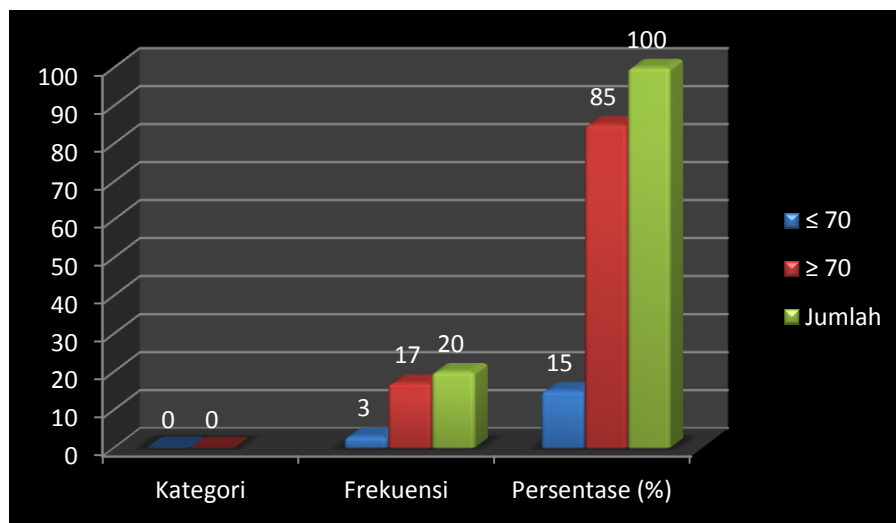
Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Post-test*

Persentase Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 70	Tidak tuntas	3	15%
≥ 70	Tuntas	17	85%
Jumlah		20	100

Sumber : Diolah dari lampiran 6 (Daftar hasil belajar)

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas V SDN 136 Salobundang, Kabupaten Bulukumba setelah dilakukan *Post-test*, terdapat 3 orang murid yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 15

%, dan 17 orang murid yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 85 % . Ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 79,50 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70. Oleh karena itu dapat dilihat ketuntasan Hasil belajar post-test pada grafik di bawah ini :



Gambar 4.7 Grafik ketuntasan hasil belajar post-test

C. Hasil Belajar Dengan Analisis Statistik Inferensial

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS pada data sebelum perlakuan didapat jumlah sampel yang valid 20, nilai rata-rata = 53 nilai ideal =100 ,nilai maksimum 80, nilai minimum 20 , rentang nilai 60 . Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS pada data sesudah perlakuan didapat jumlah sampel yang valid 20, Nilai rata rata = 79,50 , nilai ideal = 100, nilai maksimum= 100, nilai minimum =50 , rentang nilai 50

B. PEMBAHASAN

No	Komponen yang di amati	Pertemuan pertama %	Pertemuan kedua %

a.A

ktivita

s

belajar

Dari

hasil

aktivit

as

siswa

pertem

uan

pertam

a

dengan

dan pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel perbandingan adalah sebagai

berikut:

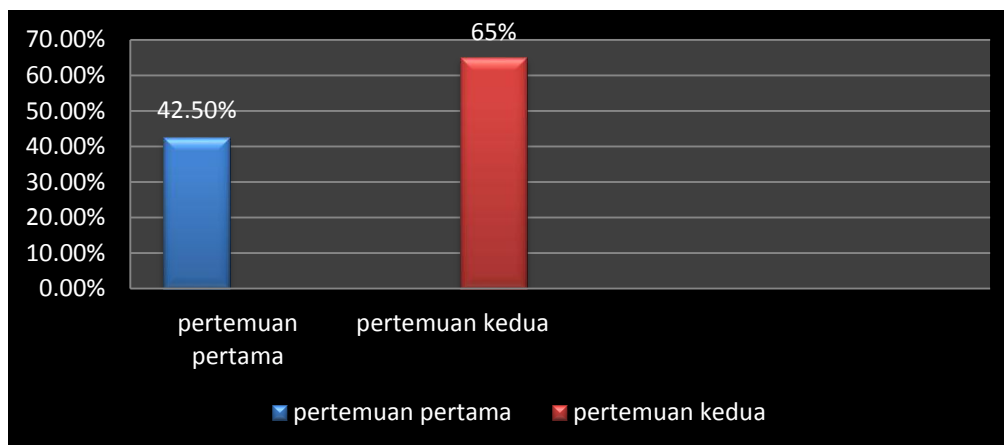
1	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	40	55
2	Siswa yang mencatat penjelasan guru	30	50
3	Siswa yang mengajukan pertanyaan	47,7	60
4	Siswa yang menjawab pertanyaan	40	55
5	Siswa yang meminta bimbingan guru	20	25
6	Siswa yang membantu temannya mengerjakan soal	42,25	55

