

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *TORSO ANIMASI* TERHADAP**

**HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII IPA SMP NEGERI 3**

**TURATEA JENEPONTO**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**OLEH :**

**SALMAWATI**

105311107316

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama SALMAWATI, NIM 105311107316 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 347 TAHUN 1445 H/2023 M, Tanggal 26 Agustus 2023, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 Agustus 2023.

Makassar, 21 Shafar 1445 H  
07 September 2023

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.
4. Penguji : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
2. Nasir, S.Pd.,M.Pd  
3. Kasman, S.Pd.,M.Pd  
4. Akram, S.Pd.,M.Pd

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NBM: 860934

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Torso Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII IPA SMP Negeri 3 Turatea Jeneponto

Mahasiswa yang bersangkutan:

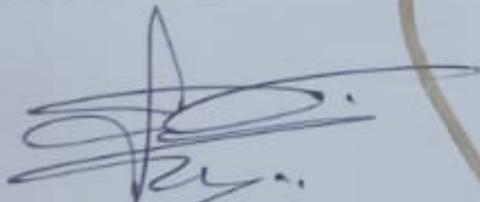
Nama : SALMAWATI  
Stambuk : 105311107316  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 07 September 2023

Disetujui oleh

Pembimbing I



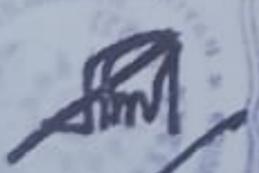
Kaharuddin, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing II

Kasman, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph. D  
NBM .860934

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.  
NBM. 991323

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kepada sumber ilmu pengetahuan, sumber segala kebenaran, sang kekasih tercinta yang tidak terbatas pencahayaan cinta-Nya bagi hamba-Nya, Allah Subhana Wa' Ta'ala sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media *Torso* Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII IPA SMP Negeri 3 Turatea Jeneponto**". Tak lupa pula Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman biadab menuju zaman yang beradab.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian dengan tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tuaku Gassing dan Hawanti selaku orang tua yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membersarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Dan terima kasih yang tak terhingga pula kepada Prof Dr. H Ambo Asse, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyediakan sarana dan prasarana perkuliahan, Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd selaku ketua jurusan Teknologi Pendidikan. Bapak Nasir S.Pd., M.Pd selaku sekretaris jurusan Teknologi Pendidikan. Bapak Kaharuddin, M.Pd.,Ph.D selaku Pembimbing 1, dan Bapak Kasman S.Pd, M. Pd, selaku pembimbing II. yang dengan segala kesediaan, perhatian, keikhlasan meluangkan waktunya untuk senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar yang dengan ikhlas memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SMP Negeri 3 Turatea Jenepono. Tak lupa pula ucapan terima kasih kepada Suamiku tercinta Safaruddin, yang telah menemani dan selalu memberikan support yang luar biasa sehingga saya bisa di tahap ini , sahabat saya Boliadi Sahupala, Hasriani yang telah memberikan bantuan, meluangkan waktunya dan memberi semangat selama penyusunan skripsi ini dan rekan seperjuangan Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Angkatan 2016 terkhusus kelas C Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis haturkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan sumbangsuhnya sehingga proposal ini bisa diselesaikan. Semoga Allah Swt senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua amin ya rabbal alamin. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar,31 Agustus 2023

SALMAWATI



## ABSTRAK

**Salmawati, 2023.** “Pengaruh Penggunaan Media *Torso* Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII IPA Smp Negeri 3 Turatea Jeneponto”. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Kaharuddin, Pembimbing II Kasman.

Tujuan penelitian ini untuk Pengaruh Penggunaan Media *Torso* Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA materi sistem pencernaan pada manusia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Turatea Jeneponto Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 18 orang siswa. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen serta media yang digunakan pada penelitian yaitu *Torso* Animasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, Adapun instrument pada penelitian ini memberikan pra dan pasca uji pada sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik Analisa data secara analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian dan Analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Turatea Jeneponto dapat dilihat hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media *Torso* Animasi nilai siswa dibawah nilai KKM dan setelah menggunakan media *Torso* Animasi nilai siswa meningkat diatas nilai KKM. Diketahui bahwa nilai *posttest* yaitu atau 94,44 % lebih besar dari nilai hasil *pretest* yaitu 5,55%. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis *Torso* Animasi dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 3 Turatea Jeneponto dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran *Torso* Animasi.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Torso* Animasi, Hasil Belajar, IPA

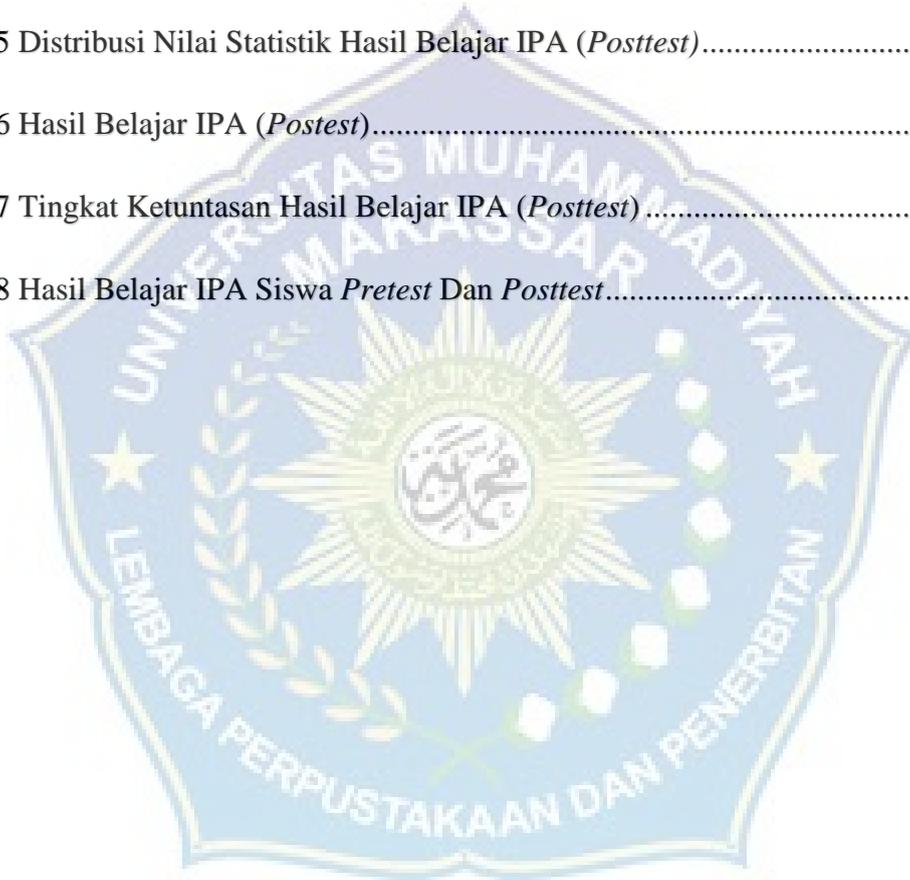
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	v
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS</b>	
A. Kajian pustaka .....	9
B. Media Pembelajaran.....	10
C. Torso Animasi .....	24
D. Hasil Belajar .....	26
E. Ilmu Pengetahuan Alam.....	29
F. Kerangka pikir.....	30
G. Hipotesis Penelitian.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	33

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel .....	33
D. Desain Penelitian.....	34
E. Defenisi Operasional Variabel .....	35
F. Instrumen Penelitian .....	36
G. Teknik Pengumpuklan Data.....	37
H. Teknik analisis Data.....	39
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	42
B. Hasil Belajar.....	44
C. Pembahasan.....	50
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. simpulan .....	58
B. Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>.....</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Kapasitas Siswa .....
Tabel 4.1 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Selama Penelitian Berlangsung .....
Tabel 4.2 Hasil Belajar IPA ( <i>Pretest</i> ).....
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa ( <i>Pretest</i> ).....
Tabel 4.4 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA ( <i>Pretest</i> ).....
Tabel 4.5 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA ( <i>Posttest</i> ).....
Tabel 4.6 Hasil Belajar IPA ( <i>Posttest</i> ).....
Tabel 4.7 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA ( <i>Posttest</i> ) .....
Tabel 4.8 Hasil Belajar IPA Siswa <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....



## DAFTAR GAMBAR

Tabel 2.1 Alat Peraga Torso Animasi.....	4
Tabel 2.2 Kerangka Pikir .....	32



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Tanggapan Murid .....	64
Lampiran 2 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	6
Lampiran 3 : Soal Test .....	67
Lampiran 4 : Daftar Hadir.....	69
Lampiran 5 : Hasil Observasi .....	70
Lampiran 6 : Daftar Hasil Belajar Siswa Sebelum .....	71
Lampiran 7 : Daftar Hasil Belajar Siswa Setelah .....	72
Lampiran 8 : Hasil Belajar Dari Pretest Ke Posttest .....	73
Lampiran 9 : Hasil Analisis Respon Siswa.....	74
Lampiran 10 : Data Pengisian Hasil Belajar Siswa .....	75
Lampiran 11 : Titik Persentase Distribusi T (Df=1-30) .....	76
Lampiran 12 : Profil Sekolah.....	77
Lampiran 13 : Persuratan .....	88
Lampiran 14 : Keterangan Bebas Plagiat.....	93

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan diri dan kemampuan berfikirnya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan problema hidupnya. Pendidikan mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan seseorang bisa mengembangkan bakat, keterampilan yang ada pada dalam dirinya.

Pendidikan merupakan aset dari sebuah bangsa. Bangsa yang besar akan di lihat dari sistem pendidikannya. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mencerdaskan anak bangsa, memiliki pendidikan yang baik adalah ciri-ciri dari suatu bangsa yang akan berkembang dan maju. Jika kita melihat negara-negara maju seperti amerika yg sangat maju peradabannya karena mampu menciptakan SDM yang unggul dan mampu bersaing di kanca internasional.pendidikan memiliki fungsi untuk mmbentuk karakter anak bangsa menjadi individu yg cerdas secara emosional, spritual, dan intelektualitas.

Dalam Undang-Undang NO. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan pendidikan yang saling terikat secara terpadu untuk mencapai tujuan Pendidikan. Pendidikan adalah usaha yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

dan non-formal. Pendidikan formal merupakan tempat belajar untuk menjadi manusia berkualitas, manusia tak hanya belajar di tempat tertentu tetapi, bisa belajar di mana pun mereka berada sama halnya dengan pendidikan non formal. Salah satu pendidikan yang sangat penting bagi pelajar yaitu di bidang sains. Pendidikan sains merupakan salah satu aspek pendidikan yang menggunakan sains sebagai sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Belajar yang dilakukan di jenjang pendidikan formal, terjadi ketika siswa mendapatkan informasi dari salah satu guru yang disampaikan di kelas atau mencari informasi di salah satu buku. Masalah yang dialami seorang guru sekarang yaitu bagaimana siswa mau belajar dan terlibat dalam proses pembelajaran yang efektif. Salah satu alternatif agar proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi efektif yaitu dengan memanfaatkan teknologi, selain itu hal-hal yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah siswa, guru, sarana prasarana, sumber belajar dan lingkungan.

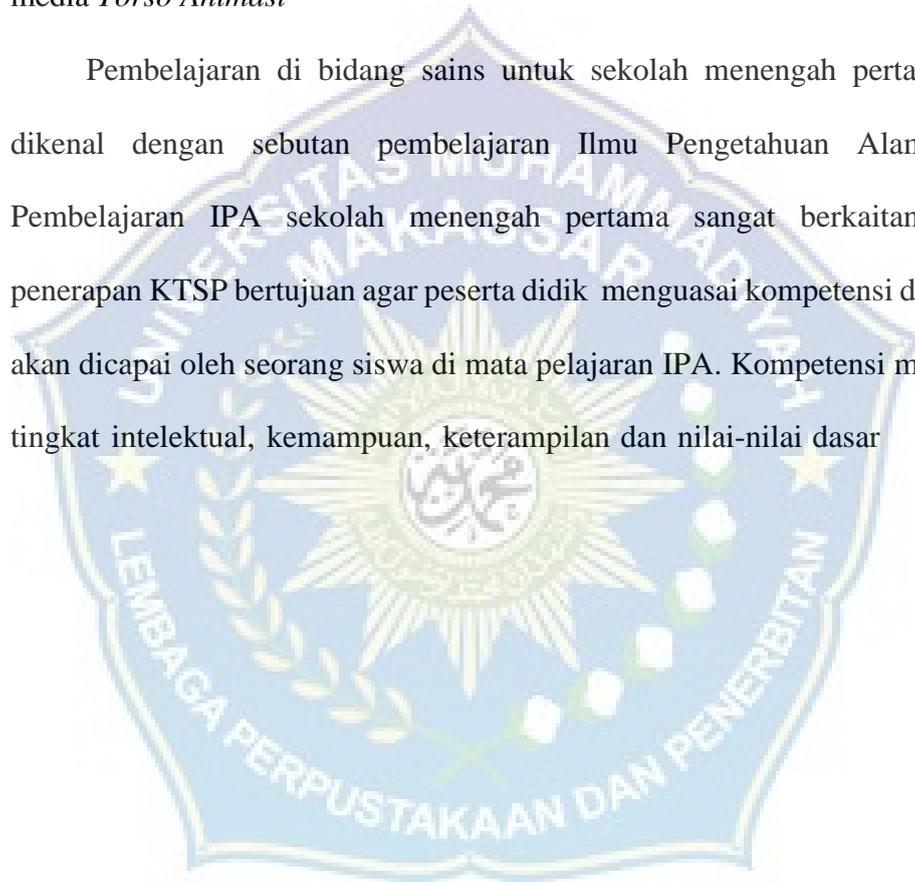
Melalui pendidikan suatu masyarakat atau bangsa dapat berkembang dan maju karena pendidikan bermuara pada suatu pengetahuan yang luas dan kemakmuran sumber daya manusia. Satu paradigma pendidikan adalah proses pencerdasan bangsa, oleh karena itu pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang sistematis.

