

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM  
ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SDI  
BERTINGKAT LABUANG BAJI**



**MILIK PERPUSTAKAAN  
UNISMUH MAKASSAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Melaksanakan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh:**

**ST. Asdianti  
105401124318**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR PERPUSTAKAAN & PENYERBIBLI	
Tgl. Terima	26/07/2022
Nomor Surat	-
Jumlah Eksp	1 exp
Sumb. Alumni	-
No. Induk	-
No. Absensi	R/0128 / PGSD / 22 CD
	ST-A
	P

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**2022**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **St Asdianti**, NIM **105401124318** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 409 Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 01 Dzulhijjah 1443 H 2 Juli 2022 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 2 Juli 2022

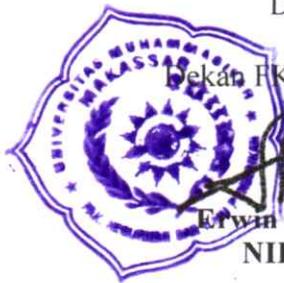
01 Dzulhijjah 1443 H  
Makassar, \_\_\_\_\_

30 Juni 2022 M

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. Khaeriddin, M.Pd. (.....)  
2. Dr. Nurlina, S.Si., M.Pd. (.....)  
3. Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes. (.....)  
4. Nurul Magfirah, M.Pd. (.....)

Disahkan oleh :



Dekan FKIP Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NIDN. 0901107602



### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **St Asdianti**

NIM : 105401124318

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 3 Juli 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0001077406

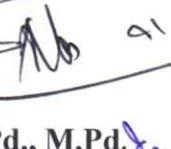
  
Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes.  
NBM. 0917088501

Diketahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

  
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NIDN. 0901107602

  
Alim Dahri, S.Pd., M.Pd.  
NBM. 1148913



### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ST. Asdianti  
Nim : 105401124318  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film  
Animasi Terhadap Hasil belajar Siswa Di Kelas IV SDI  
Bertingkat Labuang Baji.

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

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

Makassar, 2022

Yang Membuat Pernyataan

*Materai 6000*

ST. Asdianti



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 : ST. Asdianti  
NIM : 105401124318  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	3 %	10 %
2	Bab 2	13 %	25 %
3	Bab 3	5 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	3 %	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, 22 Juni 2022  
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

  
Nursinar S. Huda, M.P.  
NBM 967 571

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

*“Perbaiki hatimu dan hatimu, akan memperbaiki pikiranmu, dan pikiranmu akan memperbaiki lidahmu, dan lidahmu akan mempengaruhi hidupmu, dan hidupmu akan mempengaruhi akhiratmu”. (Habib Jamel baraqbah)*

*“Jangan bandingkan prosesmu dengan orang lain, karena tak semua bunga tumbuh dan bermekaran secara bersamaan”. (Apotek Wahdah)*

*memang berat untuk membuka hati melihat kebaikan diantara keburukan, dan mengerti naik tidak harus menginjak, merasa lebih baik bukan berarti yang lainnya itu tidak baik.*

**Dengan segala cinta dan kasih sayang kupersembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang akan selalu berharga dalam hidupku, kedua orang tuaku tercinta yang selalu berdoa untuk keberhasilanku dan seluruh keluargaku yang selalu membuatku bersemangat untuk belajar, para pendidikku yang membimbingku sehingga dapat melihat dunia dengan ilmu, serta sahabat sahabatku yang selalu menemani suka dan duka.**

## ABSTRAK

**ST. Asdianti**, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univesitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Khaeruddin dan Pembimbing II Hilmi Hambali.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif atau eksperimen (*Pre-eksperimental design*) dengan bentuk quasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Sampel dan populasi adalah murid kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji Kecamatan Mamajang Kota Makassar yang berjumlah 50 siswa. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara dan test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif diketahui nilai rata-rata (*mean*) *pretest* pada Kelas Eksperimen adalah 32.08 sedangkan rata-rata (*mean*) *Pretest* pada Kelas Kontrol adalah 32.04. Analisis deksriptif selanjutnya yaitu nilai rata-rata (*mean*) *Posttest* pada Kelas Eksperimen adalah 81.52 sedangkan rata-rata (*mean*) *Posttest* pada Kelas Kontrol adalah 70.48. Nilai rata-rata untuk kelas Ekperimen lebih lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*treatmen*). Untuk analisis inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui  $t_{hitung}$  yang diperoleh dari kelas eksperimen adalah -18.485 dan  $t_{hitung}$  yang diperoleh dari kelas kontrol adalah -13.854 dengan kedua kelas yang memiliki frekuensi  $df = 25-2=23$ , pada taraf signifikan = 0,05 atau 5 % diperoleh  $t_{tabel}$  adalah 2,068. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $-18.485 > 2,068$  hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan di kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji.

**Kata Kunci:** pengaruh, media pembelajaran, film animasi,

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini dengan tepat waktu. Tanpa pertolongan-Nya tentunya saya tidak akan sanggup untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik, karena berkat kuasa-Nya, penulis dapat menyelesaikan salah satu bagian dari tugas akhir studi. Tentunya setelah melewati beberapa kali bimbingan, akhirnya penulis berhasil menyusun skripsi. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW. yang kita nanti-nantikan syafa'atnya di akhirat nanti.

Untuk itu penulis sangat berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan dorongan. Sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi berjudul 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji'.

Skripsi ini merupakan pertanggung jawaban penulis selama melaksanakan kegiatan penelitian di SDI Bertingkat Labuang Baji. Tersusunnya skripsi ini berkat usaha maksimal penulis dan bantuan berbagai pihak yang telah membantu baik berupa dorongan semangat maupun materi. Karena itu, pada kesempatan ini dengan segala hormat penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada keluarga khususnya kedua orang tua tercinta yang senantiasa selalu memberikan doa, dukungan serta dorongan kepada penulis sehingga skripsi dari masa studi penulis terselesaikan. Kepada Dr. Khaeruddin, M.pd, dan Hilmi Hambali, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I dan II yang telah memberi bimbingan, arahan serta motivasi yang tidak ternilai selama melaksanakan penelitian ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. H.Ambo Asse, M,Ag, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd.,

Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat berguna untuk penulis.

Ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, beserta staf SDI Bertingkat Labuang Baji, dan Ibu Nurhayati, S.Pd., selaku guru kelas IVA dan Ibu Rica Yunita. R, S.Pd., M.Pd selaku guru kelas IVB di sekolah tersebut yang sudah berkenang membimbing dan mengarahkan penulis dalam melakukan penelitian.

Penulis tentu menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan didalamnya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun, supaya skripsi ini nantinya dapat menjadi Skripsi yang lebih baik lagi. Demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat umumnya untuk pembaca dan khususnya kepada penulis.

Terima Kasih.

Makassar, Juni 2022

Penulis

D. Hipotesis Penelitian.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	33
D. Desain Penelitian.....	34
E. Variabel Penelitian.....	36
F. Definisi Operasional Variabel.....	36
G. Prosedur Penelitian.....	38
H. Instrument Penelitian .....	38
I. Teknik Pengumpulan Data.....	39
J. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan.....	56
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>60</b>
A. Simpulan .....	60
B. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jumlah Siswa Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji .....	33
Tabel 3.2. Jumlah Sampel Penelitian .....	34
Tabel 3.3. Kelompok Kontrol dan Eksperimen .....	35
Tabel 3.4. Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA .....	41
Tabel 4.1. Statistik Skor Nilai <i>Pre-test</i> sebelum Diberikan Perlakuan .....	47
Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa .....	47
Tabel 4.3. Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Diberikan Perlakuan.....	49
Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar .....	49
Tabel 4.5. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Pada Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Kelas Kontrol .....	50
Tabel 4.6. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Pada Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas A dan B.....	54
Tabel 4.8. Hasil Uji Homogenitas.....	55
Tabel 4.9. Hasil Paired Sampels <i>T-Test</i> .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Mempengaruhi Hasil Belajar .....	19
Gambar 2.2. Bagan Kerangka Pikir .....	29
Gambar 4.1. Grafik Hasil Belajar Siswa.....	52



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam suatu bangsa, pendidikan menjadi faktor utama yang menentukan kemajuan bangsa. Maju mundurnya suatu bangsa dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya. Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi. Salah satu cara meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan mutu pembelajaran di Sekolah Dasar (SD/MI).