Tabel 4.8 Perbandingan Aktivitas Murid Pertemuan Pertama Dan Kedua

Sumber :
Data primer

2017 , diolah dari lampiran 3 (LOS)

Aktivitas murid pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa pada umumnya persentase murid yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan aspek yang diamati telah mengalami peningkatan sebesar 65 % jika dibandingkan dengan aktivitas murid kelas kontrol hanya 42,5%. Hal ini dapat dilihat pada grafik 4.8 perbandingan hasil aktivitas pertemuan pertama dan kedua di bawah ini :



Gambar 4.8 Grafik Perbandingan Aktivitas Murid Pertemuan Pertama Dan Kedua

b. Hasil belajar siswa

1. Perbandingan hasil statistik deskriptif

a. Perbandingan nilai statistik

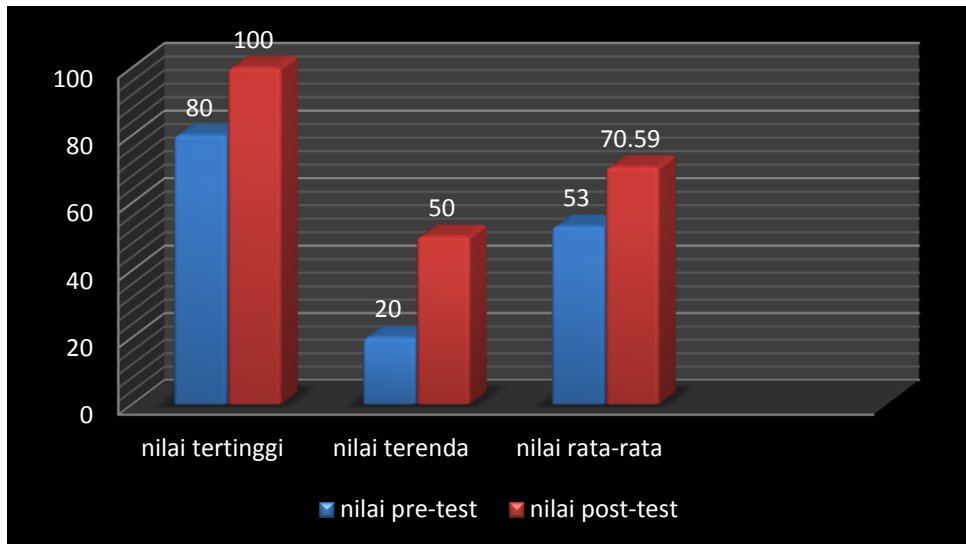
Untuk mengetahui perbandingan nilai statistik pre-test dan post-test dapat dilihat di tabel 4.9 adalah sebagai berikut:

Table 4.9 hasil perbandingan nilai statistic pre-test dan post-test

No	Kategori nilai statistik	Nilai pre-test	Nilai post-test
1	Nilai tertinggi	80	100
2	Nilai terendah	20	50
3	Nilai rata-rata	53	79,50

Sumber data : dilolah dari lampiran 6 (daftar Hasil belajar)

Dapat diketahui bahwa nilai *post-test* lebih tinggi daripada nilai *pre-test* olehnya itu dapat dilihat dari grafik tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 4.9 Grafik Hasil Perbandingan Nilai Statistic Pre-Test Dan Post-Test

Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai statistik *post-test* jauh lebih tinggi daripada nilai *pre-test* menyatakan faktor tunggal yang paling penting yang mempengaruhi belajar adalah apa yang pelajar sudah tahu. Media Torso animasi merupakan Media yang sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran karna dapat membuat murid menjadi lebih semangat belajar.