Atas dasar tersebut guru bukan sebatas mengajar materi di dalam mata pelajaran tetapi guru sebagai penopang dalam dunia pendidikan agar mampu mencerdaskan anak bangsa karena guru merupakan simbolik pendidikan, ketika seorang guru tidak memiliki semangat maka murid pun tidak memiliki motivasi dalam hal belajar. Guru sebagai motivator bagi murid-muridnya karena segala tindakan guru akan menjadi contoh dan tauladan bagi peserta didiknya.

Pada era milenial ini, sangat penting jika pemerintah pusat memfasilitasi

peserta didik untuk menikmati dan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Siswa zaman sekarang tergolong sebagai generasi *milennial*, oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat untuk siswa zaman sekarang adalah media pembelajaran yang berbasis *digital* salah satunya media *Torso Animasi*

Pembelajaran di bidang sains untuk sekolah menengah pertama lebih dikenal dengan sebutan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA sekolah menengah pertama sangat berkaitan dengan penerapan KTSP bertujuan agar peserta didik menguasai kompetensi dasar yang akan dicapai oleh seorang siswa di mata pelajaran IPA. Kompetensi merupakan tingkat intelektual, kemampuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar



yang di miliki setiap orang. Kebiasaan berfikir dan bertindak secara konsisten akan memiliki kemampuan dan keterampilan serta nilai-nilai ketika melakukan sesuatu.

Pembelajaran IPA ditetapkan dalam tujuan nasional, dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang menekankan pada bagaimana siswa bisa belajar dan tidak berfokus apa yang dipelajarinya. Pembelajaran yang efektif harus mengubah metode dalam penyampaian ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi seorang siswa, dan bagaimana siswa bisa memahami dan belajar sendiri. Pembelajaran yang efektif menuntut agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Paradigma mengatakan bahwa hasil belajar siswa merupakan tanggung jawab siswa sendiri, dalam artian bahwa hasil belajar sangat berpengaruh langsung dalam karakteristik melalui pengalaman yang pernah dialami oleh siswa itu sendiri. Tetapi, hal ini tidak boleh kita sepelekan begitu saja, karena hasil belajar siswa tidak hanya menjadi tanggung jawab dirinya sendiri, namun sebuah tanggung jawab guru agar siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar agar siswa mendapatkan pengalaman belajar.

Belajar adalah perbuatan atau perubahan, maksudnya adalah untuk mengubah tingkah laku. Dalam melakukan aktivitas atau kegiatan, keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik dan mental, yaitu berbuat berfikir dan bertindak sebagai suatu rangkaian yang tidak bisa dipisahkan. Belajar melalui banyak aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Untuk menciptakan suasana yang membuat siswa lebih menarik dan

aktif dalam proses pembelajaran, untuk itu kita membutuhkan metode yang tepat untuk siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan Media *Torso Animasi*. *Media Torso Animasi* merupakan metode yang digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan model bagian tubuh manusia untuk menunjukkan bagian-bagian dalam tubuh manusia, termasuk organ vital seperti jantung, hati, paru-paru, dan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP NEGERI 3 TURATEA pada tanggal 08 Maret 2022 salah satu masalah dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), hasil belajar siswa sangat minim, dengan demikian dapat dilihat dengan berbagai kejadian yaitu siswa tidak proaktif dalam ruangan ketika proses belajar berlangsung siswa cenderung mengantuk dan bertingkah semauanya karena mereka merasa tidak ada yang menarik dalam proses pembelajaran.

Kondisi siswa yang seperti ini mengalami ketidaknyamanan dalam proses belajar, sehingga seorang siswa tidak memiliki ketekunan untuk belajar tidak ada dalam diri siswa. Siswa tidak mandiri dalam belajar selalu menerima apa yang menjadi penjelasan dari gurunya dan tidak bisa berpendapat dengan baik karena tidak memiliki keberanian yang tinggi. Hal ini menunjukkan tidak adanya model pembelajaran yang berbasis digital yang menarik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

Melihat proses belajar siswa SMP Negeri 3 Turatea Jeneponto bahwa siswa kurang terhadap hasil belajar. Salah satu faktor penting yang

berpengaruh rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan media yang tidak sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan peserta didik. Selama ini media yang di terapkan guru lebih cenderung menggunakan media berupa bukudan papan tulis, dari pada menggunakan media lainnya sehingga membuat pembelajaran kurang menyenangkan, yang berdampak pada kurangnya perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

Pentingnya menggunakan media. Agar pembelajaran berjalan dengan baik, perlu adanya Penggunaan *Media Torso Animasi* dalam bentuk video yang didalamnya menampilkan bentuk variasi yang berupa kata, dan gambar, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar serta kualitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMP NEGERI 3 TURATEA, Peneliti menemukan bahwa sekolah ini telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor dan menggunakan hp android. Namun hal ini tidak di imbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang di sayangkan. Guru masih berpedoman pada buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran lain. Hal ini di karenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif. Sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan mengantuk di dalam kelas. Hal ini menyebabkan minat belajar siswarendah dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Terutama dalam mata pelajaran IPA.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum SMP, meskipun begitu, masih banyak juga peserta didik yang masih belum menyadari pentingnya IPA dan belum termotivasi untuk mempelajari IPA untuk SMP secara serius, hal ini di sebabkan karena mereka merasa belum terlalu membutuhkannya.

Menindaklanjuti hasil pengamatan atau observasi awal, peneliti ingin memberikan sebuah media pembelajaran yang berupa *Media Torso Animasi* yang tepat dan menyenangkan guna membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan *Media Torso Animasi* terhadap hasil belajar siswa kelas VII IPA SMP Negeri 3 Turatea Jeneponto?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar *Media Torso Animasi* terhadap belajar siswa kelas VII IPA Smp Negeri 3 Turatea.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini memiliki beberapa manfaat baik manfaat secara praktismaupun secara teoritis.

## 1. Manfaat teori

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menjadi salah satu landasan bagi peneliti dalam melakukan penelitian yang sejenis.

## 2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut.

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran materi sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media torso animasi.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, diharapkan jadi bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran khususnya di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
- d. Bagi penulis, sebagai wadah untuk melatih cara berpikir ilmiah di bidang kependidikan khususnya di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

## BAB II

### KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Penelitian relevan

Penelitian ini penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini. Berikut ini hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

Oktavia Putri Rahmawati (2014) dengan judul "*Penggunaan Media Torso Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media torso, hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa kelas V pada mata pelajaran IPA mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 72,39% pada Siklus I menjadi 91,67% pada Siklus II. Sedangkan Persentase aktivitas siswa pada Siklus I adalah 75,89% dan pada Siklus II memperoleh persentase 89,29%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa menggunakan media torso dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SD Hang Tuah 3 Surabaya.

Muhammad Ridho, Hasruddin dan Ely Djulia (2017) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Animasi dan Pengetahuan Awal Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa dan pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia di Sekolah Menengah Pertama*". Hasil penelitian yang diperoleh yaitu siswa yang diajarkan dengan media animasi memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan media torso dan gambar. Selanjutnya siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang diajarkan dengan

media animasi, torso dan gambar memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah dibelajarkan dengan media animasi, torso dan gambar.

Anggi Oktapia Daulay, Dini Hariyati adam, dan Siti Suharni Simamora (2019) dengan judul “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Guided Note Taking (GNT) dengan Mengoptimalkan Penggunaan Alat Peraga Torso pada Sistem Gerak pada Manusia Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Swasta PEMDA*”. Hasil uji ketuntasan belajar menunjukkan kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji korelasi dengan angka korelasi sebesar 0,45 dan uji koefisien determinasi diperoleh angka sebesar 19,81%. Sehingga metode pembelajaran *Guided Note Taking* berbantuan media torso berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa terkait materi sistem gerak pada manusia.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Media Torso Animasi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu peneliti ingin meneliti penggunaan *Media Animasi Torso* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dan membuat media yang mampu membuat proses pembelajaran lebih efektif.

## **2. Penggunaan Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah dapat di artikan sebagai perantara atau pengantar. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang

digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Media adalah sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Media merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja untuk dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. (Agustien: 20).

Menurut Kamil (2018), Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, jadi media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pengajaran sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai (2012: 3) yaitu :

1. Media grafis (media dua dimensi), yaitu media mempunyai ukuran panjang dan lebar. Contohnya adalah gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik.
2. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, model, up, diorama.
3. Media proyeksi, seperti slide, film, strip, penggunaan OHP.

Levied and Lentz (1982) dalam Azhar Arsyad (2002: 16) mengemukakan (empat) fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang di tampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran, siswa itu tdk tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu materi yang tidak disukai oleh siswa, dengan adanya media maka siswa akan tertarik dan fokus terhadap materi yang disampaikan.
2. *Fungsi Afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan / kenyamanan siswa ketika belajar (membaca teks) yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang 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 bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. (Setiawan: 36)

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang

di komunisasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya biasanya pendidik, peserta didik, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media; salurannya media pendidikan dan penerima pesannya adalah peserta didik atau juga pendidik (Astuti, 2017:10).

Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Gagne yang dikutip oleh Arief Sadiman (2003:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk dapat belajar. (Fadli: 24)

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, Meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. (Suryani: 186)

Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar sejarah. Beberapa alternative media

pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah salah satunya adalah media video. Salah satu jenis media yaitu video, video merupakan suatu media yang sangat afektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Sebab video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. (Agustien:20).

Alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran.

Arsyad (2013) dalam Ridho (2013) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar, minat yang baru, membangkitkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

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 didengar dan akhirnya membuat siswa tidak dapat sepenuhnya mengerti tentang materi tersebut. Oleh karena itu media sangatlah penting bagi seorang siswa (Jannah, 2017: 8).

Menurut Bahri dan Zain, Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses 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 tersebut lebih mudah diterima dan dipahami oleh yang mendengarkan.

Umar (2013 : 8), menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

### **3. Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan Media Pembelajaran menurut Sanaky (2013: 98) mengemukakan bahwa tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran dikelas
- 2) Meningkatkan efesiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu kosentrasi siswa dalam proses pembelajaran

Adapun tujuan media menurut Smaldino, dkk. (2008: 102) adalah “untuk memfasilitasi komunikasi pembelajaran”. Lebih lanjut, Dwyer dalam Asyhar (2011: 23) mengemukakan bahwa “cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik”. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam saja hanya 70%. Hal tersebut sejalan dengan yang di sampaikan (Asyhar, 2011: 23) bahwa “dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran”.

### **4. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruang kelas, menimbulkan keinginan dan minat

belajar siswa, menumbuhkan semangat belajar siswa. “Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditaati dan diciptakan oleh guru” (Suryani & Agung S, 2012: 78).

Sedangkan, Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2011: 13) terdiri dari beberapa fungsi yang saling berkaitan yaitu “fungsi sematik, manipulative, fiksatif, distributif, sosiokultural dan psikologis”. Dari ketujuh fungsi yang di kemukakan diatas maka dapat dijelaskan sebagai berikut

#### 1. Fungsi Sematik

Media pembelajaran memiliki fungsi sematik, artinya media pembelajaran berfungsi mengonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah di pahami.

#### 2. Fungsi Manipulatif

Media memiliki fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasaranya.

#### 3. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

#### 4. Fungsi Distributif

Fungsi distributif media, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indriawi manusia.

#### 5. Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural yaitu, untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.

#### 6. Fungsi Psikologis

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi.

- a) Fungsi atensi: fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.
- b) Fungsi afektif: fungsi media pembelajaran dalam menggugah perasaan, emosi, penerimaan dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran.
- c) Fungsi kognitif: fungsi media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman guru.
- d) Fungsi psikomotorik: fungsi media dalam membentuk peserta didik membantu peserta didik menguasai keterampilan atau kecakapan motorik, seperti fasilitas laboratorium atau video senam sebagai pengganti instruktur dalam pelajaran olahraga,
- e) Fungsi imajinatif: fungsi media pembelajaran dalam membangun daya imajinatif peserta didik, misalnya film animasi dan media

interaktif untuk anak usia dini, dengan media tersebut dapat terbayangkan peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita.

f) Fungsi motivasi: fungsi media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.