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

Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) haruslah dilaksanakan dalam suasana yang kondusif dalam arti kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat aktif, efektif dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif apa lagi dengan materi pembelajar yang memerlukan gambaran agar siswa perhatiannya tidak mengambang seperti halnya pembelajaran

daur hidup hewan dalam proses pembelajaran memerlukan itu semua dan salah satu peran guru yang sangat penting yaitu memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat akan membantu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Dengan adanya perkembangan teknologi, media pembelajaran sekarang menjadi lebih bervariasi, ada beberapa kelompok media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu : media visual, media audio, dan media audiovisual.

Media pembelajaran yaitu alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharuskan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar yang baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Guru yang mampu menggunakan berbagai macam media pembelajaran salah satunya media film animasi, maka pendidik tersebut akan mampu memahami apa yang dibutuhkan dan diinginkan siswa dalam pembelajaran.

Film merupakan media yang tepat dan mengikuti perkembangan teknologi saat ini yang dapat di manfaatkan pada kegiatan proses belajar mengajar karena film merupakan sederetan gambar dengan ilusi gerak, sehingga terlihat hidup

dalam frame yang diproyeksikan melalui proyektor dan diproduksi secara mekanis sehingga dapat dilihat dan didengar (Darajah, 2011). Film digunakan untuk memenuhi suatu kebutuhan umum yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan (Raimukti, 2013). Penggunaan media film dalam pembelajaran memberikan suasana yang baru dan menyenangkan bagi siswa. Film dikelompokkan menjadi film nyata dan tidak nyata. Film tidak nyata merupakan film yang penggambaran ceritanya, tidak diperagakan langsung oleh makhluk hidup, misalnya film kartun dan film animasi (Herdiannanda, 2010).

Pemanfaatan film animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena film animasi bersifat menarik. Jika media film animasi ini sudah menarik perhatian siswa, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi (Rahayu dan Kristiyantoro, 2011). Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berupa film animasi yang menarik sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar terutama pada materi pembelajaran yang sulit. Hasil penelitian Suheri (2006) menunjukkan bahwa animasi multimedia memberikan kesan menyenangkan, dan mempermudah mengingat materi pembelajaran.

Meskipun media pembelajaran mampu memberikan suasana belajar yang lebih hidup di dalam kelas, namun melihat pada kenyataan sekarang ini masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran salah satunya masih banyak guru yang kurang menyadari pemanfaatan media pembelajaran dengan baik. Hal tersebut terbukti dengan hasil observasi awal di kelas IV SDI Bertingkat Labuang

Baji bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran yang biasa seperti buku paket, papan tulis, dan gambar tidak memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang saat ini.

Adapun film animasi yang akan diterapkan kepada siswa oleh peneliti yaitu peneliti mengambil video yang disediakan di channel youtube yaitu video pembelajaran yang dikeluarkan oleh geniora. Geniora merupakan aplikasi android yang memudahkan mengakses materi pelajaran di Sekolah Dasar namun saat ini mereka sudah mengeluarkan channel youtube bernama “Geniora – SayaBisa” di mana video didalamnya merupakan video animasi 2D yang para tokoh-tokoh didalamnya bercerita dan mengaitkan pelajaran yang akan dipelajari.

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

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji.?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di tentukan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat praktis**

#### **a. Bagi ilmu Pendidikan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu Pendidikan khususnya mengenai media pembelajaran film animasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **b. Bagi siswa**

Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pelajaran yang aktif dengan menggunakan media film animasi dapat mengasah kemampuan memori dengan bantuan media film animasi

#### **c. Bagi guru**

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kreatifitas dalam mengajar.

Menjadi rujukan dalam penerapan penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan selama proses belajar mengajar berlangsung.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian Teori yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan menjelaskan penelitian ini. Sehubungan dengan masalah yang akan diteliti, kerangka teori dianggap relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

##### **1. Media Film Animasi**

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

Ditinjau dari prosesnya pendidikan adalah komunikasi, karena dalam proses pendidikan terdapat komunikator, komunikan, dan pesan, yakni sebagai komponen-komponen komunikasi. Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris communication berasal dari bahasa latin communication, yang berarti pemberitahuan, pemberian bagian (dalam sesuatu), pertukaran, di mana si pembicara mengharapkan pertimbangan atau jawaban dari pendengarnya ikut mengambil bagian. Kata sifatnya communis artinya bersifat umum atau Bersama-sama.

Sebelum kita membahas lebih jauh mengenai media. Kata “media” berasal dari bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi kata tersebut

digunakan, baik bentuk jamak maupun mufrad. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat serta perhatian dari siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Terkadang, dalam materi yang disampaikan, guru membutuhkan objek yang real sebagai contoh untuk membantu pemahaman siswa. Misalnya dalam memberi materi tentang kebudayaan di Indonesia terdapat jenis-jenis pakaian adat, rumah adat, dan lain-lain yang harus disampaikan guru. Dalam materi tersebut juga guru dapat membuat media pembelajaran yang efisien dengan menggunakan media gambar, tanpa harus mengajak siswa ke tempat di mana pakaian dan rumah adat tersebut berada sesungguhnya. Selain itu juga, media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif. Misalnya, dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, metode ceramah sangat membosankan bagi murid. Apalagi metode ceramah tersebut tidak di barengi dengan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, metode ceramah dalam proses pembelajaran akan efektif dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Saat ini media juga cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan Menyusun Kembali informasi visual atau verbal. Segala sesuatu yang berbeda di sekeliling kita atau di sekitar sekolah, seharusnya dapat digunakan dan di manfaatkan

sebagai media pembelajaran yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi saat ini, benda yang digunakan untuk dijadikan media pembelajaran tidak hanya benda-benda sederhana yang berada di sekeliling kita. Para ahli telah memberikan kontribusi untuk membuat media pembelajaran dalam segala bentuk yang lebih canggih seperti radio, televisi, dan lain-lain, yang sudah sering di temukan di sekolah-sekolah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang digunakan oleh guru dapat berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dan dapat tersampaikan dengan baik.

#### **b. Pengertian Media Film Animasi**

Animasi dapat diartikan sebagai sebagai film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya, yang hanya berbeda sedikit sehingga Ketika diputar tampak layar menjadi bergerak. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media animasi merupakan rangkaian gambar atau lukisan yang digerakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien.

Pengertian animasi tersebut, senada dengan pengertian *film (motion picture)*. Menurut Rudi dan Cepi, "Film di sebut juga gambar hidup (*motion picture*), yaitu serangkaian gambar diam (*still picture*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup bergerak,"

Jenis-jenis media pembelajaran :

1. Media audio seperti phonograph, open real tapes, cassette tapes, compact disc, radio, laboratorium bahasa.
2. Media visual seperti gambar, grafik, diagram, bagan, peta, poster dan sebagainya.
3. Media audio visual seperti film gerak bersuara, video dan televisi.
4. Multimedia dibagi menjadi dua yaitu multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran dan pengalaman langsung. (Munadi :2010).

Berdasarkan dari jenisnya media film animasi termasuk kedalam media audio visual dan juga multimedia. Keterangan yang menyatakan media film animasi termasuk kedalam media audio visual adalah berdasarkan dari teknik pembuatannya sebagaimana dirangkum oleh Asnawir dalam buku Munadi (2010:123) yaitu Animated photography teknik ini dilakukan dengan cara animasi, yaitu suatu yang abstrak dapat dikonkritkan. Misalnya, untuk memperjelas aliran listrik, teori pemerintahan dan sebagainya. Masih dalam buku Munadi (2010:154) berdasarkan pemanfaatan multimedia berbasis komputer sebagai sarana simulasi yang menggunakan tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan peserta didik pada jurusan eksakta seperti matematika, fisika, biologi, dan kimia melakukan percobaan tanpa harus berada di laboratorium.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media film animasi termasuk kedalam jenis media pembelajaran audio visual atau gambar hidup (motion picture) karena menyajikan gambar yang bergerak disertai dengan suara.

### **c. Peran Media Dalam Pembelajaran**

Dalam suatu proses belajar mengajar, dan unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan pasti akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai.

Media yang digunakan juga harus disesuaikan dengan isi materi dan karakteristik siswa. Menurut Rayandra (2012:23) media pembelajaran haruslah dipilih sesuai dengan karakteristik individual peserta didik. Pembelajaran dengan media audio-visual dapat menyampaikan informasi secara menyeluruh kepada seluruh siswa meskipun gaya belajar siswa yang beragam. Media audio-visual melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan, sehingga siswa yang memiliki gaya belajar auditif dapat rangsangan belajar auditif dan siswa yang memiliki gaya belajar visual juga akan mendapatkan rangsangan belajar visual.