b). Perbandingan kategori hasil belajar kedua pertemuan

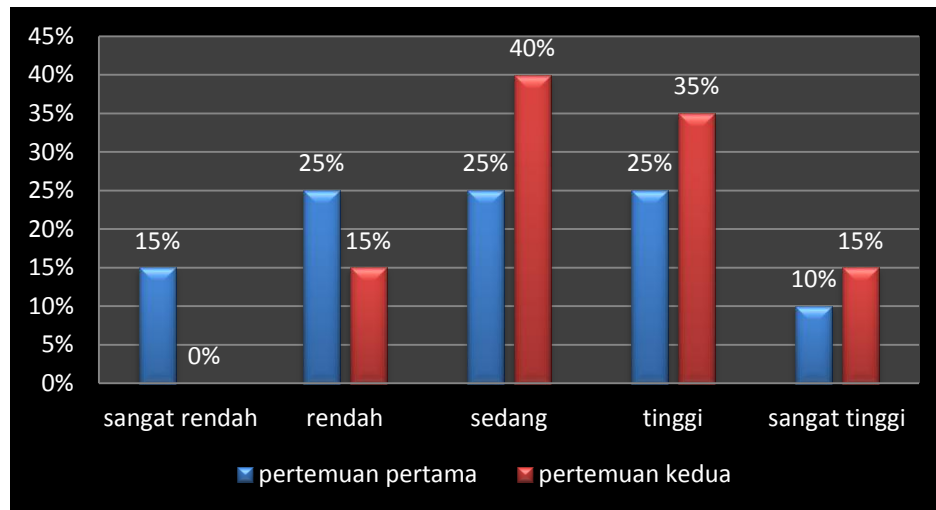
Adapun perbandingan kategori hasil belajar kedua pertemuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Table 4.10 Perbandingan kategori hasil belajar pertemuan pertama dan kedua

No	Interval nilai	kategori	Pertemuan		Rata-rata	Pertemuan		Rata-rata	Persen (%)	Persen (%)
			I	II		I	II			
1	0-45	Sangat rendah	3	3	3	3	3	0	15 %	0 %
2	46-54	Rendah	4	6	5	4	6	2	25 %	15 %
3	55-69	Sedang	4	6	5	4	6	8	25 %	40 %
4	70-84	Tinggi	5	5	5	5	5	7	25 %	35 %
5	85-100	Sangat tinggi	2	2	2	2	2	3	10 %	15 %

Sumber data : di olah dari lampiran 6 (daftar hasil belajar)

Untuk mengetahui hasil perbandingan dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Gambar 4.10 Grafik Perbandingan kategori hasil belajar pertemuan pertama dan kedua

Dapat disimpulkan bahwa hasil kategori nilai perbandingan menunjukkan bahwa pertemuan kedua yang belum menggunakan media memiliki hasil yang masih banyak nilai di kategori rendah sedangkan pertemuan pertama dengan menggunakan

media torso animasi sudah tidak terdapat nilai kategori rendah, hal ini dapat diketahui bahwa ada pengaruh Penggunaan media torso Animasi.

C. Perbandingan tingkat ketuntasan hasil belajar pre-test dan post-test

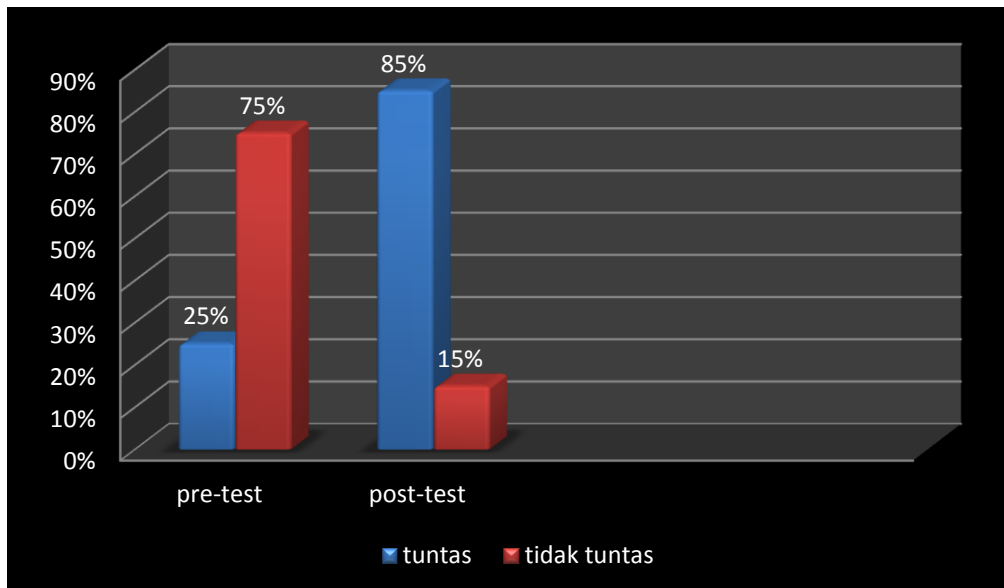
Tabel 4.11 Perbandingan hasil ketuntasan belajar IPA Pre-Test Dan Post-Test