Berbeda dari pendapat-pendapat sebelumnya yang membahas fungsi media berdasarkan jenis media yang digunakan, Kemp dan Dayton dalam Sukiman (2012: 79) menjelaskan bahwa: Tiga fungsi utama media pembelajaran berdasarkan pengguna, yaitu di gunakan perorangan, kelompok atau kelompok pendengar dalam jumlah besar. Tiga fungsi utama tersebut yaitu (a) memotivasi minat dan tindakan, (b) menyajikan informasi dan (c) memberi instruktur.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait mendukung pelajaran di kelas, fungsi media pembelajaran dapat optimal tentunya didukung oleh ketetapan pemilihan media yang digunakan di kelas.

## **5. Manfaat Media Pembelajaran**

Hamalik dalam Sundayana (2014: 18) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.

- 2) Menarik perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran

Sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai dalam Suryani, Nunuk, dkk. (2018: 14) bahwa: “Media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi hasil belajar siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran agar lebih bervariasi, dengan mengkombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar”.

Manfaat media pembelajaran bukan hanya ditujukan untuk siswa tetapi guru juga mendapatkan manfaat dalam penggunaan media pembelajaran, manfaatnya sebagai berikut:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru
  - a. Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar
  - b. Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis

- c. Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
- d. Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika dan lain-lain
- e. Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan
- f. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
- g. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar

2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa

- a. Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar
- b. Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri
- c. Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media
- d. Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pelajaran

Menurut pengertian para ahli tentang media pembelajaran diatas maka penulis dapat menarik kesimpulan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan kemauan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang menyenangkan dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa nantinya.

## 6. Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media

Setiap media pembelajaran memiliki kemampuan masing-masing, maka diharapkan kepada guru nantinya agar menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan. Hal ini dimaksudkan jangan sampai penggunaan media menjadi penghalang proses belajar di kelas. Harapan yang besar tentu saja agar media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat aray mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Ketika suatu media akan dipilih atau akan dipergunakan, maka perlu beberapa prinsip yang harus di perhatikan dan dipertimbangkan.

Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media menurut Sanjaya (2013: 224) dibagi menjadi dua kategori yaitu sebagai berikut.

### 1. Prinsip Pemilihan Media

Sejumlah Pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata *ACTION*, yaitu:

#### a) *Access*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah murid diizinkan untuk menggunakannya?

*b) Cost*

Biaya juga harus diperhatikan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun.

*c) Technology*

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tetapi perlu kita perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan *media audiovisual* dikelas. Perlu kita pertimbangkan apakah ada jaringan listrik, apakah *voltase listriknya* memadai?

*d) Interactivity*

Media yang baik adalah yang memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

*e) Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya?

f) *Novelty*

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan menarik bagi siswa.

## 2. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media di antaranya adalah:

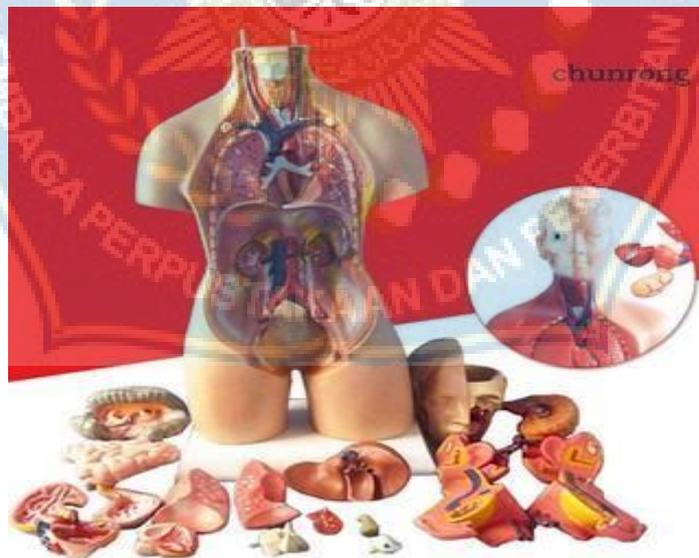
- a) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dengan kekompleksan
- b) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien. Media memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu
- c) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya, sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti *media computer, LCD*, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya (Sanjaya;2012)

Media pengajaran hendaknya di pandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang di hadapi dalam proses belajar mengajar.

## B. Torso Animasi

Torso Animasi adalah alat peraga yang didesain sebagai pengganti tubuh atau jasad manusia tanpa lengan dan kaki dan lebih menonjolkan penampakan organ-organ dalam seperti jantung, paru-paru, hati, lambung, usus halus, usus besar, ginjal dan penampakan berbagai model organel lainnya yang mendukung gambaran lengkap dari fungsi dan proses-proses yang terjadi mendukung gambaran lengkap dari segi pandang (Kamil, 2018), torso memiliki keunggulan:

1. Sebagai alat bantu visual 3D yang dapat langsung diamati oleh siswa.
2. Torso sangat mudah digunakan, guru dan siswa dapat mendeskripsikan dengan jelas nama dan bentuk organ-organ tubuh manusia.
3. Letak organ-organ tubuh manusia dapat dipisah-pisah atau dilepas untuk keperluan peragaan di dalam kelas.



Gambar 2.1 Alat peraga torso animasi

Menurut Isnaini (2015) media torso merupakan alat bantu guru yang tepat dalam menjelaskan materi-materi biologi sehingga kehadiran media tersebut dalam pembelajaran biologi sangat mendukung proses penyampaian berbagai informasi dari guru ke siswa. Proses-proses biologi yang kompleks dapat dengan mudah dijelaskan kepada siswa seperti pada materi sistem pencernaan pada manusia.

Model torso mempunyai tiga permukaan yaitu panjang, lebar dan tinggi.

Menurut Sudjana dan Rivai (2007) dan Kamil (2018) Media torso adalah media tiga dimensi yang digunakan sebagai alat bantu media dalam proses pembelajaran sains di kelas atau dengan kata lain torso adalah alat peraga yang didesain sebagai pengganti tubuh atau jasad manusia dan menampilkan berbagai orang lain yang mendukung gambar lengkap dari fungsi.

Sebagai alat peraga, torso didesain sedemikian rupa sehingga mudah dipergunakan dalam proses belajar mengajar. 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-pisah atau dilepas untuk keperluan peragaan di depan kelas. Dengan menggunakan torso, interaksi dan komunikasi dua arah, yaitu komunikasi guru dengan siswa saat guru menjelaskan materi pelajaran yang diikuti dengan peragaan organ-organ tertentu, dan komunikasi siswa dengan siswa yaitu terbentuknya interaksi belajar untuk saling memberikan pengertian dan pemahaman diantara para siswa. Penggunaan torso ini bisa menumbuhkan kemampuan berfikir siswa untuk memahami hal abstrak seperti yang ada dalam materi organ pencernaan manusia (pratiwi, 2012:3)

Torso membantu siswa dalam dua hal, yaitu; pertama guru menggunakannya untuk menunjukkan posisi setiap organ tubuh, pada waktu

mengajar. Kedua: untuk mengerjakan hal tersebut mereka menebarkan masing-masing bagian torso di atas meja, dan setiap murid bergantian menyebutkan suatu organ, dan meletakkannya kembali pada posisi yang sebenarnya pada torso itu. Kemudian murid menjelaskannya secara singkat fungsi organ-organ tersebut. Kawan-kawan mereka mengawasi membetulkan beberapa kesalahan yang dibuat, atau menambahkan keterangan penting lainnya (pratiwi, 2012:4).

### C. Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan, relatif permanen pada perilaku, pengetahuan dan kemampuan berfikir yang diperoleh karena pengalaman. Pengalaman tersebut dapat diperoleh dengan adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Sardiman, 2007). Sementara itu Spears (dalam Sardiman, 2007) mengemukakan bahwa belajar adalah mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami peserta didik (Nana Sudjana, 2005).

Sistem pendidikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan; baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional pada umumnya menggunakan klasifikasi hasil belajar Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni: *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua

aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi (Sudjana, 2005).

Menurut Hamalik (2008:155), hasil belajar didefinisikan sebagai “suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan”. Nana Sudjana (2004:142) sebagai berikut, (1) Hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik; (2) Hasil belajar sebagai lambang pemusatan hasrat keingintahuan; (3) Hasil belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan; (4) Hasil belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari situasi institusi pendidikan, dan; (5) Hasil belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap kecerdasan anak didik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada kognitif, afektif dan konatif sebagai pengaruh pengalaman belajar yang dialami peserta didik baik berupa suatu bagian, unit, atau bab materi tertentu yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini aspek yang diukur adalah perubahan pada tingkat kognitifnya saja. Syaiful Bahri Djamarah (2003) menyatakan bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu.

a. Upaya meningkatkan hasil belajar

Agar dapat meningkatkan hasil belajar, seorang peserta didik harus mampu mengontrol faktor-faktor yang mempengaruhi belajarnya. Baik itu faktor internal maupun faktor eksternal yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya. Selain itu, seorang peserta didik juga perlu memperhatikan aspek psikologisnya, salah satunya adalah konsep diri. Jika peserta didik mampu untuk mengendaikan konsep dirinya dan mengarahkannya pada hal-hal yang positif, maka peserta didik akan mudah dalam belajar, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya. Di samping upaya dari peserta didik, pihak pendidik juga harus

mempunyai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didiknya dengan cara melakukan pembelajaran seefektif mungkin. Dengan pembelajaran yang efektif, maka peserta didik akan lebih mudah dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, pendidik diharapkan mampu melakukan diagnosis yang fungsinya untuk mengetahui kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Apabila kesulitan belajar yang dialami peserta didik mampu diidentifikasi, maka pendidik hendaklah memberikan solusi terhadap masalah tersebut, sehingga peserta didik mampu belajar dengan mudah dan lancar, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Faturrohman, 2012:137).

Depdiknas (2016) dalam pratiwi Dkk. (2012:4) Hasil belajar pada hakikatnya merupakan kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai. Kompetensi tersebut dapat dikenali melalui sejumlah indikatornya yang dapat diukur dan diamati.

Menurut Anitah (2008) dalam pratiwi Dkk. (2012:4) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

1. Faktor dari dalam siswa sendiri (internal) yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.
2. Faktor dari luar siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya lingkungan fisik dan non-fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar faktor guru, siswa, kurikulum dan lingkungan. Faktor guru, setiap guru memiliki pola mengajar sendiri-sendiri. Pola mengajar ini tercermin dalam tingkah laku guru pada waktu mengajar. Faktor siswa, setiap siswa mempunyai keragaman dalam hal kecakapan maupun kepribadian, kecakapan itu meliputi kecakapan potensi maupun kecakapan yang diperoleh dari hasil belajar. Faktor kurikulum, bahan-bahan pengajaran sebagai isi kurikulum mengacu pada tujuan yang hendak dicapai. Faktor lingkungan, lingkungan meliputi keadaan ruangan, tata ruang dan berbagai situasi fisik yang ada di sekitar kelas atau tempat berlangsungnya proses belajar mengajar.

#### **D. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu Pengetahuan Alam atau yang biasa kita disebut dengan IPA berasal dari bahasa Inggris yaitu natural sciences. Pada awalnya natural sciences berasal dari kata Scientia yang berarti “saya tahu”. Setelah itu diadopsi menjadi science dalam bahasa Inggris yang berarti pengetahuan, sedangkan dalam bahasa Indonesia disebut dengan sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Fitriana, 2014: 15).

Ciri khusus Ilmu Pengetahuan Alam yang membedakan dengan ilmu lainnya adalah sebagai berikut:

1. IPA mempunyai nilai ilmiah yang berarti bahwa kebenaran dalam IPA dapat dibuktikan lagi oleh semua orang dengan menggunakan metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan terdahulu oleh penemunya. Contoh: nilai ilmiah “perubahan kimia” pada lilin yang dibakar. Artinya benda yang mengalami perubahan kimia, mengakibatkan benda hasil perubahan kimia, mengakibatkan benda hasil perubahan sudah tidak dapat dikembalikan ke

sifat benda sebelum mengalami perubahan atau tidak dapat dikembalikan ke sifat semula. IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangan IPA selanjutnya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta saja tetapi juga ditandai oleh munculnya “metode ilmiah” (scientific methods) yang terwujud melalui suatu rangkaian kerja ilmiah, nilai dan sikap ilmiah.

2. IPA merupakan suatu rangkaian konsep yang saling berkaitan dengan bagan-bagan konsep yang telah berkembang sebagai suatu hasil eksperimen dan observasi yang bermanfaat untuk eksperimentasi dan observasi lebih lanjut.
3. IPA sebagai produk, proses, dan sikap. Dalam IPA kita mempelajari fakta, konsep, hukum, dan teori yang ditemukan oleh para ilmuwan. Hasil temuan atau pemikiran para ilmuwan merupakan produk IPA sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan.