Dengan media, guru dapat dengan mudah menjelaskan materi yang sedang disampaikan secara efektif dan efisien media adalah untuk memanipulasi sesuai yang tidak bisa di hadirkan atau pun di perlihatkan secara langsung, sehingga siswa memahami materi tersebut dengan mudah karena materi yang disampaikan tidak lagi begitu abstrak.

Media pendidikan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena media dapat memudahkan guru untuk menyampaikan isi materi kepada siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut Arief S Sadiman (2010), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan, yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal; dapat juga

mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra seperti konsep yang terlalu luas dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar, film dan sebagainya; selain itu juga penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada anak karena dapat menimbulkan gairah dan minat anak; Dengan sifat yang unik pada setiap siswa, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi sama setiap siswa maka guru dapat menggunakan media untuk menimbulkan persepsi yang sama.

Oleh karenanya, metode pembelajaran serta media juga sangat berperan penting sebagai perantara pemberi pesan dalam proses pembelajaran. Semakin konkret sebuah media, maka media tersebut pun akan dapat membantu sebuah teori atau materi pelajaran yang sedang disampaikan guru semakin konkret pula, sehingga siswa dapat pula mengikuti pembelajaran dengan baik dan lebih mudah memahami juga mengingat materi yang sedang di sampaikan oleh guru.

#### **d. Dasar Pertimbangan memilih Kriteria Memilih Media**

Film animasi yang dikisahkan sebaiknya tidak terlalu panjang karena akan menghabiskan waktu pembelajaran. Perlunya menyiapkan film animasi yang sesuai dengan rencana pembelajaran dapat membantu guru dalam mengaplikasikan materi yang dipelajarinya saat itu. Pada penelitian ini peneliti memberikan batas waktu penayangan film animasi untuk mengatur perhatian, memacu keaktifan, dan memberikan waktu kepada siswa untuk merespons cerita yang telah ditayangkan.

Ada beberapa kriteria media untuk berbagai mata pelajaran yang harus diperhatikan guru, diantaranya karakteristik siswa, tujuan pembelajarana, bahan

ajar, karakteristik media tersebut, dan sifat pemanfaatan media. Kemampuan setiap orang berbeda-beda pengaruh gaya belajar setiap orang pun berbeda karena karakteristik inilah, sebelum membuat media pembelajaran, guru harus memperhatikan media pembelajaran, guru pun harus memperhatikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Tujuan pembelajaran secara umum dapat terbagai menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan efektif.

Sifat bahan ajar dapat dikatakan sebagai isi pelajaran dari setiap mata pelajaran berbeda-beda karenanya sifat bahan ajar tersebut agar tidak membosankan maka guru dapat memilih media yang paling tepat untuk setiap mata pelajaran. Ditinjau dari kesiapannya, media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu media yang jadi dan media rancangan. Media jadi merupakan media yang sudah menjadi komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran secara khusus dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancang merupakan media yang perlu dirancang dan di persiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*).

Aspek lain yang harus diperhatikan guru dalam mempertimbangkan pemilihan media adalah sifat pemanfaatan media tersebut. Media pembelajaran terdapat dua macam, yaitu media primer dan media sekunder. Media primer, yakni media diperuntukkan atau harus di gunakan guru untuk membantuk siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan media sekunder bertujuan untuk memberikan pengayaan materi.

Selain itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang ingin digunakan, antara lain: 1) alat-alat yang dipilih

yang dijelaskan sesuai dengan mata pelajarannya dan peserta didik dapat memahami pelajaran. Menurut (Wina Sanjaya, 2010 172) pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu dilihat dari sifatnya, dilihat dari kemampuan jangkauannya, dan dilihat dari cara atau Teknik pemakaiannya. Berdasarkan sifatnya, media pembelajaran terbagi menjadi tiga, antaranya media visual, merupakan media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara. Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Sedangkan media audiovisual merupakan media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media pembelajaran terbagi menjadi dua, antaranya media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti televisi, dan media mempunyai yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti video. Berdasarkan Teknik pemakaiannya, media pembelajaran terbagi lagi menjadi dua, antaranya media yang diproyeksikan seperti slide, dan media yang tidak diproyeksikan seperti gambar.

Yudhi Munadhi (2013) menjelaskan beberapa pengelompokan media berikut:

1. Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:
  - a. Media Tradisional,
    - 1) Visual diam yang diproyeksikan: proyeksi overhead, slides, film stripe.
    - 2) Visual yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, chart, grafik.

- 3) Audio : rekaman piringan, pita kaset.
- 4) Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), multiimage.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video.
- 6) Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah.
- 7) Permainan : teka-teki, simulasi.\
- 8) Realia : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi : telekonferensi, kuliah jarak jauh.
  - 2) Media berbasis mikroprosesor: komputer, interaktif, compact disk.
2. Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan.
- Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs dimana dikatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik siswa, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Briggs mengklasifikasikan 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: a) objek, b) suara langsung, c) media cetak, d) papan tulis, e) media transparansi, f) film bingkai, g) film rangkai, h) film gerak, i) televisi, j) gambar, k) model, l) rekaman audio, m) pelajaran terprogram.
3. Klasifikasi Media Berdasarkan Indera yang Terlibat
- Klasifikasi media ini dikemukakan oleh Rudy Bretz, yang menyatakan bahwa terdapat tiga ciri utama dalam pembagian media yaitu;
- a) Ciri berdasarkan suara,
  - b) Ciri berdasarkan visual, yaitu; Gambar, Garis dan Simbol,
  - c) Ciri berdasarkan gerak.

Berdasarkan ciri di atas, Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat delapan klasifikasi media yaitu; 1) Media audio visual gerak, 2) Media semi gerak, 3) Media audio visual diam, 4) Media audio, dan 5) Media visual gerak 6) Media cetak. 7) Media visual diam.

Selain klasifikasi di atas, Syaiful Bahri dan Ahmad Zin menambahkan bahwa klasifikasi media dilihat berdasarkan bahan pembuatannya. Media pembelajaran yang dilihat berdasarkan pembuatannya ini terbagi lagi menjadi dua, antara lain media sederhana dan media kompleks. Media sederhana merupakan yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaan tidak sulit. Media kompleks merupakan media yang bahan alat pembuatannya sulit diperoleh dan mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa. Dalam hal ini Naswawi berpenapat dalam Susanto (2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Senada dengan Nawawi dalam Susanto, Yulia dan Arifin (2016:37) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu bukti keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang diperoleh dari hasil belajar yaitu tes. Adapun pendapat senada

mengenai hasil belajar disampaikan oleh Sukiyasa dan Sukoco bahwa hasil belajar merupakan dampak dari segala proses memperoleh pengetahuan, hasil dari latihan, hasil dari proses perubahan tingkah laku yang dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik.

Hasil belajar juga memiliki berbagai macam jenisnya, menurut Usman dalam Jihad dan Haris (2012:16) hasil belajar dibagi menjadi tiga kelompok yaitu (1) domain kognitif, (2) domain afektif dan (3) domain psikomotorik

Menurut Nana, hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemakaran atau kecakapan-kecakapan potensi atau kapasitas yang dimiliki seorang dan dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Selain itu hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selain dari ranah kognitif, hasil belajar juga diadakan untuk melihat sejauh mana perubahan siswa dalam sikap dan keterampilan mereka berdasarkan berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan berupa perubahan tingkah laku atau sikap, keterampilan dan kognitif siswa akibat adanya usaha perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar. Hasil belajar siswa diperoleh dari usaha mereka mendengar, membaca, mengikuti petunjuk, mengamati, memikirkan, meniru, melatih, dan mencoba sendiri setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

faktor yang sengaja di rancang dalam Pendidikan (*instrumental input*) seperti kurikulum, guru, dan lain sebagainya, juga turut serta dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar murid (output) selain itu, ada beberapa factor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

### **c. Tes Sebagai Instrumen Penilaian Hasil Belajar**

Tes seringkali digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan Pendidikan dan pengajaran. Kegiatan penilaian harus mampu mendorong guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar (Kartowagiran, Wibawa, Alfarisa, & Purnama, 2019). Dalam batas tertentu, tes juga dapat digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar pada rana efektif maupun psikomotorik. Menurut Arikunto & Jabar (2004) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan menggunakan cara atau aturan yang telah ditentukan. Terdapat dua jenis tes, yaitu tes uraian dan objektif. Salah satu bentuk tes objektif adalah soal bentuk pilihan ganda. Soal bentuk pilihan ganda merupakan soal yang telah disediakan pilihan jawabannya (Depdiknas,2008:15). Ada empat macam tes objektif, yaitu tes jawaban benar-salah (true-false), pilihan ganda (multiple choice), isian (completion), dan penjadohan (matching) (Nurgiyantoro, 2001: 98).