No	Kategori Ketuntasan	Tuntas		Tidak Tuntas	
		F	%	F	%
1	Pre-test	5	25 %	15	75 %
2	Post-test	17	85 %	3	15 %

Sumber data : Diolah dari lampiran 6 (daftar hasil belajar)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar IPA nilai pre-test dan post-test yaitu dengan hasil yang signifikan, oleh karena itu dapat dilihat peningkatan hasil ketuntasan hasil belajar melalui grafik di bawah ini

Gambar 4.11 Grafik Perbandingan hasil ketuntasan belajar IPA Pre-Test Dan Post-Test



J
elas
terli
hat
bah
wa

yang mempunyai ketuntasan lebih banyak adalah yang telah di berikan perlakuan dengan memberikan soal post-test dengan penggunaan media torso animasi dan sebelum di beri perlakuan lebih banyak tidak tuntas sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

2) Hasil Analisis statistik Inferensial

Berdasarkan Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan software SPSS jenis sampel berpasangan atau sampel berhubungan (*Paired Sample t Test*). Adapun hasil akhir dari t hitung dengan menggunakan software SPSS yaitu, 11,537 dengan $db = 20 - 1 = 19$ berada pada taraf signifikansi 5 % dengan table sebesar 2,093 Dapat di simpulkan

Dari Hasil pengolahan di atas di peroleh nilai pretest Sebelum menerapkan Media Torso Animasi adalah nilai rata-rata 53 sedangkan nilai Post-test yang di peroleh setelah menerapkan Media Torso Animasi adalah nilai rata rata 79,50, Dapat di simpulkan bahwa Dengan menerapkan Media Torso animasi Baik di gunakan dalam tingkat ketuntasan belajar di banding menggunakan media pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian telah di ketahui, Sekarang menghubungkan Hipotesis yang di ajukan H_0 di tolak, sehingga di simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara Hasil belajar yang konvensional dan yang Menggunakan Media torso Animasi.

C. VERIFIKASI HIPOTESA DAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistic, perbandingan kategori hasil belajar dan perbandingan tingkat ketuntasan serta hasil analisis statistic inferensial telah membuktikan terjadinya Pengaruh penggunaan media torso animasi terhadap hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia kelas V SDN 136 Salobundang kabupaten Bulukumba

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

a. Observasi

Selama melakukan observasi peneliti menemukan beberapa masalah yaitu Rendahnya minat siswa terhadap pelajaran IPA,Media yang di gunakan kurang menarik,Cara mengajar guru yang monoton,Hasil belajar yang cenderung rendah.

b. Proses Penelitian

Selama melakukan Penelitian peneliti menerapkan Media torso animasi terhadap pembelajaran IPA di SDN 136 Salobundang dan bagaimana proses pembelajaran setelah di terapkannya Media tersebut.

c. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka disimpulkan bahwa, “Media Torso Animasi berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPA sistem pencernaan Manusia kelas V SDN 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata belajar murid pada *pre-test* yaitu 53, dan setelah menerapkan Media Torso Animasi, rata-rata hasil belajar

murid pada *post-test* meningkat yaitu 79,50. Hasil uji hipotesisnya, yaitu $11,537 > 2,093$. Dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh Media torso animasi terhadap hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia SDN 136 Salobundang.