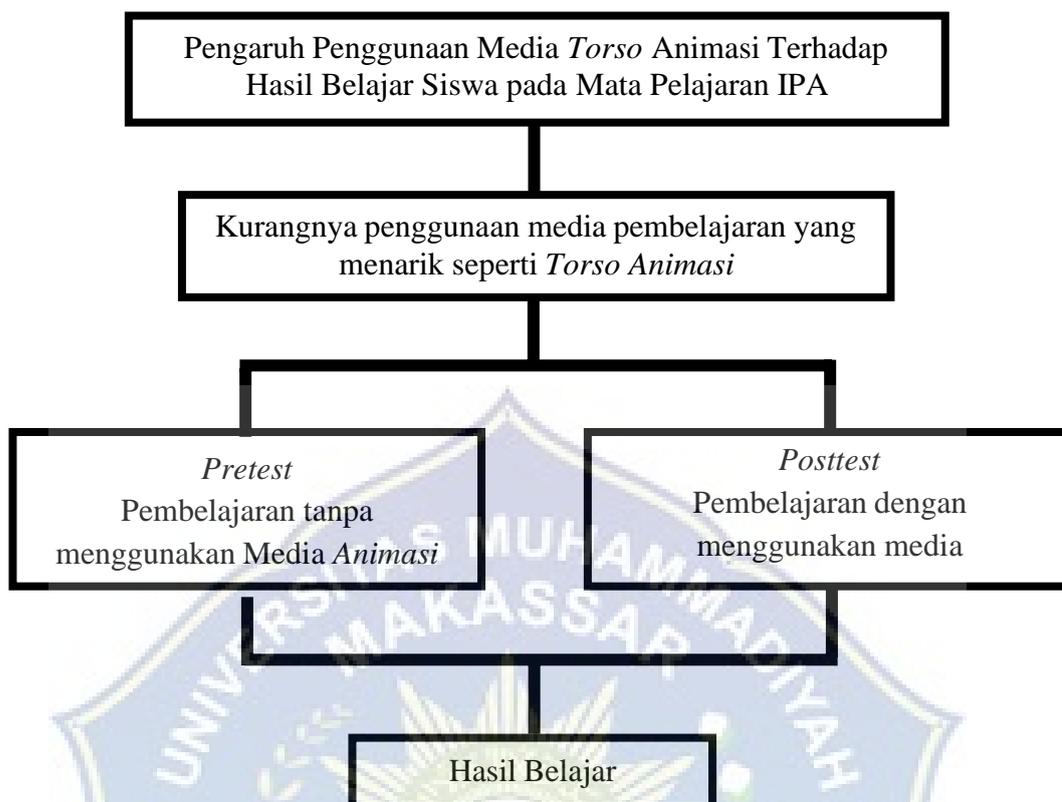
#### **E. Kerangka pikir**

Proses pembelajaran yang digunakan seorang guru masih menggunakan model dan metode yang konvensional, selain itu penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar masih kurang dan bahkan masih ada yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar sehingga siswa kurang memahami materi yang bersifat sulit, yang dibawakan oleh guru, bahkan siswa kurang semangat sehingga tidak termotivasi dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan seorang guru tidak

menarik dan menyenangkan bagi siswa. Proses belajar dialami oleh siswa menghasilkan perubahan- perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, dalam bidang nilai, sikap dan keterampilan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan, atau tugas yang diberikan oleh guru. Melalui hasil belajar siswa dapat mengetahui kemajuan- kemajuan yang telah dicapai dalam belajar.

Penggunaan *Torso Animasi* dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih aktif, termotivasi dan bersemangat dalam belajar, pada saat mengikuti materi pelajaran yang diberikan guru, suasana kelas lebih menyenangkan karena siswa dapat terlibat aktif saat pembelajaran dan siswa lebih berani mengeluarkan pendapat didalam kelompoknya masing- masing.

Menurut Afandi, dkk (2014:6) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual *kognitif*, kemampuan minat atau emosi *afektif* dan kemampuan halus dan kasar (*psikomotorik*) pada siswa “perubahan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan diharapkan sesuai dengan tahap perkembangan yaitu pada tahap operasional *konkret*



**Gambar 2.1 kerangka Pikir**

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

- Ha: Ada pengaruh penggunaan *Media Torso Animasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII SMP Negeri 3 Turatea
- Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan *Media Torso Animasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII SMP Negeri 3 Turatea

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2019:110) bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (perlakuan) terhadap variabel *dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendali

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-experimental design*, sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas *control*. Desain penelitian yang digunakan *one group pretest-posttest* yaitu kelompok eksperimen di berikan *pretest* sebelum diberi perlakuan. Kemudian selanjutnya diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran di lakukan.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Smp Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto Yang Bertempat Di Desa Parasangan Baru Kecamatan Turatea. Waktu penelitian pada tanggal 28 Desember 2022- 28 Januari 2023

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### 1. Populasi

Menurut Menurut Sugiyono (2017 : 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 peserta didik sebanyak 107 orang yang ada pada SMP Negeri 3 Turatea Jenepono.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk mengeneralisasikan hasil penelitian sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

### **D. Desain penelitian**

Bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest- posttest*, dimana penelitian di lakukan dengan membandingkan pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam desain penelitian ini kelas eksperimen di beri tes awal (*pretest*) pada awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik sebelum pembelajaran IPA yang menggunakan media *Torso Animasi*, selanjutnya kepada peserta didik di berikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran yang menggunakan media *Torso*.

pembelajaran IPA dengan menggunakan *Torso Animasi* terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian hasil pembelajaran dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *Torso Animasi* dan sesudah menggunakan media pembelajaran, sebelum diberi perlakuan

**O1    X    O2**

secara sederhana, desain penelitian yang digunakan pada gambar berikut ini.

Keterangan :

O1 : *pretest* (tes awal sebelum diberikan pembelajaran *Torso Animasi*)

X : perlakuan ( pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran *Torso Animasi*.)

O2 : *Posttest* ( tes akhir setelah di berikan pembelajaran *Torso Animasi*)

#### **E. Definisi Operasional Variabel**

Menurut Sugiyono (2016:38) “variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya”. variabel adalah bagian yang akan di teliti. Variabel adalah penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian atau penelitian. Dengan demikian variabel merupakan obyek penting dari suatu penelitian atau menjadi titik perhatian penelitian.

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, di bawah ini di berikan definisi operasional masing-masing. Variabel-variabel tersebut adalah :

1. Variabel X hasil belajar

Hasil belajar siswa adalah kecenderungan perhatian dan kesengan dalam beraktivitas, yang terkait dengan jiwa dan raga untuk pengembangan manusia seutuhnya, yang memerlukan cipta, rasa, karsa, kognitif, efektif dan psikomotorik dan perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat dari proses belajar seseorang dikatakan belajar apabila perlakuan seseorang menunjukkan perubahan.

## 2. Variabel Y media *Torso Animasi*

*Torso Animasi* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi yang di ajarkan. *Torso Animasi* dapat di akses oleh siswa melalui perangkat seperti *Smartphone*, *laptop* dan *tablet*. siswa dapat mengakses *Torso Animasi* kapan saja dan dimana saja melalui *Smartphone* yang telah dikirimkan melalui whatsapp dalam bentuk audio visual.

## F. Instrumen Penelitian

### 1. Lembar Observasi

Observasi merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung, menggunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya selain panca in audiodra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit. Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar ceklist yang berisi petunjuk tentang kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dapat berguna sebagai petunjuk untuk menentukan tindakan selanjutnya.

### 2. Lembar tes

Lembar tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan serta kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik berupa pertanyaan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA yang berupa soal pilihan ganda (*pretest* dan *posttes*). *Pretest* merupakan Tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran yang menggunakan media *Torso Animasi*. *Posttes* merupakan tes yang diberikan kepada peserta didik setelah pembelajaran yang menggunakan media *Torso Animasi*.

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi adalah merupakan study yang sengaja dan dilakukan secara sistematis, terencana, terarah, pada suatu tujuan dengan mengamati dan mencatat fenomena atau perilaku satu atau kelompok orang. Kusumaningrum, dkk (2019:84). Observasi merupakan pengumpulan data yang apabila peneliti mengetahui perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan apabila responden yang diamati tidak perlu besar. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar ceklis dimana peneliti memperhatikan proses belajar siswa selama pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran *Thorso Animasi*.

### 2. Lembar Tes

Kusumaningrum, (2019:78) Mengatakan bahwa “Tes secara etimologis dapat diartikan sebagai sejumlah tugas yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain, dan orang lain tersebut (yang dites) harus mengerjakannya”.

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau soal-soal dalam bentuk teks kepada responden untuk dijawab. Tes ini dilakukan untuk mengetahui atau mengukur pemahaman

siswa terhadap mata pelajaran IPA. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yakni *pretest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum diberikan pembelajaran tanpa menggunakan *Torso Animasi*. Dan *posttest* merupakan tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media *Torso Animasi*. Kedua tes ini dilakukan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Torso Animasi*.

### 3. Dokumentasi

Teknik lainnya yang berkaitan erat dengan pengumpulan data ialah dokumentasi. Dokumentasi dilakukan dengan menyipakan rekaman, atau mengambil gambar (foto). Bukti dalam dokumentasi ini kemudian bisa menjadi salah satu sumber penelitian yang mampu meningkatkan kepercayaan dan keakuratan penelitian.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang di peroleh dari hasil penelitian yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Sugiyono (2017:147) mengemukakan bahwa “ Statistik deskriptif adalah statistik yang di gunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bertujuan untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini data yang di analisis yaitu hasil belajar peserta didik dan pembelajaran pada saat menggunakan media *Torso Animasi* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Turatea. Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh penggunaan *Torso Animasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA

di SMP Negeri 3 Turatea Jeneponto. Presentase dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Jumlah skor perolehan

n = Jumlah skor maksimal 100%

= Bilangan tetap

Hasil perolehan presentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di analisa dengan pedoman seperti pada tabel kategori aktivitas sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kategori Aktivitas Siswa

No.	Interval ( % )	Kategori
1.	75 – 100 %	Baik
2.	50 – 75 %	Cukup
3.	25 – 49 %	Kurang
4.	0 – 24%	Tidak baik

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi, menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang di peroleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan di dapat pada asumsi bahwa data yang di ambil mempunyai distribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media *Torso Animasi* maka perlu di lakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan pembelajaran *Torso Animasi* dan setelah diberikan pembelajaran Uji

hipotesis yang digunakan adalah uji- t . Uji-t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang di bandingkan. Contohnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *Thorso Animasi* dan setelah menggunakan media *Torso Animasi*.

Untuk menguji hipotesis yang telah di rumuskan yaitu menggunakan statistik uji-t, digunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{x - t_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

- t = nilai yang dihitung statistik uji- t
- x = rata-rata sampel
- s = standar deviasi (simpangan baku)
- t<sub>0</sub> = rata-rata uji
- n = banyak data

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai bapak Haeruddin Arif, S.Pd.,M.Pd. selaku kepala sekolah dan ibu Rahmianti,SPd. selaku guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto, untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Jeneponto untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 28 Desember sampai dengan 28 Januari 2023.

Bagian ini akan dibahas secara rinci tentang hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti dilapangan yang berlokasi di SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto, di kelas VII pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan sampel sebanyak 18 peserta didik. Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *pre-eksperimen* design dan jenis desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre-test dan post-test*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto kelas VII dengan jumlah peserta didik sebanyak 18 orang, maka data yang diperoleh sebagai berikut.

## 1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

### a. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media *Torso Animasi*. Hasil observasi aktivitas belajar dari 18 siswa dikelas VII SMP Negeri 3 Turatea selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.1. persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung.**

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan			Interval	
		I	II	Rata-rata	I	II
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	18	18	18	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	15	15	15	83,33	83,33
3.	Siswa yang mencatat penjelasan Guru	14	14	14	77,77	77,77
4.	Siswa yang mengajukan Pertanyaan	10	11	10,5	55,55	61,11
5.	Siswa yang menjawab Pertanyaan	10	12	11,5	55,55	66,66
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru	11	13	12	61,11	72,22
7.	Siswa yang aktif mengerjakan Soal	18	18	18	100	100
<b>Jumlah</b>					<b>533.31</b>	<b>561.09</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>76,18</b>	<b>80,15</b>
<b>Kategori</b>					<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

Hasil analisis data aktivitas siswa dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 76,86 % dan pada pertemuan kedua yaitu 80,15 %.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 70%-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

## **B. Hasil Belajar**

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 18 orang siswa kelas VII SMP Negeri 3 Turatea Jenepono dapat diketahui gambarannya sebagai berikut:

- 1) Pengolahan *Pretest*
  - a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 71 dan skor terendah 51 Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* siswa 59 dan standar deviasi 5,14 Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.2. Hasil Belajar IPA (Pretest)**

No	Kategori Nilai	Nilai
1	Nilai Tertinggi	71
2	Nilai Terendah	51
3	Nilai Rata-Rata	59
4	Standar Deviasi	5. 14
5	Jumlah Sampel	18

b. Kategori Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *pretest* pada kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat kategori hasil belajar pada table berikut:

**Tabel 4.3. Hasil Belajar IPA (Pretest)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	0 - 30	Sangat rendah	0	0
2	40 - 69	Rendah	17	94. 44
3	70 - 90	Sedang	1	5.5 5
4	81 - 90	Tinggi	0	0
5	91 - 100	Sangat tinggi	0	0

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* pada materi sistem pencernaan pada manusia mata pelajaran IPA, terdapat 18 siswa, terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 94.44% pada kategori rendah, 5,55% pada kategori sedang, 0% kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi.

c. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *pretest* kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar pada table berikut:

**Tabel 4.4. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA (*Pretest*)**

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
<70	Tidak tuntas	17	94.44
>70	Tuntas	1	1.55

Berdasarkan tabel di atas tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa sebelumnya adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso animasi* pada materi sistem pencernaan manusia, pada mata pelajaran IPA terdapat 17 orang siswa dengan persentase sebesar 94.44% kategori tidak tuntas dan 1 siswa dengan persentase sebesar 1.55% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.