Tes pilihan ganda merupakan suatu bentuk tes yang paling banyak dipergunakan dalam dunia pendidikan. Tes pilihan ganda terdiri dari sebuah pernyataan atau kalimat yang belum lengkap yang kemudian diikuti oleh sejumlah pernyataan atau bentuk yang dapat untuk melengkapinya.

Dalam menulis soal bentuk uraian diperlukan ketepatan dan kelengkapan dalam merumuskannya. Ketepatan yang dimaksud adalah bahwa materi yang ditanyakan tepat diujikan dengan bentuk uraian, yaitu menuntut peserta didik untuk mengorganisasikan gagasan dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan secara tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Adapun kelengkapan tersebut adalah kelengkapan perilaku yang diukur, digunakan untuk menetapkan aspek yang dinilai dalam pedoman penskorannya. Hal yang paling sulit dalam penulisan soal bentuk uraian adalah menyusun pedoman penskoran. Penulis soal harus dapat merumuskan secara tepat pedoman penskoran karena kelemahan bentuk soal uraian terletak pada tingkat subjektivitas dalam penskoran. Kaidah penulisan soal uraian dalam Depdiknas (2008: 14) yaitu Materi, Konstruksi, dan Bahasa

Untuk mengukur hasil belajar siswa, dibutuhkan suatu alat ukur yang akurat, dan dapat diandalkan. Jika tidak, maka informasi yang diperoleh tidak dapat dipercaya dan mungkin tidak memberikan gambaran yang sebenarnya tentang hasil belajar siswa. Itu sebabnya, penyusunan suatu instrument pengukuran harus memenuhi persyaratan tertentu, antarlain, validasi, realibisasi, objektivitas, pembedaan (deferensiasi), dan pertanyaan-pertanyaan evaluasi suatu alat tes yang dapat dikatakan baik jika alat tes tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, dan suatu tes yang valid adalah tes yang menuntut siswa untuk melakukan tingkah laku yang sama sebagaimana yang telah di rumuskan dalam tujuan belajar mengajar. Selain itu suatu alat tes yang dapat dikatakan baik jika dapat memberikan atau dapat menunjukkan prestasi siswa secara konsisten

(*reliable*), artinya hasil belajar siswa akan sama walaupun dilakukan tes beberapa kali dengan alat tes yang sama. Alat tes juga dapat dilihat dari objektivitas alat tes tersebut. Maksudnya alat tes harus dibuat agar mendapatkan hasil yang objektif sehingga guru dapat mempertimbangkan subjektivitas, baik yang sifatnya menguntungkan ataupun merugikan hasil tes bagi siswa. Selain itu alat tes yang baik dapat dilihat dari seberapa besar alat tes tersebut membantu membandingkan dan menunjukkan antara siswa yang pandai dan yang tidak, juga mengandung pernyataan evaluasi dari pelajaran-pelajaran yang sudah disampaikan selama proses belajar mengajar yang berlangsung.

#### **d. Pengertian IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata Inggris, yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi IPA atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia (Samatowa, 2006:2).

Jadi Sains secara harfiah juga dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. (Patta Bundu, 2006:9)

#### **1) Hakikat Pembelajaran IPA**

Pendidikan IPA dapat mempersiapkan individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini dimungkinkan karena dengan pendidikan IPA,

siswa dibimbing untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan-keputusan yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya menuju masyarakat yang terpelajar secara keilmuan. Sedangkan dalam UUSPN, 2003 disebutkan bahwa pendidikan IPA dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap lingkungan alam dan sekitarnya. Selanjutnya ditekankan bahwa dalam kurikulum IPA Sekolah Dasar, pembelajaran IPA sebaiknya memuat tiga komponen yaitu sebagai berikut.

- a) Pengajaran IPA harus merangsang pertumbuhan intelektual dan perkembangan siswa
  - b) Pengajaran IPA harus melibatkan siswa dalam kegiatan-kegiatan praktikum/percobaan tentang hakikat IPA
  - c) IPA pada Sekolah Dasar seharusnya mendorong dan merangsang terbentuknya sikap ilmiah, mengembangkan kemampuan penggunaan keterampilan IPA, menguasai pola dasar pengetahuan IPA, dan merangsang tumbuhnya sikap berpikir kritis dan rasional.
- 2) Tujuan Pembelajaran IPA

Para pakar pendidikan IPA dari UNESCO tahun 1993 telah mengadakan konferensi dan menyimpulkan bahwa pendidikan IPA bertujuan sebagai berikut:

- a) Menolong anak didik untuk dapat berpikir logis terhadap kejadian sehari-hari dan memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya.
- b) Menolong dan meningkatkan kualitas hidup manusia.

- c) Membekali anak-anak yang akan menjadi penduduk di masa mendatang agar dapat hidup di dalamnya.
- d) Menghasilkan perkembangan pola berpikir yang baik.

#### e. Materi Pelajaran Daur Hidup Hewan

##### A. Pengertian Daur Hidup

Daur hidup adalah seluruh tahap perubahan yang dialami makhluk hidup selama hidupnya. Hewan ada yang mengalami metamorfosis dan ada yang tidak. Metamorfosis adalah tahap perubahan bentuk yang sangat berbeda yang dialami hewan sejak menetas sampai dewasa.

1. Tanpa metamorfosis, yaitu dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya tidak mengalami perubahan bentuk tubuh. Hanya ukuran tubuh yang mengalami perubahan. Contoh: kucing, bebek, buaya, ayam dan tikus
2. Dengan metamorfosis, yaitu dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mengalami perubahan bentuk tubuh. Ada dua jenis metamorfosis yang terjadi pada hewan, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

##### a. Metamorfosis sempurna

Ciri-ciri metamorfosis sempurna ada dua. pertama terdapat perbedaan bentuk tubuh hewan saat lahir dengan bentuk dewasanya. kedua, terdapat fase pupa (kepompong), terdapat 4 fase dalam metamorfosis sempurna, yaitu telur, larva, pupa (kepompong), dan imago (fase dewasa). Metamorfosis sempurna dialami beberapa hewan seperti kupu-kupu, nyamuk dan lalat.

b. Metamorfosis tidak sempurna

Metamorfosis tidak sempurna yaitu proses pertumbuhan dan perkembangan hewan dengan bentuk tubuh saat lahir sama dengan bentuk dewasanya dan tidak melalui tahap kepompong. Fase dalam metamorfosis tidak sempurna yaitu telur, nimfa (hewan muda yang mirip dengan hewan dewasa). Dan imago.

1. Daur Hidup kupu-kupu Daur hidup kupu-kupu dimulai dari telur. Telur kupu-kupu biasanya ada dipermukaan daun. Ulat makan selama sehari-hari, tetapi lama kelamaan makin sedikit. Gerakan ulat semakin lama semakin melambat. Akhirnya, ulat berhenti makan dan tampak tidak bergerak. Walaupun tidak makan dan tampak tidak bergerak, ulat tidak mati. Ulat segera membuat sarang dari air liurnya mengeras membentuk bahan semacam benang sutera. Benang-benang melekat pada daun atau batang, hingga akhirnya benang-benang itu menutup seluruh tubuh ulat. Keadaan ulat yang terbungkus dalam sarang benang itu disebut kepompong (pupa) setelah masa kepompong, ulat berubah menjadi kupu-kupu masa kepompong berlangsung selama sehari-hari. Jika telah berubah sempurna kupu-kupu keluar dari kepompong. Kupu-kupu hidup dengan makanan nektar yang ada di dasar bunga. Kupu-kupu dewasa berkembang biak dengan bertelur. Dari telur ini, daur hidup kupu-kupu yang baru dimulai lagi.
2. Kecoa berkembang biak dengan bertelur. Telur kecoa berselubung setelah dibuahi induk jantannya. telur tersebut akan menetas menjadi kecoa

muda. Betuk kecoa muda tidak jauh dengan berbeda dengan bentuk kecoa dewasa. Perbedaanya, kecoa muda tidak bersayap. Selanjutnya, kecoa muda tumbuh menjadi nyamuk dewasa yang bersayap.