B. Saran

Dari hasil penelitian, diajukan beberapa saran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain :

1. Disarankan kepada guru khususnya guru bahasa Indonesia agar menggunakan Media Torso animasi salah satu alternatif dalam pembelajaran.
2. Untuk mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar diharapkan kepada guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan Media dan memilih Media yang relevan dengan pembahasan materi pelajaran.
3. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Rumampuk. (1988). *Media intruksional IPS*. Jakarta: P2LPTK
- Harjanto. 1997. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Bloom, Benjamin S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005
- Heinich, D. Russell, Molenda., dan E Smaldino. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey, Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall. Upper Saddle River.
- Sudjana, N dan rivai, A. (2007). *Media pengajaran*. Bandung : Sinar baru algesindo.
- Sudjana, N. dan Ahmad Rivai. (1991). *Media pengajaran*. Bandung: sinar baru.
- I Made Alit Mariana & Wandy Praginda. (2009). *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA untuk guru SD*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan IPA (PPPPTK IPA).
- Mariana, I Made Alit dan Praginda Wandy. 2009. *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA untuk Guru SD*. Jakarta : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA) untuk Program Bermutu.

Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung :Sinar Baru

Algensido Offset.

Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Syamsuri, syukri. 2012. *Pedoman penelitian skripsi*. Makassar : FKIP Unismuh

Makassar.

:

Situs-situs resmi

http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no_skrip

LAMPIRAN 1

RPP (RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Nama Sekolah : SD 136 Salobundang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas / Semester : V (Lima) / I (Satu)
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan

II. Kompetensi Dasar

- 1.3 mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan

III. Indikator

- 1.1.1 Mengidentifikasi alat pencernaan pada manusia

1.1.2 Menyebutkan alat pencernaan pada manusia

1.1.3 Menjelaskan fungsi alat pencernaan

IV. Tujuan pembelajaran

- Mengidentifikasi alat pencernaan pada manusia
- Menyebutkan alat pencernaan pada manusia
- Menjelaskan fungsi alat pencernaan

V. Materi Pokok

Alat pencernaan pada manusia

VI. Metode Pembelajaran

Ceramah

Demonstrasi melalui media pembelajaran

Tanya jawab

penugasan

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Absensi 4. Guru melakukan apresepsi dan 	15 menit

	menyampaikan tujuan pembelajaran	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menerangkan materi pembelajaran secara verbal. 2. Guru memperlihatkan alat pencernaan manusia melalui media torso animasi untuk mempertajam jangkauan pengetahuan siswa. 3. Guru kemudian memperlihatkan kepada siswa fungsi tiap organ manusia dalam proses pencernaan makanan melalui media torso animasi. 4. Secara bergiliran siswa memperoleh kesempatan untuk menyebutkan sambil memperlihatkan organ pencernaan manusia serta fungsi tiap organ melalui media torso animasi. 	45 menit

	<p>5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.</p> <p>6. Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok</p> <p>7. Setiap kelompok mengerjakan LKS selama 5 menit</p> <p>8. Guru mempersilahkan setiap perwakilan kelompok untuk ke depan kelas membaca hasil diskusi</p> <p>9. Guru dan siswa melakukan Tanya jawab</p>	
Akhir	<p>1. Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran</p> <p>2. Guru memberi pesan-pesan moral</p> <p>3. Salam</p>	10 menit

VIII. Sumber Belajar

- Buku paket Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI Kelas V
- Media pembelajaran berupa video Animasi

IX. Penilaian

Teknik penilaian : Tes tertulis

Jenis penilaian : Pilihan ganda

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Nilai
1			
2			
3			
Dst			

Catatan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Skor}} \times 100$$

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Bulukumba, Mei 2016

Guru Kelas V

Peneliti

Surah Alfiah S.PdAnggi Lestari DM

NIP.

NIM. 10531206913

Mengetahui

Kepala Sekolah SD 136 Salobundang

Muh. Ikmal Asmad, S.Pd

NIP.

LAMPIRAN 2
LKS (LEMBAR KERJA
SISWA)

LKS

Nama kelompok:

1.

2.

3.

4.