**2. Pengolahan *Posttest***

a. Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa setelah diberikan perlakuan sehingga memperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 66. Nilai rata-rata hasil *posttest* siswa 86 dan standar deviasi 9,89. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.5. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA (*Posttest*)**

No	Kategori Nilai	Nilai
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	66
3	Nilai Rata-Rata	86
4	Standar Deviasi	9,89
5	Jumlah Sampel	18

b. Kategori Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *posttest* kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat dari kategori hasil belajar siswa pada table berikut:

**Tabel 4.6. Hasil Belajar IPA (*Posttest*)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	0 – 30	Sangat rendah	0	0
2	40 – 60	Rendah	1	5,5
3	70 – 80	Sedang	6	33,33
4	80 – 90	Tinggi	4	22,22
5	90 – 100	Sangat tinggi	7	38,88

Berdasarkan tabel kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* pada sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA 0% pada kategori sangat rendah, 5,55% pada kategori rendah, 33,33% kategori sedang, sementara terdapat 22,22% kategori tinggi dan 38,88% pada kategori sangat tinggi.

c. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *posttest* kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada table berikut:

**Tabel 4.7. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA (*Posttest*)**

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
<70	Tidak tuntas	1	5,55
>70	Tuntas	17	94,44

Berdasarkan tabel dan diagram tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa sesudah menggunakan Media pembelajaran *Torso animasi* pada materi sistem pencernaan pada manusia mata pelajaran IPA terdapat 1 orang peserta didik dengan persentase sebesar 5,55% kategori tidak tuntas dan 17 orang peserta didik dengan persentase sebesar 94,44% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70

### 3. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*

Apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum diberikan pembelajaran media *Torso Animasi (pretest)* dan setelah diberikan pembelajaran *Torso Animasi (posttest)* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.8. Hasil Belajar IPA Siswa *Pretest* dan *Posttest***

No	Kategori	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah Sampel	18	18
2	Nilai Tertinggi	71	100
3	Nilai Terendah	51	66
4	Nilai Rata-Rata	59	86
5	Standar Deviasi	5,14	9,89

Dari tabel dan diagram bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media *Torso Animasi (pretest)* yaitu 59% dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media *Torso Animasi (posttest)* yaitu 86%. Dengan demikian, melihat dari hasil belajar

siswa yang didapatkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Torso Animasi*.

#### 4. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $(dk) = (n-1)$ . Kriteria pengujiannya adalah hipotesis  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak jika nilai  $t$  hitung  $< t$  tabel.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**$H_0$**  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Turatea.

**$H_1$**  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Turatea.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan langkah - langkah dihalaman berikut:.

Menentukan nilai t Hitung

$$t = \frac{86-70}{9,89\sqrt{18}}$$

$$t = \frac{16}{9,89\sqrt{4,242}}$$

$$t = \frac{16}{2,331}$$

$$t = 6,864$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka di peroleh thitung = 6.864 selanjutnya untuk membandingkan dengan ttabel maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperti dilembaran berikut:

$$\begin{aligned} Dk &= n - 1 \\ &= 18 - 1 \\ &= 17 \end{aligned}$$

Harga tabel dengan taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 17 dari tabel distribusi diperoleh ttabel = 1.740 dengan hasil perhitungan thitung > ttabel atau, 6,864 > 1.740 dengan demikian H0 ditolak dan terjadi penerimaan H1. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto.

### C. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa menggunakan media Pembelajaran berbasis *Torso Animasi* dalam

pembelajaran IPA pada kelas VII SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensi Selanjutnya akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil aktivitas belajar siswa serta hasil belajar siswa. Pembahasan hasil analisis statistik deskriptif tentang aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi*, kedua aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

a) Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria Baik. Dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA pertemuan pertama 76,18% dan pada pertemuan kedua yaitu 80,15%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari segi respon murid terhadap guru, mengerjakan soal tepat waktu, sikap dan perilaku, siswa yang mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, meminta bimbingan guru, serta aktif dalam mengerjakan soal baik dari pertemuan pertama sampai ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

Sesuai dengan Hamruni (2012: 23) melalui prinsip pembelajaran yang efektif meliputi orientasi aktivitas pembelajaran tidak diartikan sebagai transfer ilmu dari guru ke peserta didik ataupun menghafal isu yang terdapat di sumber belajar. Belajar merupakan sebuah aktivitas bagi siswa agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman belajar akan membentuk belajar menjadi bermakna karena peserta didik mengalami sendiri prosesnya melalui aktivitas. Demikian Djamarah (2010) Penggunaan metode, pendekatan belajar mengajar dan orientasi belajar menyebabkan aktivitas belajar setiap siswa berbeda-beda. Ketidaksamaan aktivitas belajar siswa melahirkan kadar aktivitas belajar yang bergerak dari aktivitas belajar yang rendah sampai aktivitas belajar yang tinggi.

Surakhmad (2017: 7) menyatakan bahwa “Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala alam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya mereka untuk menuruti apa yang di inginkan. Namun bila pengaruh seseorang kepada masyarakat adalah negatif, maka masyarakat justru akan menjahui dan tidak lagi menghargainya. Penggunaan metode, pendekatan belajar mengajar dan orientasi belajar menyebabkan aktivitas belajar setiap siswa berbeda-beda. Ketidaksamaan aktivitas belajar siswa melahirkan kadar aktivitas belajar yang bergerak dari aktivitas belajar yang rendah sampai aktivitas belajar yang tinggi, karena belajar merupakan upaya yang disengajah oleh pendidik untuk mendukung kegiatan belajar siswa.

## b) Hasil Belajar Siswa

### 1) Hasil Belajar Siswa sebelum mendapatkan Perlakuan (*Pretest*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran menunjukkan bahwa semua siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* cukup rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan Afandi, dkk (2013: 6) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (*kognitif*), kemampuan minat atau emosi (*afektif*) dan kemampuan halus serta kasar (*psikomotorik*) pada siswa”. Perubahan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dibutuhkan sesuai menggunakan tahap perkembangan yaitu di tahapan operasional nyata.

Menurut Suprijono (2012:5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Demikian Supratiknya (2012:5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam sistem

pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

2) Hasil Belajar Siswa setelah mendapatkan Perlakuan (*Posttest*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* menunjukkan bahwa terdapat 17 siswa atau 94,44% yang mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Penerapan menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* dalam pembelajaran IPA menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat tes awal, masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah, setelah menerapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Torso*

*Animasi* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Demikian Afandi, dkk (2013: 6) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan halus dan kasar (psikomotorik) pada siswa”.

Dapat disimpulkan bahwa hasil *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan bahwa pertemuan pertama yang belum menggunakan media memiliki hasil yang masih banyak nilai di kategori rendah sedangkan pertemuan kedua dengan menggunakan media *torso animasi* sudah tidak terdapat nilai kategori rendah, hal ini dapat diketahui bahwa ada pengaruh Penggunaan media torso Animasi.

Menurut Hamalik dalam (Arsyad, 2017: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ranolehan aktivitas belajar, dan bahkan membawa imbas-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

### 3) Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* mengalami pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jnepono Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikan 0.05 dan

derajat kebebasan 16 maka diperoleh  $t_{table} = 1.746$  dan  $t_{hitung} = 6.864$ .

Dengan kriteria pengujian yaitu jika  $t_{hitung} < t_{table}$  maka

$H_0$  diterima, dan jika  $t_{hitung} > t_{table}$  maka  $H_0$  ditolak, dan diperoleh  $t_{hitung} > t_{table}$  yaitu  $6.864 > 1.746$ . Sesuai dengan kriteria pengujian maka dengan demikian  $H_0$  ditolak dan terjadi penerimaan  $H_1$ . Dengan hipotesis  $H_1$  yaitu terdapat pengaruh hasil belajar terhadap hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *Torso Animasi* dalam kegiatan belajar mengajar dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah-masalah pendidikan seperti hasil belajar rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdianti (2015), dimana penerapan media pembelajaran *Torso Animasi* menunjukkan hasil yang positif atau dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam media *Torso Animasi* siswa tidak lagi disulitkan dengan mencatat keseluruhan pembahasan pembelajaran. Dengan begitu, siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran sehingga media pembelajaran *Torso Animasi* yang diterapkan dengan baik dan benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penulis dapat menyimpulkan berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran *Torso Animasi* mampu membentuk kemandirian belajar siswa menjadi lebih baik dan penyajian materi yang menarik sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas sangat

sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran siswa. Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada bagian kajian pustaka yaitu teori pengaruh, teori media, teori belajar, dan teori belajar IPA. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 3 turatea Kabupaten Jeneponto



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Torso Animasi* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA sistem pencernaan pada manusia siswa kelas VII SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto

Hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto sebelum diajar dengan menggunakan media *torso animasi* rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 59 hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik berada pada kategori rendah.

Hasil belajar peserta didik VII SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto setelah diajar dengan menggunakan media *torso animasi* rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik yaitu 86 lebih tinggi dari nilai rata-rata peserta didik sebelum penerapan media *torso animasi*.

Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media torso. Hal ini ditunjukkan nilai  $< 1.740 > 6,864 > 1.740$  dalam artian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Torso Animasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 3 Turatea Kabupaten Jeneponto

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA harus terus dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham materi-materi yang diajarkan sehingga sebaiknya para pendidik kedepannya lebih memvariasikan metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Di harapkan kepada guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pada proses belajar mengajar diharapkan seorang guru menerapkan atau membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang di ampunya, agar lebih memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan dengan bantuan media, termasuk media *Torso Animasi*.
3. Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan pada akhirnya kualitas sekolah, memberikan sumbangan yang berharga dalam upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang target pembelajaran dan daya serap siswa yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pada bidang penelitian yang serupa.

### Daftar pustaka

- Afandi, Muhammad Dkk. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran*. Semarang: Sultan Agung Press.
- Afandi, Muhammad Dkk. (2013). *Evaluasi pembelajaran sekolah*. Semarang: Sultan Agung Press.
- Afandi, Muhammad Dkk. (2013). *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Sultan Agung Press.
- Agung Budi Susanto, (2014). *(Jurnal) Metode diskusi dengan media torso terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam pada siswa autis*
- Ahmadi, Ruslam. (2016). *Pengantar Pendidikan Asas & Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2014a). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2014b). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2014c). *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dina Fitriani, (2014). *(Skripsi) Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia di mi raudatul ulum ngijo karangploso malang*
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hadani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Hidayat, Sholeh. (2015). *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Hamruni. (2009). *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas UIN Sunan Kalijogo Yogyakarta

- Isnaini, (2016). (Jurnal) *Pengaruh penggunaan media pembelajaran torso torso terhadap hasil belajar sisiwa pada materi sistem pencernaan pada manusia di SMP NEGERI 19 PALEMBANG*
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan pendidik.*
- Lotulung,c.,ibrahim,n., &tumuran, H. (2019). *Effectiveness Of Learning Strategy And Learning Style On Learning Outcomes.* 2007. <https://Doi.Org/10.4108/Eai.19-10-2018.2281392>. Tanggal akses 12 desember 2022
- Miarso (2015) (Buku) *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*
- Margono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rineka cipta.
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar.* Bandung: Pustaka Pelajar.
- Purnawati dan Eldarni. (2001). *Media Pembelajaran.* Jakarta: CV. Rajawali.
- Rini Fatimah Astuti, (2017). (Skripsi) *Pengaruh penggunaan media torso terhadap hasil belajar ipa pokok bahasan sistem respirasi manusia pada peserta didik kelas V madrasah ibtidaiyah as'adiyah putrid No.1 KAB. WAJO*
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Pt Radjawali Pers.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta CV
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta. CV
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta, CV
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta, CV
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D.* Bandung: PT Alfabet.CV
- Suryani, Setiawan, dan Putria, (2018) (Buku) *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*

Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sukardi. (2012). *(Buku)Metode penelitian pendidikan tindakan kelas*

Suprijono. (2012). *Cooperative Learnin : Teori Dan Aplikasi PAIKEM* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Kusumaningrum, dkk. (2019). *Menejemen Peserta Didik Suatu Pengantar* Gonoharjo. Semarang.