3. Daur Hidup Nyamuk Jika nyamuk bertelur, telur nyamuk menetas menjadi larva yang berbentuk jentik-jentik. Jentik-jentik berubah menjadi kepompong. Kepompong berubah bentuk menjadi nyamuk muda dan kemudian menjadi nyamuk dewasa
4. Daur Hidup Katak Daur hidup katak diulai pada saat katak betina dewasa bertelur, katak akan menetas setelah berusia kurang lebih 10 hari. Setelah menetas, telur katak akan menjadi berudu atau kecebong. Berudu/kecebong akan hidup di air dan akan memiliki insang luar yang berbulu untuk bernafas setelah 2 hari. Insang berudu/kecebong akan tertutup oleh kullit setelah berumur 3 minggu. Setelah berumur sekitar 8 minggu, kaki belakang berudu/kecebong akan terbentuk kemudian membesar dan kaki depan akan muncul. Pada saat berumur sekitar 12 minggu, kaki depan berudu/kecebong akan berbentuk, insang tidak berfungsi lagi dan ekor berudu/kecebong akan berubah menjadi katak muda. Katak tersebut akan tumbuh menjadi katak dewasa dan kembali berkembang biak
5. Daur Hidup kucing Kucing merupakan salah satu hewan dalam pertumbuhan dan perkembangannya tidak mengalami perubahan wujud. Kucing berkembang biak dengan cara beranak. Bayi kucing yang dilahirkan wujudnya sama dengan wujud induknya. ketika lahir bayi

kucing masih kecil. Lama-kelamaan bayi kucing tumbuh menjadi kucing kecil yang lincah. Dan akhirnya kucing kecil tumbuh menjadi kucing dewasa.

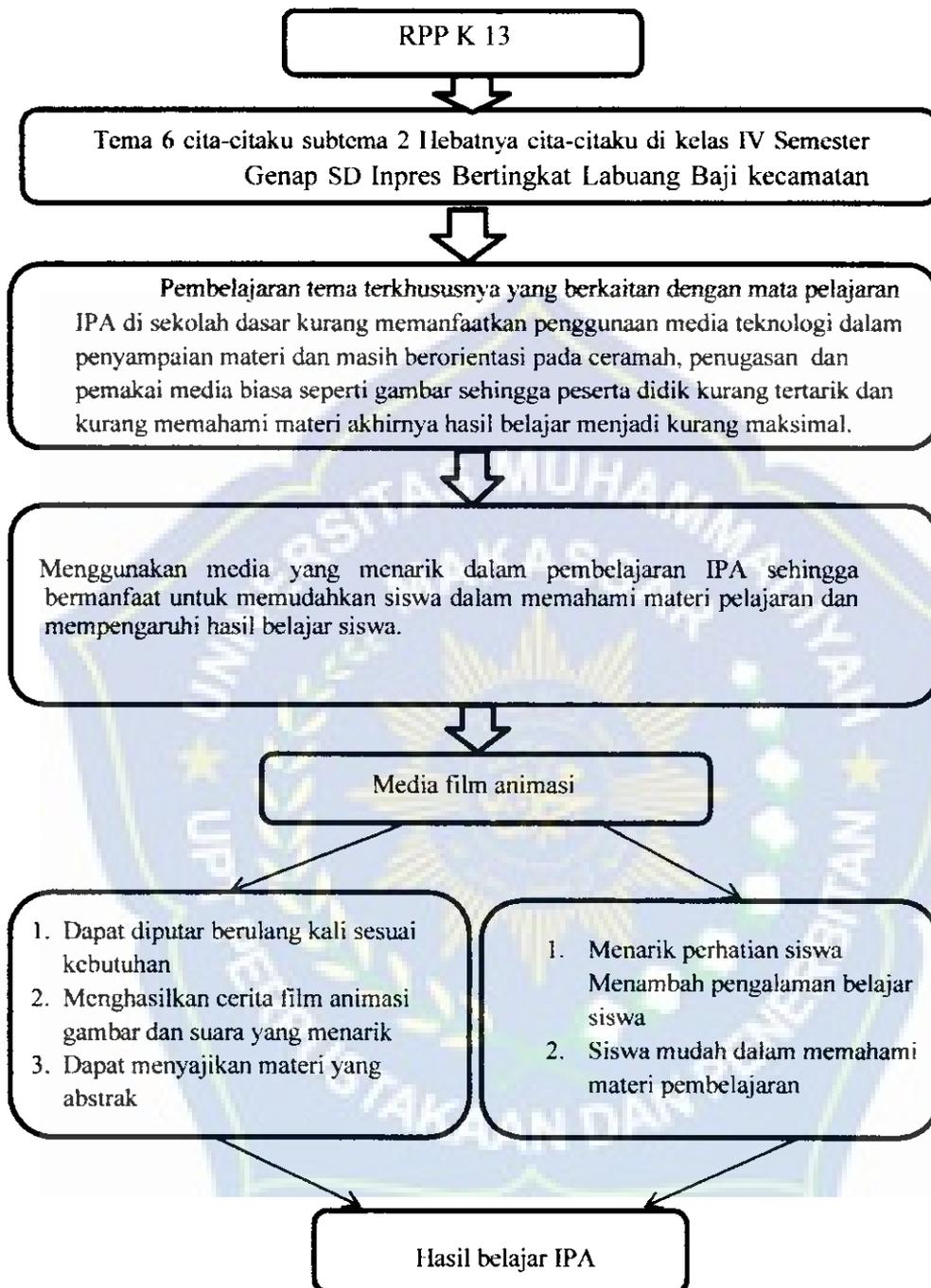
## **B. Kerangka Berpikir**

Dalam kegiatan mengajar, seringkali kita lihat bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak dibarengi oleh metode yang menarik bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari adanya observasi wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti. Oleh karenanya, selama proses observasi berlangsung, kebanyakan siswa yang tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, seperti mengobrol, mengantuk, pandangan tidak fokus, dan lain-lain. Bahkan berdasarkan wawancara yang telah dilakukan hasil rata-rata nilai pada materi pembelajaran IPA tidak berada di atas 75% artinya belum mencapai standar KKM di sekolah tersebut. Terlebih lagi pada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, banyak istila-istilah yang tidak dapat diingat oleh siswa dan memerlukan contoh salah satunya adalah materi tentang daur hidup hewan. Materi ini menjelaskan tentang bentuk hewan dari kecil hingga dewasa yang mengalami metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Dalam proses penyampaian materi tersebut di perlukan gambaran serta penjelasan dari setiap pertumbuhan hewan tersebut seperti daur hidup ulat mulai dari telur, ulat, kepompong sampai menjadi kupu-kupu dan begitupun hewan yang mengalami metamorphosis tidak sempurna seperti kecowak dan sebagainya. Oleh karenanya dalam penyampaian materi tersebut, media filem animasi yang sekiranya dipandang lebih tepat untuk digunakan agar dapat membantu siswa dalam

memahami materi yang sedang disampaikan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan guru sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa), sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut. Dalam proses pembelajaran, media sangat membantu mengalihkan perhatian siswa. Ketika materi disampaikan dan membantu mereka untuk memahami dan mengingat materi tersebut dalam ingatan jangka Panjang mereka.

Oleh karenanya peneliti mencoba mengambil Video Film Animasi dari yang disediakan di youtube. Dengan media ini, peneliti berharap dapat membantu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dan dapat membantu mereka memahami juga mengingat materi yang disampaikan.



Gambar. 2.2 Bagan Kerangka Pikir

### C. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan menerapkan Media Film Animasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa (kuasi eksperimen di SMA N 2 Cibinong) oleh Ana Agustinawati Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan IPA UIN Jakarta Tahun 2014 Dari hasil penelitian Ana Agustinawati mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Media film animasi terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran biologi konsep sistem pertahanan tubuh di kelas XI IPA 5 SMA N 2 Cibinong.
- 2) Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Asam Basa Terintegrasi Nilai oleh M. Ikhwanudin Al Fatakh Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan IPA UIN Jakarta Tahun 2010 Hasil penelitian M.Ikhwan Al Fatakh mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Media film animasi terhadap hasil belajar siswa pada konsep asam basa terintegrasi nilai. Ada perbedaanya dengan Ana Agustinawati adalah pada mata pelajaran yang diteliti dan Sekolah yang di teliti namun intinya sama-sama ingin menegetahui hasil belajar siswa atau nilai siswa.
- 3) Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA (Studi Penelitian di Kelas Tinggi Madrasah Ibtidaiyah (MI) An-Nur Kota Cirebon) Judul diatas adalah judul penelitian yang peneliti tulis.