Kelas : V (Lima)

Waktu : 5 menit

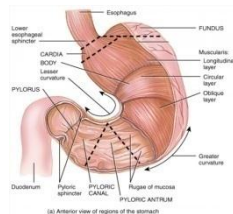
Mata pelajaran : IPA

Tuliskanlah nama dan fungsi sistem organ pencernaan di bawah ini



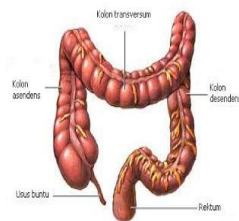
Nama :

Fungsi :



Nama :

Fungsi :



Nama :

Fungsi :

LAMPIRAN 3
LOS (LEMBAR
OBSERVASI SISWA)

LOS (LEMBAR OBSERVASI SISWA)

SEKOLAH / KELAS : SDN 136 SALOBUNDANG

HARI / TANGGAL :

NAMA GURU : Surah Alfiah S.Pd

NAMA OBSERVER : Anggi Lestari Dm

Tujuan :

1. Merekam data berapa banyak siswa di suatu kelas aktif belajar
2. Merekam data kualitas aktivitas belajar siswa

Petunjuk :

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa.
2. Observer memberikan skor sesuai dengan petunjuk berikut:
 - Banyak siswa : 0 sampai > 20% ; 2 bila 20% sampai > 40% ; 3 bila 40% sampai > 60% skor 4 bila 60% sampai 80% ; skor 5 bila 80% sampai 100% aktif.
 - Kualitas : 1 = sangat kurang; 2 = kurang; 3 = cukup; 4 = baik; 5 = baik sekali

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Banyak	Kualitas
-----	-------------------------	--------	----------

		Siswa yang Aktif	Keaktifan
A.	Pengetahuan dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa	---	---
1.	Melakukan pengamatan atau penyelidikan	---	---
2.	Mendengarkan dengan aktif (menunjukkan respon, misal tersenyum atau tertawa saat mendengar hal-hal lucu yang disampaikan, terkagum-kagum bila mendengar sesuatu yang menakjubkan, dsb)	---	---
		---	---
B.	Siswa melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran (membangun pemahaman)	---	---
1.	Berlatih (misalnya mencobakan sendiri konsep-konsep misal berlatih dengan soal-soal)	---	---
2.	Berpikir kreatif (misalnya mencoba memecahkan masalah-masalah pada latihan soal yang mempunyai variasi berbeda dengan contoh yang diberikan)	---	---

3.	Berpikir kritis (misalnya mampu menemukan kejanggalan, kelemahan atau kesalahan yang dilakukan orang lain dalam menyelesaikan soal atau tugas)	---	---
C.	Siswa mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya	---	---
1.	Mengemukakan pendapat	---	---
2.	Menjelaskan	---	---
3.	Berdiskusi	---	---
4.	Mengerjakan LKS	---	---
D.	Siswa berpikir reflektif	---	---
1.	Mengomentari dan menyimpulkan proses pembelajaran	---	---
2.	Memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran	---	---
3.	Menyimpulkan materi pembelajaran dengan kata-katanya sendiri	---	---

Bulukumba,

(Observer)

LAMPIRAN 4
CONTOH LEMBAR JAWABAN
MURID

LAMPIRAN 5
MEDIA DALAM
BENTUK CD

LAMPIRAN 6
DAFTAR HASIL BELAJAR
(PRA DAN POST TEST)

DAFTAR NILAI MURID TES HASIL BELAJAR

SDN 136 SALOBUNDANG

TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Kelas / Semester : V / 1 (Ganjil)

Mata Pelajaran : IPA

Materi : SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

No.	Jenis Kelamin	Nama	Nilai	
			<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	P	Anggun Fitriani	80	80
2	L	Syahrul Nizam	75	90
3	P	Eka asriani	75	80
4	P	Kurnia Asizah	50	90
5	L	Fathur Hidayat	85	85
6	P	Winda Aulia reski	65	100
7	L	Kipli	70	90
8	L	Rahmat	80	100
9	L	Muh.Akil Muwari	85	90
10	P	Saskia	50	70
11	P	Nur hikmah dg.caya	80	80
12	P	Nurannisa Azzahrah Marsun	75	90
13	L	Andi nabil muaffaq	75	80
14	L	Rivad	50	90
15	L	Fauzan insagi	85	85
16	P	Sisi	65	100
17	L	Ahmad alfatihah	70	90