**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



**TANGGAPAN MURID  
MENGUNAKAN MEDIA *TORSO ANIMASI***

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.  
Pernyataan positif: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1).  
Pernyataan negatif: sangat setuju (1) setuju (2) tidak setuju (3) dan sangat tidak setuju (4)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		Positif negatif	SS	S	TS	STS
1	Saya berdoa sebelum pelajaran IPA dimulai	Positif				
2	Saya memperhatikan penjelasan guru menggunakan media <i>Torso Animasi</i>	Positif				
3	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA merupakan media yang baru	Positif				
4	Media yang digunakan tidak sesuai dengan materi IPA	Negatif				
5	Dengan menggunakan media <i>Torso Animasi</i> membuat saya lebih aktif dan bersemangat dalam pelajaran IPA	Positif				
6	Saya sulit mengungkapkan ide-ide yang saya Miliki	Negatif				
7	Saya tidak menyukai mata pelajaran IPA	Negatif				
8	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi IPA yang kurang dimengerti	Positif				
9	Saya menyukai cara guru mengajar pada pembelajar IPA dengan menggunakan media <i>Torso Animasi</i>	Positif				
10	Saya tidak bertanya kepada guru bila ada kesulitan dalam pembelajaran IPA	Negatif				
11	Saya merasa bosan mengikuti mata pelajaran IPA	Negatif				

12	Saya tidak menguasai materi IPA yang diberikan guru dengan menggunakan media	Negatif				
13	Saya tidak mencatat materi IPA dibuku	Negatif				
14	Saya akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik	Positif				
15	Saya mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sekitar	Positif				
16	Penggunaan media <i>Torso Animasi</i> membebuat saya bingung untuk mencatat materi IPA	Negatif				
17	Media visual <i>Torso Animasi</i> menimbulkan minat untuk belajar IPA	Positif				
18	Saya tidak belajar sebelumm diberikan soal	Negatif				
19	Soal yang diberikan membuat saya jenuh	Negatif				
20	Saya mengerjakan soal sesuai kemampuan saya	Positif				



## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Sekolah/Kelas :

Nama Guru :

Hari/Tangga :

### Tujuan

1. Merekam data berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran
2. Merekam data kuantitas 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 harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi	
		I Siswa	II Siswa
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran		
2.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru		
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru		
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan		
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan		
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru		
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal		

Jeneponto,

(Salmawati)

### Soal Tes

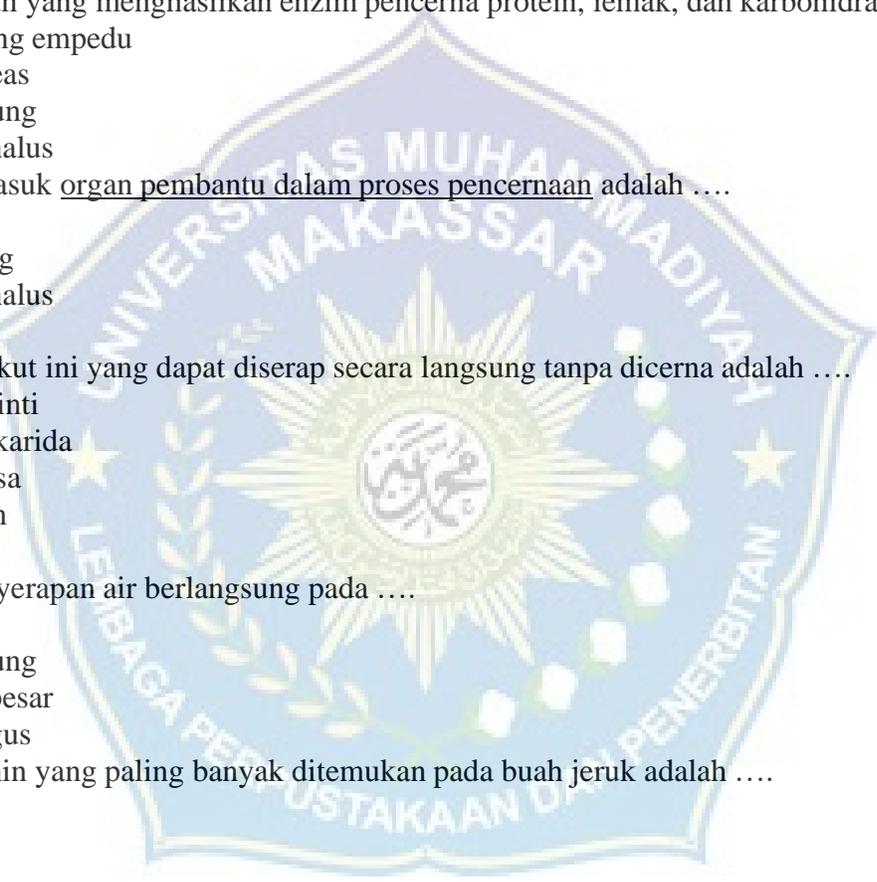
Materi : Sistem Pencernaan

Nama :

Hari/ Tanggal :

**Kerjakan soal dibawah ini secara individu dan cermati soal berikut ini!**

1. Sisa pencernaan makanan akan dikeluarkan melalui ....
  - a. Usus halus
  - b. Usus besar
  - c. Anus
  - d. Kerongkongan
2. Makanan yang mengandung ... akan membantu memperlancar buang air besar
  - a. Berserat
  - b. Berminyak
  - c. Berlemak
  - d. Padat
3. Pencernaan mekanis dan kimiawi terjadi di ....
  - a. Lambung
  - b. Usus halus
  - c. Mulut
  - d. Usus besar
4. Supaya pencernaan lancar, maka disarankan makan makanan yang mengandung probiotik seperti ....
  - a. Jus nanas
  - b. Jus sayuran
  - c. Susu
  - d. Yoghurt
5. Yang tidak termasuk organ pencernaan manusia adalah...
  - a. Paru-paru
  - b. Lambung
  - c. Usus halus
  - d. Usus besar
6. Sering terlambat makan dapat mengakibatkan penyakit ....
  - a. Diare
  - b. Maag
  - c. Jantung
  - d. Stroke
7. Pencernaan kimiawi pada tubuh manusia paling banyak terjadi pada ....
  - a. Hati
  - b. Usus besar
  - c. Lambung
  - d. Duodenum
8. Hasil proses pencernaan yang paling banyak diserap tubuh terjadi pada ....
  - a. Epitel pipih esofagus
  - b. Dinding otot lambung
  - c. Jonjot usus halus

- d. Dinding otot usus besar
9. Hubungan pernyataan berikut yang tidak benar adalah ....
- Usus halus mencerna pati, lemak dan protein
  - Mulut mencerna pati
  - Lambung menyimpan makanan
  - Esofagus mencerna protein
10. Substansi menguntungkan yang dihasilkan oleh bakteri di usus besar adalah ....
- Vitamin
  - Protein
  - Gula
  - Lemak
11. Organ tubuh yang menghasilkan enzim pencerna protein, lemak, dan karbohidrat adalah
- Kantong empedu
  - Pankreas
  - Lambung
  - Usus halus
12. Yang termasuk organ pembantu dalam proses pencernaan adalah ....
- Mulut
  - Jantung
  - Usus halus
  - Hati
13. Bahan berikut ini yang dapat diserap secara langsung tanpa dicerna adalah ....
- Asam inti
  - Polisakarida
  - Glukosa
  - Protein
14. Proses penyerapan air berlangsung pada ....
- Hati
  - Lambung
  - Usus besar
  - Esofagus
15. Jenis vitamin yang paling banyak ditemukan pada buah jeruk adalah ....
- A
  - B
  - C
  - D
- 

### Daftar Hadir

No	Nama Siswa	Pertemuan	
		I	II
1	Aifhazero Resky	√	√
2	Anggi	√	√
3	Muttahara	√	√
4	Sartika	√	√
5	Reynizar	√	√
6	Haerul	√	√
7	Firman Hidayat	√	√
8	Sulqardi	√	√
9	Hasria Aura Putri Cahyadi	√	√
10	M. Anis Ilham	√	√
11	Nurfadillah	√	√
12	Sridevi	√	√
13	Nurdezakiral	√	√
14	M. Rehan Arif	√	√
15	Agung Anugra	√	√
16	Rahmat Haji Putra	√	√
17	Saipul	√	√
18	Amelia Putri	√	√

### Hasil Observasi

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan			Interval	
		I	II	Rata Rata	I	II
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	18	18	18	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	15	15	15	83,33	83,33
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru	14	14	14	77,77	77,77
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	10	11	10,5	55,55	61,11
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan	10	12	11,5	55,55	66,66
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru	11	13	12	61,11	72,22
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	18	18	18	100	100
<b>Keterangan</b>					<b>533.31</b>	<b>561.09</b>
<b>Rata-Rata</b>					<b>76,18</b>	<b>80,15</b>
<b>KATEGORI</b>					<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

#### Keterangan

➤ Cara memperoleh persen =  $\frac{\text{pertemuan}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

➤ Cara memperoleh persen =  $\frac{\text{hasil penjumlahan seluruh aspek}}{\text{jumlah aspek}}$

**DAFTAR HASIL BELAJAR SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA  
PEMBELAJARAN**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Aifhazero Resky	52	TIDAK TUNTAS
2	Anggi	71	TUNTAS
3	Muttahara	66	TIDAK TUNTAS
4	Sartika	51	TIDAK TUNTAS
5	Reynizar	56	TIDAK TUNTAS
6	Haerul	63	TIDAK TUNTAS
7	Firman Hidayat	62	TIDAK TUNTAS
8	Sulqardi	59	TIDAK TUNTAS
9	Hasria Aura Putri Cahyadi	59	TIDAK TUNTAS
10	M. Anis Ilham	55	TIDAK TUNTAS
11	Nurfadillah	64	TIDAK TUNTAS
12	Sridevi	59	TIDAK TUNTAS
13	Nurdezakiral	57	TIDAK TUNTAS
14	M. Rehan Arif	58	TIDAK TUNTAS
15	Agung Anugra	60	TIDAK TUNTAS
16	Rahmat Haji Putra	53	TIDAK TUNTAS
17	Saipul	58	TIDAK TUNTAS
18	Amelia Putri	52	TIDAK TUNTAS

**DAFTAR HASIL BELAJAR SISWA SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Aifhazero Resky	66	TIDAK TUNTAS
2	Anggi	93	TUNTAS
3	Muttahara	100	TUNTAS
4	Sartika	86	TUNTAS
5	Reynizar	93	TUNTAS
6	Haerul	100	TUNTAS
7	Firman Hidayat	86	TUNTAS
8	Sulqardi	86	TUNTAS
9	Hasria Aura Putri Cahyadi	100	TUNTAS
10	M. Anis Ilham	93	TUNTAS
11	Nurfadillah	80	TUNTAS
12	Sridevi	80	TUNTAS
13	Nur Dzakiral	86	TUNTAS
14	M. Rehan Arif	93	TUNTAS
15	Agung Anugra	73	TUNTAS
16	Rahmat Haji Putra	80	TUNTAS
17	Saipul	73	TUNTAS
18	Amelia Putri	80	TUNTAS

### Hasil Belajar dari *Pretest* ke *Posttest*

No.	Kode Nama	Nilai <i>Pretest</i> (X)	Nilai <i>Posttest</i> (Y)	Persentase Kenaikan
1	Aifhazero Resky	52	66	26%
2	Anggi	71	93	30%
3	Muttahara	66	100	51%
4	Sartika	51	86	68%
5	Reynizar	56	93	66%
6	Haerul	63	100	58%
7	Firman Hidayat	62	86	38%
8	Sulqardi	59	86	45%
9	Hasria Aura Putri Cahyadi	59	100	69%
10	M. Anis Ilham	55	93	69%
11	Nurfadillah	64	80	25%
12	Sridevi	59	80	35%
13	Nur Dzakiral	57	86	50%
14	M. Rehan Arif	58	93	60%
15	Agung Anugra	60	73	21%
16	Rahmat Haji Putra	53	80	50%
17	Saipul	58	73	25%
18	Amelia Futri	52	80	53%
<b>Jumlah</b>		<b>1003</b>	<b>1548</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>59</b>	<b>86</b>	

$$\text{Presentase Kenaikan} = \frac{\text{Pretest (X)} - \text{Posttest (Y)}}{\text{Pretest (X)}} \times 100\%$$



**DATA PENGISIAN HASIL BELAJAR SISWA**

No	Nama murid	Nomor Soal															Jumlah Skor	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Aifhazero Resky	C	A	A	D	A	B	C	C	D	A	C	A	A	C	C	66	CUKUP
2	Anggi	C	A	A	B	A	B	C	C	D	A	B	C	A	C	C	93	BAIK
3	Muttahara	C	A	C	D	A	B	C	C	D	A	B	D	A	C	C	100	BAIK
4	Sartika	D	A	C	B	A	B	C	C	D	A	B	D	A	C	C	86	BAIK
5	Reynizar	C	A	A	B	A	B	C	C	D	A	C	A	A	C	C	93	BAIK
6	Haerul	C	A	C	D	A	B	C	C	D	A	B	D	A	C	C	100	BAIK
7	Firman Hidayat	C	A	C	D	A	B	C	C	D	A	C	A	A	B	C	86	BAIK
8	Sulqardi	C	A	C	D	A	B	C	C	D	A	C	A	A	C	C	86	BAIK
9	Hasria Aura Putri Cahyadi	C	A	C	D	A	B	C	C	D	A	B	D	A	C	C	100	BAIK
10	M. Anis Ilham	C	A	C	D	A	A	C	C	D	A	B	D	A	C	C	93	BAIK
11	Nurfadillah	C	C	A	B	A	A	C	C	D	A	B	D	A	C	C	80	BAIK
12	Sridevi	B	C	A	B	A	B	B	C	D	C	C	A	C	C	C	80	BAIK
13	Nur Dzakiral	C	A	C	B	A	C	D	C	D	A	B	D	A	C	C	86	BAIK
14	M. Rehan Arif	C	A	A	B	A	B	C	C	D	A	B	C	A	C	C	93	BAIK
15	Agung Anugra	C	A	A	B	D	A	B	C	D	A	A	A	A	C	A	73	CUKUP
16	Rahmat Haji Putra	C	A	A	B	A	A	C	B	D	A	A	C	A	C	C	80	BAIK
17	Saipul	C	D	A	B	A	B	C	D	A	A	A	C	A	C	C	73	CUKUP
18	Amelia Futri	C	C	A	B	A	A	C	C	D	A	B	D	A	C	C	80	BAIK