Ada beberapa perbedaan isi dari judul penelitian yang saya tulis dengan hasil penelitian Ana Agustinawati dan M. Ikhwan Al fatakh yaitu dari siswa yang diteliti yaitu Siswa MI sedangkan mereka menelitisiswa SMA dari segi umur lebih dewasa, Ana dan Ikhwan intinya adalah Hasil belajar sama dengan variable yang saya teliti.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2014:96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara Karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan landasan teori, kerangka pikir dan hasil dari penelitian, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut: Ada Pengaruh Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji, untuk menguji hipotesis penelitian tersebut maka dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

**H<sub>0</sub>** = Tidak ada Pengaruh Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji

**H<sub>1</sub>** = Ada Pengaruh Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen untuk mengetahui hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media film animasi dengan model pembelajaran saintifik. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab-akibat dengan cara mengenakan kepada satu eksperimental atau lebih kondisi perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan.

Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2013: 313), korelasi adalah suatu alat statistik yang dapat digunakan untuk membandingkan hasil pengukuran dua variabel yang berbeda agar dapat menentukan tingkat hubungan antara variabel-variabel ini.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDI Bertingkat Labuang Baji, kec. Mamajang, Kota Makassar. Alasan memilih lokasi tersebut karena peneliti telah melakukan observasi awal dan sekolah ini juga belum pernah dilakukan pembelajaran menggunakan media film animasi terhadap materi pelajaran daur hidup hewan jadi sangat cocok dengan rumusan dan tujuan penelitian.

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sudjana (Edi Riadi, 2016 :33) populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin dapat dihitung ataupun diukur, baik secara kuantitatif maupun kualitatif terhadap karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.

#### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 61). Selain itu populasi juga merupakan keseluruhan dari unit Analisa yang cita-citanya akan diduga. Populasi dapat dibedakan pula antara populasi sampingan dengan populasi sasaran. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas IV SDI bertingkat Labuang Baji Kec. Mamajang, Kota Makassar.

**Tabel. 3.1 Jumlah siswa kelas IV SDI Bertingkat labuang baji kec. Mamajang**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
Kelas Eksperimen	14	11	25
Kelas Kontrol	17	8	25
<b>Jumlah Siswa</b>			<b>50</b>

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Penelitian ini digunakan dengan teknik pengambilan sampel total, artinya semua populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini, sampel yang diambil adalah keseluruhan murid kelas IV dengan jumlah murid 50 orang yang terdiri dari 31 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Pemilihan ini dilakukan karena adanya populasi yang bersifat homogen, sehingga yang terpilih secara acak mampu mewakili populasi yang ada. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas IVA dan IVB, yaitu sampel kelas IVB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 25 orang dan kelas IVA sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 25 orang. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel. 3.2 Jumlah Sampel Penelitian**

No.	Siswa	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Sampel
<b>Kelompok Eksperimen</b>	IV A	14	11	25
<b>Kelompok Kontrol</b>	IV B	17	8	25
<b>Jumlah Siswa</b>				<b>50</b>

### D. Desain Penelitian

Peneliti memilih quasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Dimana sebelum dilakukan penelitian, kedua

kelompok diberi pretest untuk mengetahui keadaan awalnya. Selama penelitian berlangsung kelompok pertama diberi perlakuan dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan penggunaan media film animasi dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan penggunaan media film animasi dijadikan kelas kontrol. Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan, sebagai berikut:

**Tabel. 3.3 Kelompok Kontrol dan Eksperimen**

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post test
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber : Sugiyono, 2017

Keterangan:

O<sub>1</sub> = pretest kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = posttes kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> = pretest kelompok kontrol

O<sub>4</sub> = posttes kelompok kontrol

X = Perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran film animasi

(media yang digunakan adalah media yang diambil dari

<https://youtu.be/P7Q9qst71Fc> )

## **E. Variabel Penelitian**

Kerlinger (dalam Sugiyono, 2011: 63) variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari. Diperjelas oleh Sugiyono (2011: 64) bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas (*independent variabel*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2011: 64). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Film Animasi.

### **2. Variabel Terikat**

Variabel terikat (*dependent variabel*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011: 64). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Hasil Belajar.

## **F. Definisi Oprasional Variabel**

### **1. Hasil Belajar**

Hasil Belajar merupakan perubahan yang terjadi yang artinya ada perubahan tingkat kemampuan setelah dilakukan kegiatan belajar. Hasil belajar dalam peneltian ini setelah dilakukan pembelajaran IPA pada konsep peredaran

darah manusia dengan menggunakan media animasi murid di harapkan mencapai target sesuai kriteria ketuntasan minimal.

## 2. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

## 3. Media Film Animasi

Media film animasi ini termaksud kedalam audio visual karena dapat mengeluarkan gambar yang bergerak dan bersuara dengan cara diproyeksikan. Menurut Rudi dan Cepi, "Film di sebut juga gambar hidup (*motion picture*), yaitu serangkaian gambar diam (*still picture*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup bergerak," hal ini sejalan dengan animasi. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63). Video didalamnya merupakan video animasi 2D yang para tokoh-tokohnya bercerita dan mengaitkan pelajaran yang akan dipelajari. Manfaat media film animasi ini dapat di ambil diyoutube oleh guru untuk membantu proses belajar mengajar dimana guru dapat menjelaskan dengan mudah dan siswa dapat mengerti dan paham dengan menggunakan

media film animasi siswa mampu mengetahui materi tentang materi tersebut yang berkaitan dengan tema secara terarah.

### **G. Prosedur Penelitian**

Dalam pembelajaran penggunaan media film animasi, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebaik-baiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada 3 tahap yang digunakan sebelum menerapkan pembelajaran yaitu:

1. Langkah persiapan Langkah persiapan dapat dilakukan dengan cara, yaitu:
  - a. Mengidentifikasi permasalahan
  - b. Mengantar surat izin penelitian ke sekolah
  - c. Menyiapkan bahan ajar
  - d. Menyusun RPP
2. Tahap pelaksanaan Tahap pelaksanaan meliputi:
  - a. Memberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa
  - b. Menerapkan media film animasi pada saat proses pembelajaran berlangsung
  - c. Memberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan metode eksperimen
3. Mengadakan hasil dan pelaporan Adapun tahap-tahap yang dilakukan yaitu:
  - a. Mengumpulkan hasil pengolahan data
  - b. Menganalisis hasil pengolahan data

### **H. Instrument Penelitian**

Banyaknya instrumen penelitian bergantung pada banyaknya jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan. Instrumen penelitian adalah alat yang

digunakan untuk mengukur variabel penelitian, (Sugiyono, 2011: 119). Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan peneliti berupa lembar observasi, soal tes untuk mengukur hasil belajar.

#### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi/ Lembar pengamatan untuk melihat aktivitas siswa kelas IV selama proses belajar mengajar berlangsung.

#### 2. Tes yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah diadakan percobaan.

##### a. Soal Tes

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes hasil belajar yaitu instrument untuk mengukur hasil belajar murid berupa soal-soal isian sebanyak 5 nomor dan soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor.

#### I. Teknik Pengumpulan Data

Cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data disebut metode pengumpulan data, (Suharsimi Arikunto, 2010: 100). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 265), observasi adalah usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis sesuai dengan prosedur standar. Observasi dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur yang dilakukan untuk mengamati kesesuaian langkah-langkah pembelajaran oleh guru. Untuk melakukan observasi terstruktur, peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai panduan selama pembelajaran berlangsung.

## 2. Tes

Nana Sudjana (2009: 35) mengemukakan bahwa tes umumnya digunakan Untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif yang berkaitan dengan penguasaan bahan pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bentuk tes pada penelitian ini yaitu pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Siswa mengerjakan tes dan hasil pekerjaan siswa diberi skor agar diperoleh data kuantitatifnya. Cara pengolahan skor dalam penelitian ini menggunakan sistem tanpa hukuman karena banyaknya skor dihitung dari banyaknya jawaban yang cocok dengan kunci jawaban. (Suharsimi Arikunto, 2012: 263). Apabila siswa menjawab benar, skor yang diperoleh adalah 1, Sebaliknya apabila siswa menjawab salah, skor yang diperoleh adalah 0.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010: 221) Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk memperkuat data hasil penelitian berupa gambar/foto yang menggambarkan peristiwa pada saat dilakukan penelitian.

## J. Teknik Analisis Data

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini semuanya diolah dan dianalisis dengan menggunakan analisis statistic *dessskriptif* dan statistic analisis *inferensial*.