18	L	Alfat DM	80	100
19	L	Muzaya badal baihad	85	90
20	L	Al fitrah	50	70
Jumlah			1060	1590
Rata-rata			53	79,50

LAMPIRAN 7

Hasil Analisis

Data Tes Hasil Belajar



A. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Frequencies

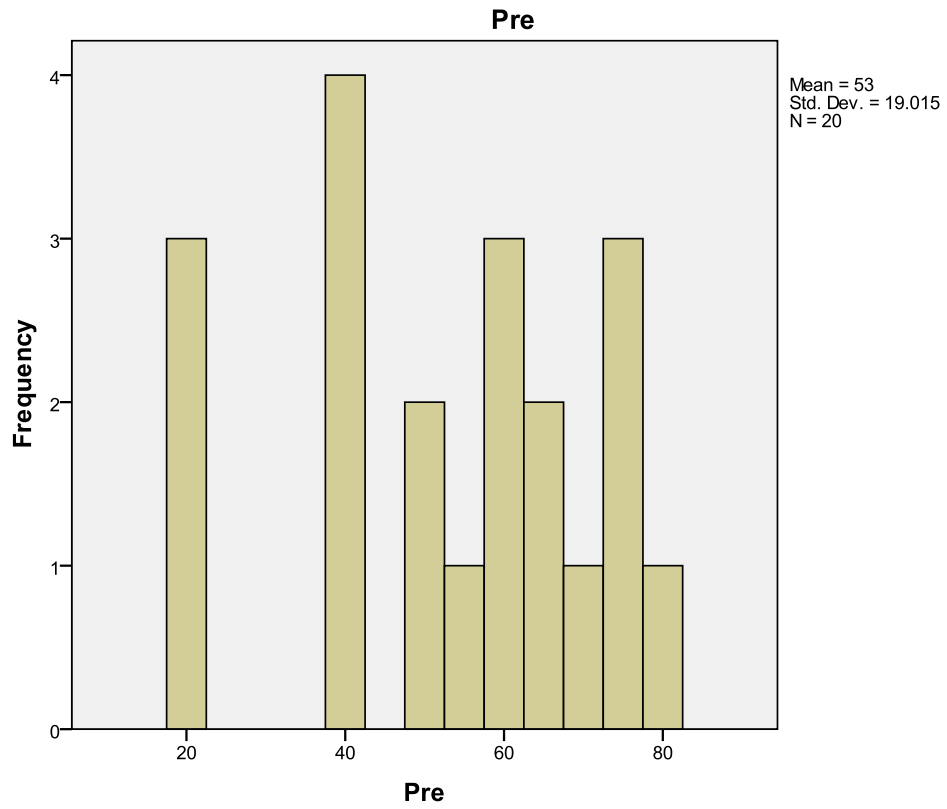
Statistics

		Pre	Post
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		53.00	79.50
Std. Error of Mean		4.252	3.054
Median		57.50	80.00
Mode		40	80 ^a
Std. Deviation		19.015	13.659
Minimum		20	50
Maximum		80	100
Sum		1060	1590

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table**Pre**

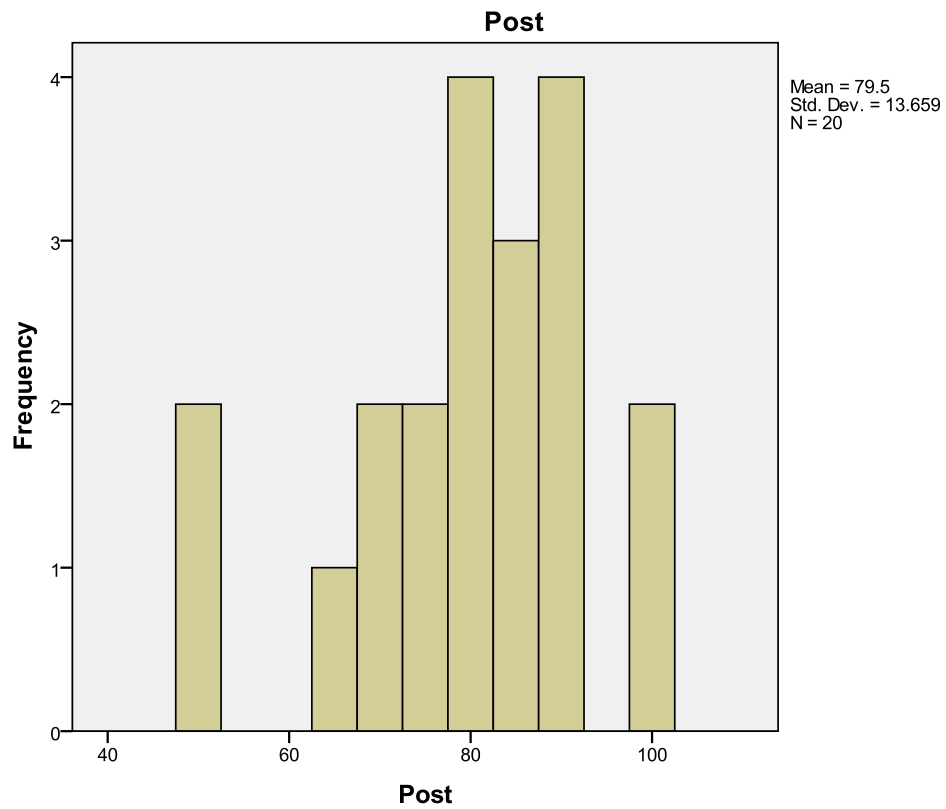
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	3	15.0	15.0	15.0
	40	4	20.0	20.0	35.0
	50	2	10.0	10.0	45.0
	55	1	5.0	5.0	50.0
	60	3	15.0	15.0	65.0
	65	2	10.0	10.0	75.0
	70	1	5.0	5.0	80.0
	75	3	15.0	15.0	95.0
	80	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	