Keterangan : cukup = 3

Baik = 12

Cara memperoleh nilai =  $\frac{\text{jumlah item yang dijawab benar}}{\text{jumlah item soal}} \times 100$

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 30)

one-tail $p$	0.001	0.0025	0.005	0.01	0.025	0.05	0.1	0.25
<b>df = 1</b>	318.3	127.3	63.66	31.82	12.71	6.314	3.078	1.000
<b>2</b>	22.33	14.09	9.925	6.965	4.303	2.920	1.886	0.816
<b>3</b>	10.21	7.453	5.841	4.541	3.182	2.353	1.638	0.765
<b>4</b>	7.173	5.598	4.604	3.747	2.776	2.132	1.533	0.741
<b>5</b>	5.893	4.773		3.365	2.571	2.015	1.476	0.727
<b>6</b>	5.208	4.317	3.707	3.143	2.447	1.943	1.440	0.718
<b>7</b>	4.785	4.029	3.499	2.998	2.365	1.895	1.415	0.711
<b>8</b>	4.501	3.833	3.355	2.896	2.306	1.860	1.397	0.706
<b>9</b>	4.297	3.690	3.250	2.821	2.262	1.833	1.383	0.703
<b>10</b>	4.144	3.581	3.169	2.764	2.228	1.812	1.372	0.700
<b>11</b>	4.025	3.497	3.106	2.718	2.201	1.796	1.363	0.697
<b>12</b>	3.930	3.428	3.055	2.681	2.179	1.782	1.356	0.695
<b>13</b>	3.852	3.372	3.012	2.650	2.160	1.771	1.350	0.694
<b>14</b>	3.787	3.326	2.977	2.624	2.145	1.761	1.345	0.692
<b>15</b>	3.733	3.286	2.947	2.602	2.131	1.753	1.341	0.691
<b>16</b>	3.686	3.252	2.921	2.583	2.120	1.746	1.337	0.690
<b>17</b>	3.646	3.222	2.898	2.567	2.110	1.740	1.333	0.689
<b>18</b>	3.610	3.197	2.878	2.552	2.101	1.734	1.330	0.688
<b>19</b>	3.579	3.174	2.861	2.539	2.093	1.729	1.328	0.688
<b>20</b>	3.552	3.153	2.845	2.528	2.086	1.725	1.325	0.687
<b>21</b>	3.527	3.135	2.831	2.518	2.080	1.721	1.323	0.686
<b>22</b>	3.505	3.119	2.819	2.508	2.074	1.717	1.321	0.686
<b>23</b>	3.485	3.104	2.807	2.500	2.069	1.714	1.319	0.685
<b>24</b>	3.467	3.091	2.797	2.492	2.064	1.711	1.318	0.685
<b>25</b>	3.450	3.078	2.787	2.485	2.060	1.708	1.316	0.684
<b>26</b>	3.435	3.067	2.779	2.479	2.056	1.706	1.315	0.684
<b>27</b>	3.421	3.057	2.771	2.473	2.052	1.703	1.314	0.684
<b>28</b>	3.408	3.047	2.763	2.467	2.048	1.701	1.313	0.683
<b>29</b>	3.396	3.038	2.756	2.462	2.045	1.699	1.311	0.683
<b>30</b>	3.385	3.030	2.750	2.457	2.042	1.697	1.310	0.683



LAMPIRAN PROFIL SEKOLAH

## PROFIL SEKOLAH

### A. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : UPT SMP NEGERI 3 TURATEA
2. No. Statistik Sekolah :
3. Tipe Sekolah : **B**
4. Alamat Sekolah : Jl. Pendidikan Desa Parasangan Beru  
: (Kecamatan) Turatea  
: (Kabupaten/Kota) Jeneponto  
: (Propinsi) Sulawesi Selatan
5. Telepon/HP/Fax : 085 286 639 460
6. Status Sekolah : Negeri
7. Tahun Pendidikan : 1 Mei 2004
8. Nilai Akreditasi Sekolah : **B**
9. Data Siswa 5 (lima tahun terakhir):

Th. Pelajaran	Jml Pendaftar (Cln Siswa Baru)	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah (Kls. VII + VIII + IX)	
		Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Siswa	Rombel
2017/2018									
2018/2019									
2019/2020									
2020/2021	18	1	8	1	18	15	1	41	3
2021/2022	16	16	1	18	1	8	1	42	3

### 10. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

#### a. Kepala sekolah

No	Jabatan	Nama	Jenis Kelamin		Usia	Pend. Akhir	Masa Kerja
			L	P			
1.	Kepala Sekolah	Haeruddin Arif, S.Pd.,M.Pd.	1	-	49	S.2	23
2.	Wakasek	Marlina, S.Pd.	-	1	46	S.1	15

#### b. Guru

##### 1. Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin, dan Jumlah

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		PNS		GTT		
		L	P	L	P	
1.	S3/S2					
2.	S1	2	3	1	5	11
3.	D3/Sarmud					
4.	D2					
5.	D1		1			1
Jumlah		2	4	1	5	12

##### 2. Jumlah guru dengan tugas mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikan (keahlian)

No.	Guru	Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan yang TIDAK sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah
		D1/D2	D3/Sarmud	S1/D4	S2/S3	D1/D2	D3/Sarmud	S1/D4	S2/S3	
1.	IPA		1							1
2.	Matematika			1						1
3.	Bahasa Indonesia			2						2

4.	Bahasa Inggris			2						2
5.	Pendidikan Agama			1						1
6.	IPS			1						1
7.	Penjasorkes			1						1
8.	Seni Budaya							1		1
9.	PKn			1						1
10.	Prakarya							1		1
11.	BK									
12.	Lainnya: Mulok									
	Jumlah		1	9				2		12

## c. Tenaga Kependidikan: Tenaga Pendukung

No.	Tenaga pendukung	Jumlah tenaga pendukung dan kualifikasi pendidikannya						Jumlah tenaga pendukung Berdasarkan Status dan Jenis Kelamin				Jumlah
		≤ SMP	SMA	D1	D2	D3	S1	PNS		Honorer		
								L	P	L	P	
1.	Tata Usaha											
2.	Perpustakaan											
3.	Laboran lab. IPA											
4.	Teknisi lab. Komputer											
5.	Laboran lab. Bahasa											
6.	PTD (Pend Tek. Dasar)											
7.	Kantin											
8.	Penjaga Sekolah											
9.	Tukang Kebun											
10.	Keamanan											
11.	Lainnya: .....											
	Jumlah											

## 10. a) Data Ruang Belajar (Kelas)

Kondisi	Jumlah dan ukuran				Jml. ruang lainnya yg digunakan untuk r. Kelas (e)	Jumlah ruang yg digunakan u. R. Kelas (f)=(d+e)
	Ukuran 7x9 m <sup>2</sup> (a)	Ukuran > 63m <sup>2</sup> (b)	Ukuran < 63 m <sup>2</sup> (c)	Jumlah (d) =(a+b+c)		
Baik	9			9	ruang, yaitu: B	B
Rsk ringan						
Rsk sedang	2					
Rsk Berat						
Rsk Total						

## b) Data Ruang Belajar Lainnya

Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi*)	Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi
1. Perpustakaan	1	7 x 15	B	6. Lab. Bahasa			
2. Lab. IPA	1	7 x 15	B	7. Lab. Komputer	1	7x15	B
3. Keterampilan	1	7 x 15	B	8. Mushallah	1	7 x 9	B
4. Multimedia	1	7 x 15	Rusak	9. Serbaguna/aula			
5. Kesenian	1	7 x 15	B				

## c) Data Ruang Kantor

Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi*)
1. Kepala Sekolah	1	7 x 9	B
2. Wakil Kepala Sekolah	1	4 x 5	B
3. Guru	1	7 x 9	B
4. Tata Usaha	1	7 x 9	B
5. Tamu			

## d) Data Ruang Penunjang

Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi*)	Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi
1. Gudang	1	1.5 x 2	B	10. Ibadah	1	9 x 9	B
2. Dapur	1	1.5 x 2	B	11. Ganti	1	4 x 7	B
3. Reproduksi				12. Koperasi			
4. KM/WC Guru	1	1.5 x 2	B	13. Hall/lobi			
5. KM/WC Siswa	2	1.5 x 1	B	14. Kantin	1	4 x 7	Rusak
6. BK	1	4 x 7	B	15. Rumah Pompa/ Menara Air	1	1 x 1	B
7. UKS	1	7 x 9	B	16. Bangsal Kendaraan			
8. PMR/Pramuka	1	7 x 9	B	17. Rumah Penjaga			
9. OSIS	1	7 x 9	B	18. Pos Jaga	1	2 x 2	B

## 1. Lapangan Olahraga dan Upacara

Lapangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi	Keterangan
1. Lapangan Olahraga				
a. Sepakbola	-	-		
b. .Tenis Meja.	2	2 x 3	B	
c. Takraw.	1	9 x 8	B	
d. Volly	1	9 x 8	B	
2. Lapangan Upacara	1	50 x 50	B	

12. Kepemilikan Tanah : Pemerintah/yayasan/pribadi/menyewa/menumpang\*)  
 Status Tanah : SHM/HGB/Hak Pakai/Akte Jual Beli/Hibah\*)  
 Luas Lahan/Tanah : 10.520 m<sup>2</sup>  
 Luas Tanah Terbangun : 4.939 m<sup>2</sup>  
 Luas Tanah Siap Bangun : 5.581 m<sup>2</sup>  
 Luas Lantai Atas Siap Bangun : ..... m<sup>2</sup>



## 3. Perabot Ruang Penunjang

No.	Ruang	Perabot															
		Meja				Kursi				Almari + rak buku/alat				Lainnya			
		Jml	Baik	Rsk. Rinaan	Rsk. Berat	Jml	Baik	Rsk. Rinaan	Rsk. Berat	Jml	Baik	Rsk. Rinaan	Rsk.	Jml	Baik	Rsk. Rinaan	Rsk.
1.	BK	1	1			1	1			1	1						
2.	UKS	1	1			1	1			1	1						
3.	PMR/Pramuka	1	1			1	1										
4.	OSIS	1	1			1	1										
5.	Gudang																
6.	Ibadah	1	1							1	1						
7.	Koperasi																
8.	Hall/lobi																
9.	Kantin	1	1			2	1	1									
10.	Pos jaga																
11.	Lainnya: .....																

## 12. . Alat/Bahan di Laboratorium/Ruang Keterampilan/Ruang Multimedia

No.	Alat/bahan	Jumlah, kualitas, dan kondisi alat/bahan*)												
		Jumlah				Kualitas				Kondisi				
		Kurang dari 25% dr keb.	25%-50% dr keb.	50%-75% dr keb.	75%-100% dr keb.	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik	Rusak berat	Rusak ringan	Baik		
1.	Lab. IPA		√	√				√						√
2.	Lab. Bahasa													
3.	Lab. Komputer			√				√						√
4.	Ketrampilan													
5.	Kesenian													
6.	Multimedia													

\*) Lampirkan daftar alat pada laboratorium/ruang dengan spesifikasi teknisnya.