### 1. Teknik Analisis Deskriptif

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

a. Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n 1^x i}{n}$$

(Sugiono. 2016)

b. Persentase (%) nilai-nilai

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

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

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

**Tabel 3.4. Standar Ketuntasan Hasil Belajar**

Skor	Kategori
0-40	Sangat rendah
41-55	Rendah
56-70	Sedang
71-85	Tinggi
86-100	Sangat tinggi

Sumber: (Ridwan, dalam Rahmania 2015:63)

## 2. Analisis Inferensia

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian dasar-dasar analisis yaitu uji normalitas sebagai berikut. Analisis statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Uji-t adalah jenis pengujian statistika untuk mengetahui apakah ada perbedaan dari nilai yang diperkirakan dengan nilai hasil perhitungan statistika. Menurut Tripalupi dan Kadek Rai Suwena (2014 : 32-34) menyatakan bahwa, pengujian uji "t" sebagai salah satu teknik analisa komporasional bivariat harus disesuaikan dengan keadaan sampel yang kita selidiki. Berdasarkan keadaan sampelnya, pada umumnya para ahli statistik test "t" menjadi dua macam yaitu :

- 1) Uji "t" untuk sampel kecil ( $N$  kurang dari 30). Uji "t" untuk sampel ini dibedakan menjadi dua golongan, yaitu :
  - a. Uji "t" untuk sampel kecil yang kedua sampelnya satu sama lain mempunyai hubungan.
  - b. Uji "t" untuk sampel yang kedua sampelnya satu sama lain tidak ada hubungannya.
- 2) Uji "t" untuk sampel besar ( $N$  samadengan atau lebih dari 30). Uji "t" untuk sampel besar juga dibedakan menjadi dua golongan, yakni :
  - a. Uji "t" untuk sampel besar yang kedua sampelnya satu sama lain mempunyai hubungan.
  - b. Uji "t" untuk sampel besar yang kedua sampelnya satu sama lain tidak ada hubungan.

Karena sampel dari penelitian ini hanya berjumlah 26 siswa, maka jenis uji "t" yang diambil adalah uji "t" untuk sampel kecil yang kedua sampelnya satu sama lain mempunyai hubungan. Adapun rumus untuk mencari uji "t" jenis ini adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{M d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

(Sugiyono. 2016)

MD = *Mean of Difference* dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X<sub>1</sub> = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

∑X<sup>2</sup>d = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah perhitungannya :

Langkah yang perlu ditempuh dalam rangka memperoleh harga t berturut- turut adalah sebagai berikut :

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

$M_d$  = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$  = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

$N$  = Subjek pada sampel.

- b. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum x^2d = \sum d - \frac{(xd)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum$  = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$  = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

$N$  = Subjek pada sampel

- c. Mentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

$Md$  = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$X_1$  = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

$X_2$  = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

$D$  = Deviasi masing-masing subjek

$\Sigma$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

- 1) Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti penggunaan media pembelajaran film animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Labuang Baji.
- 2) Jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$  maka  $H_0$  diterima, berarti penggunaan media pembelajaran film animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Labuang Baji Menentukan harga  $t_{tabel}$  dengan Mencari  $t_{tabel}$  menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBEAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk menjawab rumusan masalah digunakan analisis inferensial sekaligus menjawab hipotesis yang telah ditetapkan. Jadi hasil penelitian yang didapatkan setelah penelitian dapat dirincikan sebagai berikut:

##### 1. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan tentang karakteristik distribusi skor hasil belajar dari siswa kelas IV penelitian sekaligus jawaban atas masalah yang dirumuskan dalam penelitian. Data hasil belajar siswa dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu sebelum perlakuan *pre-test* dan data setelah perlakuan *post-test*.

##### a. Data Hasil *Pre-test* kelompok Kontrol dan kelompok Eksperimen

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dilakukan pretes. Pretes di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa di kelas kontrol berjumlah 25 dan kelas eksperimen berjumlah 25 orang. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar siswa yang terdiri dari 15 butir soal yang telah diuji cobakan. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap skor penggunaan media film animasi siswa sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) ditunjukkan seperti pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Statistik Skor Nilai *Pre-test* Sebelum Diberikan Perlakuan**

Statistik	Nilai Statistik Kontrol	Nilai Statistik Eksperimen
Subjck	25	25
Skor Ideal	100	100
Skor Maksimum	75	67
Skor Minimum	15	20
Rentang Skor	60	47
Skor Rata-rata	32.04	32.08
Standar Deviasi	15.640	13.130

Sumber: Output SPSS Versi 25

Adapun skor penggunaan media pembelajaran film animasi jika dikelompokkan kedalam lima kategori kelas interval sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *Pre-test* Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen SDI Bertingkat Labuang Baji Sebelum Diberikan Perlakuan**

Skor Interval	Kategori	Frekuensi Kelas Kontrol	Persen %	Frekuensi Kelas Eksperimen	Persen %
0-40	Sangat rendah	18	72%	20	80%
41-55	Rendah	5	20%	3	12%
56-70	Sedang	1	4%	2	8%
71-85	Tinggi	1	4%	0	0%
86-100	Sangat tinggi	0	0%	0	0%
Jumlah		25	100%	100%	25

Berdasarkan tabel 4.2 dan tabel 4.3 menunjukkan bahwa jumlah sampel penelitian adalah 25 dengan skor rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol dan eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*). Pada kelompok kontrol sebesar 32.04 skor tertinggi yang dicapai adalah 75 dan skor terendah adalah 15, variansi 244.632 dan standar deviasi 15.640 sedangkan pada kelompok eksperimen skor rata-rata hasil belajar sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) sebesar 32.08 skor tertinggi yang dicapai adalah 67 dan skor terendah adalah 20, variansi 172.410 dan standar deviasi 13.130. Pada saat sebelum diberikan perlakuan, kegiatan pembelajaran pada semua Siswa kelas IV hanya dilakukan pembelajaran secara umum tidak terkhusus kepada kelas eksperimen, contohnya siswa hanya diberikan pembelajaran langsung dengan penggunaan media buku siswa namun para siswa kurang aktif dengan pembelajaran ini.

#### **b. Data Hasil *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Berdasarkan skor nilai hasil belajar setelah diberikan perlakuan penggunaan media Pembelajaran Film Animasi pada murid kelas kontrol dan pemberian perlakuan penggunaan media gambar pada kelas eksperimen siswa SDI Bertingkat Labuang Baji, maka hasil analisis deskriptif terhadap skor penggunaan media film animasi siswa sebelum diberi perlakuan *post-test* ditunjukkan seperti pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Diberikan Perlakuan***Post-test*

Statistik	Nilai Statistik Kontrol	Nilai Statistik Eksperimen
Subjek	25	25
Skor Ideal	100	100
Skor Maksimum	95	98
Skor Minimum	41	70
Rentang Skor	54	28
Skor Rata-rata	70.48	81.52
Standar Deviasi	13.639	7.959

Sumber: Output SPSS Versi 25

Adapun skor penggunaan media film animasi jika dikelompokkan kedalam lima kategori kelas interval setelah diberikan perlakuan (treatment) ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen Siswa SDI Bertingkat Labuang Baji Setelah Diberikan Perlakuan**

Skor Interval	Kategori	Frekuensi Kelas Kontrol	Persen %	Frekuensi Kelas Eksperimen	Persen %
0-40	Sangat rendah	0	0%	0	0%
41-55	Rendah	3	12%	0	0%
56-70	Sedang	10	40%	1	4%
71-85	Tinggi	8	32%	17	68%
86-100	Sangat tinggi	4	16%	7	28%
Jumlah		25	100%	25	100%

Berdasarkan tabel 4.5 dan tabel 4.6 menunjukkan bahwa jumlah sampel penelitian pada kelompok kontrol adalah 25 orang dengan skor rata-rata hasil belajar setelah diberi perlakuan (*post-test*) dengan penggunaan media gambar (*picture and picture, card sord*) adalah sebesar 70.48 skor tertinggi yang dicapai adalah 95 dan skor terendah adalah 41, variansi 1762 dengan standar deviasi 13.639, sedangkan jumlah sampel pada kelompok eksperimen adalah 25 orang dengan skor rata-rata hasil belajar setelah diberi perlakuan (*post-test*) dengan penggunaan media pembelajaran film animasi adalah sebesar 81.52 skor tertinggi yang dicapai adalah 98 dan skor terendah adalah 70, variansi 2038 dan standar deviasi 7.959

Apabila dikaitkan dengan indikator Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar siswa yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Dapat dilihat dari data sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar pada Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Siswa Kelas Kontrol *Pre-test* dan *Post-test***