Post

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	2	10.0	10.0	10.0
	65	1	5.0	5.0	15.0
	70	2	10.0	10.0	25.0
	75	2	10.0	10.0	35.0

80	4	20.0	20.0	55.0
85	3	15.0	15.0	70.0
90	4	20.0	20.0	90.0
100	2	10.0	10.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	



B. Hasil Analisis Statistik Inferensial

T-Test**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	53.00	20	19.015	4.252
	Post	79.50	20	13.659	3.054

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre & Post	20	.852	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre - Post	-26.500	10.273	2.297	-31.308	-21.692	-11.537	19	.000

Tabel Distribusi T

Df	0,1	0,05	0,01	0,002
1	6,31	12,71	63,66	318,31
2	2,92	4,31	9,92	22,33
3	2,35	3,18	5,84	10,21
4	2,13	2,78	4,61	7,17
5	2,02	2,57	4,03	5,89
6	1,94	2,45	3,71	5,21
7	1,89	2,36	3,49	4,79
8	1,86	2,31	3,36	4,51
9	1,83	2,26	3,25	4,29
10	1,81	2,23	3,17	4,14
11	1,79	2,21	3,11	4,02
12	1,78	2,18	3,05	3,93
13	1,77	2,16	3,01	3,85
14	1,76	2,14	2,98	3,79
15	1,75	2,13	2,95	3,73
16	1,75	2,12	2,92	3,69
17	1,74	2,11	2,89	3,65

18	1,73	2,11	2,88	3,61
19	1,73	2,09	2,86	3,58
20	1,72	2,09	2,85	3,55

LAMPIRAN 8
DOKUMENTASI

Memantau siswa mengerjakan soal pre-test



Membagikan Soal Post Test



memantau siswa mengerjakan soal post-test



Mengajar menggunakan media torso animasi



Menjelaskan kepada siswa tentang Materi Ajar



Siswa sedang mengerjakan soal



RIWAYAT HIDUP



Anggi Lestari Dm, Anak Pertama dari dua bersaudara, buah hati dari pasangan Ayahanda Drs.Muh.Bakri dan Ibunda Sunarsi Radjamang , di Lahirkan pada hari sabtu 4 Februari 1995 di Kabupaten Bulukumba.

Latar belakang pendidikan yang pernah di tempuh yaitu sekolah dasar yakni SD Negeri 136 Salobundang pada tahun 2000.Tamat 2006,selanjutnya pada tahun itu juga melanjutkan kesekolah di SMP Negeri 1 Bontotiro dan selesai pada tahun 2009, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas tepatnya di SMA Negeri 1 Bontotiro dan selesai pada tahun 2012. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan keperguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar dengan memilih Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Teknologi Pendidikan.Ditahun 2017 ini, cita-cita penulis menjadi seorang

sarjana pendidikan pun terjawab dalam sebuah skripsi yang disusun dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Torso animasi Terhadap Hasil belajar IPA sistem pencernaan manusia kela V SDN 136 Salobundang Kab.Bulukumba”**.