## 15. Prestasi sekolah/siswa dua (2) tahun terakhir

## a. Prestasi Akademik: NUAN

No.	Tahun Pelajaran	Rata-rata UAN					Jumlah	Rata-rata empat mapel
		Bhs Indonesia	Matemati ka	Bahasa Inggris	IPA			
1.	2019/2020							
2.	2020/2021							

## Prestasi Akademik: Peringkat rerata NUAN

## b. Prestasi Akademik: Nilai Ujian Sekolah (US)

No	Mata Pelajaran	Rata-rata Nilai USBN	
		Tahun 2019/2020	Tahun 2020/2021
1	PPKn		
2	IPS		
3	Pendais		
4	Penjas		
5	Seni Budaya		
6	Prakarya		
7	Mulok (Bahasa Makassar)		

## c. Angka Kelulusan dan Melanjutkan

No.	Tahun Ajaran	Jumlah Kelulusan dan Kelanjutan Studi				
		Jumlah Peserta Ujian	Jumlah Lulus	% Kelulusan	% Lulusan yang Melanjutkan Pendidikan	% Lulusan yang TIDAK Melanjutkan Pendidikan
1.	2018/2019					
2.	2019/2020					
3.	2020/2021					
4.	2021/2022					

## Perolehan Kejuaraan/Prestasi Akademik: Lomba-lomba

No.	Nama Lomba	Tahun 2019/2020			Tahun 2020/2021				
		Juara ke:	Tingkat			Juara ke:	Tingkat		
			Kab/Kota	Pro-pinsi	Nasio-nal		Kab/Kota	Pro-pinsi	Nasio-nal
1.	MIPA Fisika	I	v		III	v			
2.	MIPA Matematika								
3.	IPS								
4.	Bhs. Indonesia								
5.	IPA Biologi								
6.	Bhs. Inggris								

## d. Perolehan Kejuaraan/Prestasi Non Akademik

No.	Nama Lomba	Tahun 2019/2020			Tahun 2020/2021				
		Juara ke:	Tingkat			Juara ke:	Tingkat		
			Kab/Kota	Pro-pinsi	Nasio-nal		Kab/Kota	Pro-pinsi	Nasio-nal
1.	Melukis								
2.	Baca Puisi								
3.	Gerak Jalan								
4.	Renang								
5.	Pidato								

## 16. Sumber Dana 2 (dua) tahun terakhir

No	Sumber Dana	Tahun 2019/2020	Tahun 2020/2021
1.	Rutin		
2.	APBD Kab/Kota		
3.	Pendidikan Gratis		
4.	BOS	41.000.0000	39.000.000
5.	Komite Sekolah		
	Jumlah		

Tanetea, 2 Januari 2022  
Kepala Sekolah,

**HAERUDDIN ARIF, S.Pd.,M.Pd.**  
NIP 19730116 199802 1 001



**VISI MISI SEKOLAH**



**PEMERINTAH KABUPATEN  
JENEPONTO  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 3 TURATEA**

Alamat : Jl. Abdul Jalil Sikki No.29, Romanga, Balangtoa , Kab. Jeneponto 92316

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor : 018/DISDIK-JP/SMP.3.TR/LL/II/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 3 Turatea Jeneponto,dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : SALMAWATI  
NIM : 105311107316  
Tempat Tanggal Lahir : Pa'rasangan Beru, 21 Desember 1996  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Makassar  
Jurusan : Teknologi Pendidikan

Benar telah melaksanakan penelitian atau pengumpulan data sebagai tugas akhir menyelesaikan studi pada program sarjana dengan judul :

Pengaruh penggunaan media torso animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII IPA SMP Negeri 3 Turatea Jeneponto

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Turatea, 05 mei 2023



UPT SMA ERUDIN ARIF, S.Pd., M.Pd.  
0116 199802 1 001



**PEMERINTAH KABUPATEN  
JENEPONO  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 3 TURATEA**

---

Alamat : Jl. Abdul Jalil Sikki No.29, Romanga, Balangtoa , Kab. Jeneponto 92316

---

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 3 Turatea Jeneponto,dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : SALMAWATI  
NIM : 105311107316  
Tempat Tanggal Lahir : Pa'rasangan Beru, 21 Desember 1996  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Makassar  
Jurusan : Teknologi Pendidikan

Surat keterangan ini diberikan untuk menyatakan bahwa produk yang dikembangkan oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar dalam hal ini Media Pembelajaran Torso Animasi pada mata pelajaran IPA di Kelas VII IPA di gunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Turatea, 05 mei 2023

Kepala Sekolah  
  
**HAERUDIN ARIF, S.Pd.,M.Pd.**  
NIP. 197306116 199802 1 001



**PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO**  
**Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu**

Jl. Ishak Iskandar No. 30 Bontosunggu Telp. (0419) 2410044 Kode Pos 92311

web : [dpmptsp.jenepontokab.go.id](http://dpmptsp.jenepontokab.go.id)

**IZIN PENELITIAN**

Nomor: 73.4/779/ITK/DPMPTSP/JP/XII/2022

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Rekomendasi Tim Teknis Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Jeneponto Nomor : 737/XII/REK-IP/DPMPTSP/2022.

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

Nama : SALMAWATI  
Nomor Pokok : 105311107316  
Program Studi : TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
Lembaga : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
Pekerjaan Peneliti : MAHASISWA (S1)  
Alamat Peneliti : BORONG TALA DESA PARASANGAN BERU  
KEC.TURATEA  
Lokasi Penelitian : SMP NEGERI 3 TURATEA, DESA PA'RASANGANG  
BERU KAB. JENEPONTO

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka MENELITI dengan Judul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TORSO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII B  
IPA SMP NEGERI 3 TURATEA JENEPONTO**

Lamanya Penelitian : 2022-11-28 s/d 2023-01-28

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Jeneponto Cq. Bidang Penelitian & Pengembangan.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Jeneponto  
01/12/2022 09:59:15  
KEPALA DINAS,



**Hj. MERIYANI, SP. M. SI**  
Pangkat: Pembina Utama Muda  
NIP : 19690202 199803 2 010



Dokumen ini merupakan dokumen yang sah dan tidak memerlukan tanda tangan serta cap basah dikarenakan telah ditandatangani secara digital menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi



### VISI MISI UPT SMPN 3 TURATEA

**VISI SEKOLAH : MEWUJUDKAN LULUSAN YANG KOMPETITIF, BERWAWASAN IPTEK, IMTAQ, DAN PEDULI LINGKUNGAN**

**MISI SEKOLAH :**

1. Melaksanakan dan menegakkan disiplin di berbagai lini sehingga Sumber Daya Manusia (SDM) patuh yang menghargai aturan-aturan yang berlaku.
2. Melaksanakan pembelajaran dan pembimbingan sekolah secara efektif dan kreatif sehingga setiap peserta didik berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.
3. Memberdayakan guru dan tenaga kependidikan lainnya sehingga menjadi guru/pegawai profesional dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
4. Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama yang dianut dan juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
5. Menyediakan dan memanfaatkan sarana/prasarana maksimal sehingga tercipta pembelajaran yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi.
6. Melaksanakan pelatihan-pelatihan sehingga dapat melahirkan SDM berbakat, kreatif, dan inovatif serta menguasai teknologi.
7. Menciptakan kesehatan sekolah yang asri sehingga nampak nyaman dalam melaksanakan aktifitas di sekolah.
8. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan kelompok kepentingan yang terkait dengan sekolah (stakeholders).

**TUJUAN SEKOLAH :**

1. Menciptakan disiplin guru dan pegawai sebagai sumber daya manusia yang patuh dan taat aturan.
2. Meningkatnya nilai rata-rata akademis dan peningkatan prestasi sesuai dengan target yang ditetapkan.
3. Terlaksananya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta penilaian yang berstandar nasional.
4. Memiliki tenaga pendidik dan kependidikan berkualitas yang mampu melaksanakan dan mengembangkan 8 (delapan) Standar Nasional Pendidikan (SNP).
5. menciptakan pembiasaan kegiatan literasi, numerasi, dan penguasaan teknologi dan ilmu pengetahuan terhadap peserta didik
6. Mewujudkan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) secara optimal.
7. Melaksanakan pembiasaan-pembiasaan keagamaan bagi peserta didik sesuai agama yang dianutnya.
8. Menciptakan sekolah yang bersih, nyaman, dan menyenangkan untuk tinggal dan beraktifitas di lingkungan sekolah.
9. Meningkatkan kompetensi guru melalui kegiatan MGMP, diklat-diklat yang mendukung peningkatan mutu guru
10. Mengikut sertakan masyarakat untuk memajukan pendidikan.



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor : 12525/S.01/PTSP/2022 Kepada Yth.  
Lampiran : - Bupati Jeneponto  
Perihal : Izin penelitian

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3278/05/C.4-VIII/XI/1444/2022 tanggal 24 November 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : SALMAWATI  
Nomor Pokok : 105311107316  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Slt Alauddin No 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TORSO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII B IPA SMP NEGERI 3 TURATEA JENEPONTO "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 28 November 2022 s.d 28 Januari 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 25 November 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.  
Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA  
Nip : 19630424 198903 1 010

Tembusan Yth

1. {Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Salmawati

NIM : 105311107316

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	5 %	10 %
2	Bab 2	14 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 25 Juni 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

  
Nursiani, S.Hum., M.I.P.

NBM. 964 591

# Salmawati 105311107316 BAB I

by Tahap Tutup



**Submission date:** 25-Jun-2023 05:58PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2122194384

**File name:** BAB\_1\_-\_2023-06-25T185829.828.docx (29.33K)

**Word count:** 1487

**Character count:** 11009

# Salmawati 105311107316 BAB I

## ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

- 1 Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
Student Paper 2%
- 2 Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II  
Student Paper 1%
- 3 Farah Chalida Hanoum, Fajar Gumilang Kosasih, Ratna Tri Hari Safariningsih. "Penerapan Total Quality Management(TQM) dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Rumah Sakit", Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal, 2022  
Publication 1%
- 4 [etheses.uin-malang.ac.id](https://etheses.uin-malang.ac.id)  
Internet Source 1%
- 5 Sonia Yulia Friska, Maulidya Tri Amanda, Ana Novitasari, Gingga Prananda. "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai", PENDIPA Journal of Science Education, 2021 1%

6

Submitted to Universitas Pendidikan  
Indonesia

Student Paper

1%

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  Off



# Salmawati 105311107316 BAB II

by Tahap Tutup



**Submission date:** 25-Jun-2023 06:00PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2122194729

**File name:** BAB\_2\_-\_2023-06-25T185845.654.docx (90.02K)

**Word count:** 4263

**Character count:** 32110

# Salmawati 105311107316 BAB II

## ORIGINALITY REPORT

**14%**  
SIMILARITY INDEX

**9%**  
INTERNET SOURCES

**0%**  
PUBLICATIONS

**9%**  
STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	<b>5%</b>
<b>2</b>	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<b>2%</b>
<b>3</b>	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<b>2%</b>
<b>4</b>	Submitted to College of the Canyons Student Paper	<b>1%</b>
<b>5</b>	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<a href="http://repository.unpas.ac.id">repository.unpas.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<b>&lt;1%</b>

Salmawati 105311107316 BAB

III

by Tahap Tutup



**Submission date:** 25-Jun-2023 06:01PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2122194935

**File name:** BAB\_3\_-\_2023-06-25T185959.408.docx (67.94K)

**Word count:** 1395

**Character count:** 10144

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Submitted to Central Visayan Institute Foundation  
Student Paper 2%
- 2 Submitted to Universitas Bangka Belitung  
Student Paper 2%
- 3 Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur  
Student Paper 2%
- 4 Sulaeman Lubis, Dian Pujianto, Andika Prabowo. "Kontribusi Sport Massase Teknik Effleurage Dan Petrissage Terhadap Penurunan Lelah Pasca Latihan Pencak Silat Atlet Al Azhar Bengkulu", SPORT GYMNASTICS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, 2023  
Publication 2%
- 5 Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Student Paper 2%

9 Submitted to North South University  
Student Paper <1 %

10 Submitted to Universitas Islam Negeri  
Sumatera Utara  
Student Paper <1 %

11 Submitted to Universitas Nasional  
Student Paper <1 %

12 repository.radenfatah.ac.id  
Internet Source <1 %

13 Submitted to Universitas Trunojoyo  
Student Paper <1 %

14 repository.radenintan.ac.id  
Internet Source <1 %

15 Submitted to Universitas 17 Agustus 1945  
Semarang  
Student Paper <1 %

16 repository.uin-suska.ac.id  
Internet Source <1 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches Off

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



Salmawati 105311107316 BAB

IV

by Tahap Tutup



**Submission date:** 25-Jun-2023 06:01PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2122195030

**File name:** BAB\_4\_1.docx (55.45K)

**Word count:** 2716

**Character count:** 19221

ORIGINALITY REPORT

**10%**  
SIMILARITY INDEX

**9%**  
INTERNET SOURCES

**1%**  
PUBLICATIONS

**5%**  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>2</b>	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	Submitted to LE DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<b>1%</b>
<b>4</b>	Submitted to Universitas Islam Lamongan Student Paper	<b>1%</b>
<b>5</b>	<a href="http://ejournal.unib.ac.id">ejournal.unib.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<b>1%</b>
<b>7</b>	Dela Martika, Weka Okta Riani, Yolanda Hertiansyah, Uci Apriliya Yolanda, M Afif S.T Jaya. "ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PENGETAHUAN ALAM (IPA) DI SMP NEGERI 20 KOTA BENGKULU TAHUN	<b>1%</b>



2021", JURNAL LENTERA PENDIDIKAN PUSAT  
PENELITIAN LPPM UM METRO, 2022

Publication

8	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	1 %
9	Submitted to IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung Student Paper	<1 %
10	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	<1 %
11	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://ummaspul.e-journal.id">ummaspul.e-journal.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  Off

# Salmawati 105311107316 BAB V

by Tahap Tutup



**Submission date:** 25-Jun-2023 06:02PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2122195156

**File name:** BAB\_5\_-\_2023-06-25T190127.963.docx (20.16K)

**Word count:** 345

**Character count:** 2500

# Salmawati 105311107316 BAB V

## ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

Exclude quotes  On

Exclude matches

Exclude bibliography  On



## RIWAYAT HIDUP



Salmawati, Parasangang Beru Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 21 Desember 1996. Penulis merupakan anak ke 3 dari 5 bersaudara dari pasangan suami istri Gassing dan Hawanti. Yang beralamat di Dusun Borong Tala, Desa Parasangang Beru Kabupaten Jeneponto. Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di SD Kayuloe Barat pada tahun 2004 dan tamat tahun 2010. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 3 Turatea Jeneponto dan tamat pada tahun 2013, penulis lalu melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri Jeneponto dan tamat pada tahun 2016. Penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Strata 1 pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2023 dengan menyelesaikan study dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Torso* Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Ipa Smp Negeri 3Turatea Jeneponto”.