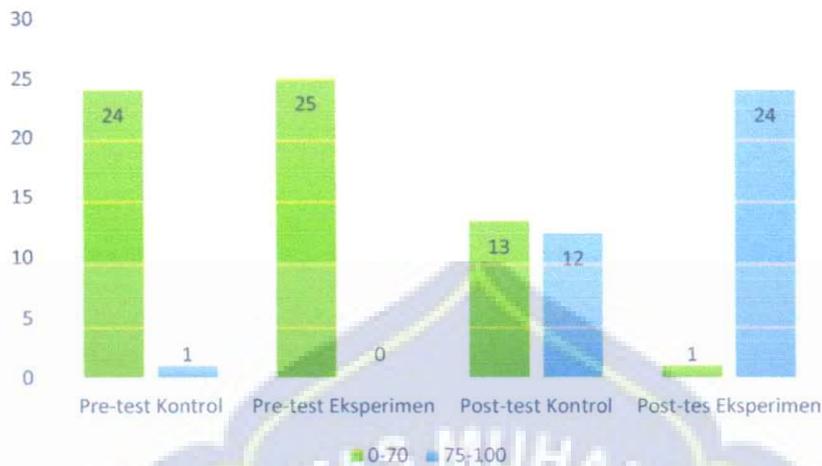
KKM	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	24	96%	13	52%
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	1	4%	12	48%

**Tabel 4.6 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar pada Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Siswa Kelas Eksperimen Pre-test dan Post-test**

KKM	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	25	100%	1	4%
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	0	0%	24	96%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada dibawah KKM (tidak tuntas) *pre-test* pada kelompok kontrol terdapat 24 murid dengan persentase 96% dan pada *post-test* terdapat 1 murid dengan pesentase 4%. sedangkan pada kelompok eksperimen pada *pre-test* dibawah KMM (tidak tuntas) 25 murid dengan persentase 100% dengan artian tidak ada siswa yang mencapai ketuntasan pada *pre-tes* di kelompok eksperimen dan *post-test* terdapat 1 murid dengan persentase 4%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada *pre-test* haemua murid belum mencapai ketuntasan hasil belajar dalam kegiatan belajar langsung dengan penggunaan media buku siswa saja pada kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelompok kontrol yang diatas KKM (tuntas) pada *pre-test* terdapat 1 murid dengan persentase 4% dan pada *post-test* terdapat 4 murid dengan persentase 16%, sedangkan pada kelompk eksperimen yang diatas KKM (tuntas) pada *pre-test* belum ada yang mencapai ketuntasan dan pada *post-test* 7 murid dengan persentase 28% dengan demikian disimpulkan bahwa setelah perlakuan ada perubahan hasil belajar murid.

### Grafik Hasil Belajar Siswa



**Gambar. 4.1 Grafik Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan standar nilai KKM SDI Bertingkat Labuang Baji dapat dilihat pada grafik di atas, bahwa pengaruh hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan di kelas IV dilihat dari kelompok kontrol pada *pre-test* jumlah siswa yang mendapatkan nilai 0-70 sebanyak 24 orang siswa sedangkan siswa yang mendapatkan nilai 75-100 hanya 1 orang siswa dan untuk kelompok eksperimen jumlah siswa yang mendapatkan nilai di bawah 0-70 pada saat *pre-test* sebanyak 25 orang dan 75-100 tidak ada sama sekali hal ini membuktikan bahwa pada saat *pre-test* masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM, namun berbeda setelah diberi perlakuan jumlah siswa kelompok kontrol yang mendapatkan nilai 0-70 pada saat pemberian *post-test* sebanyak 13 orang dan nilai 75-100 hanya sebanyak 12 sedangkan pada *post-test* kelompok eksperimen jumlah siswa yang mendapatkan nilai di bawah 0-70 hanya sebanyak 1 orang sedangkan nilai yang diatas 75-100 sebanyak 24 orang. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media

film animasi sangat berpengaruh pada kelompok eksperimen dibandingkan pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan media film animasi pada pemberian perlakuan.

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis data inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada Bab II “Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan media film animasi”.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data uji normalitas diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa kelas IV kontrol dan eksperimen. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan sistem SPSS versi 25, dengan kriteria pengujian bahwa data hasil belajar siswa akan terdistribusi normal jika signifikansi  $> 0.05$ . Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh  $< 0,05$ . Dengan taraf kesalahan ( $\alpha$ ) yang digunakan yaitu 0.05. Berikut hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Kelompok Data		Kolwogrov-Smirnov Z	Keterangan
<b>Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen</b>	<i>Pre-test Kontrol</i>	0.59	Sig > 0.05 (Normal)
	<i>Pre-test Eksperimen</i>		
<b>Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen</b>	<i>Post-test Kontrol</i>	0.200	Sig > 0.05 (Normal)
	<i>Post-test Eksperimen</i>		

Sumber: Data Output SPSS 25

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh pada *pretest* kelas kontrol dan eksperimen yaitu 0,59 sedangkan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen 0,200 Karena p-value 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua kelompok data memiliki variansi yang sama atau berbeda, dengan nilai signifikansi yaitu > 0.05 maka data tersebut dinyatakan memiliki variansi yang sama (homogen), begitupun sebaliknya apabila nilai signifikansi < 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak memiliki variansi yang sama (tidak homogen). Berdasarkan analisis data menggunakan SPSS versi 25 diperoleh uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada pre-test dan post-test kelompok eksperimen memiliki nilai  $t_{hitung} = -18.485$  dan nilai  $sig.(2- tailed) = 0,000$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Sehingga telah diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran film animasi siswa kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji, sedangkan pada pre-test dan post-test kelompok kontrol nilai  $t_{hitung} = -13.854$  dan nilai  $sig.(2- tailed) = 0,000$  juga terdapat pengaruh pada penggunaan media gambar pada hasil belajar kelompok kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Pengambilan keputusan uji Paires Sample T-Test berdasarkan perbandingan nilai signifikansi yaitu diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000 karena nilai signifikansi  $< \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Paired Sample T-Test, maka dapat disimpulkan pula bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran film animasi pada siswa kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji.

## **B. Pembahasan**

Setelah dilakukan penelitian, maka diperoleh data hasil penelitian. Hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda pada saat pretest yaitu kelas eksperimen sebesar 32.08 dan kelas kontrol 32.04 dan setelah diberikan perlakuan maka nilai posttest meningkat yaitu kelas eksperimen sebesar 81.52 dan kelas kontrol 70.45. Serta dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas, kedua sampel tersebut dinyatakan berdistribusi normal atau homogen sehingga dapat dilakukan penelitian pada kedua sampel.

Hasil ini menggambarkan bahwa pembelajaran menggunakan media film animasi secara signifikan lebih unggul dibandingkan pembelajaran menggunakan media gambar. Sejalan dengan penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Ana Agustinawati yang berjudul "Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa (kuasi eksperimen di SMA N 2 Cibinong), Karanglewas", Dari hasil penelitian Ana Agustinawati mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Media film animasi terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran biologi konsep sistem pertahanan tubuh di kelas XI IPA 5 SMA N 2 Cibinong. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata post test pembelajaran yang menggunakan media video memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media film animasi.

Perbedaan hasil belajar IPA materi daur hidup hewan pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol karena pada kelas eksperimen menggunakan media yang dapat memberikan keuntungan baik bagi siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik yang diberikan oleh guru. Media film animasi memberikan keaktifan siswa dan dapat menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut bertolak belakang dengan pembelajaran menggunakan media gambar yang selama ini diterapkan oleh guru di kelas .IV SDI Bertingkat Labuang Baji di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA pada Daur Hidup Hewan.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi, siswa tidak banyak menemui kesulitan dan berhasil

mengerjakan tugas dengan baik. Dengan demikian, penggunaan media film animasi pembelajaran dapat dikatakan lebih efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Wuri Wuryandani & Fathurrohman (2012: 77-76), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Sudjana & Rivai (2011: 24) juga menyatakan bahwa dengan media video pembelajaran bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang diungkapkan Daryanto (2010:87) yang menyatakan bahwa tingkat daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan, dalam hal ini adalah media film animasi. Dengan media film animasi pesan yang disampaikan lebih men

arik perhatian, perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan timbul rangsangan/motivasi belajar. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata, oleh karena itu dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif.

Pada pembelajaran media gambar siswa kurang antusias dan kurang menarik perhatian dalam pembelajaran, karena guru hanya memperlihatkan gambar yang ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. Sehingga pada waktu mengerjakan soal posttest hanya siswa yang pandai saja yang serius mengerjakan posttest yang diberikan oleh guru, sedangkan yang lainnya kurang memahami maksud dari gambaran tersebut. Selain itu siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Sehingga ini dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak konsentrasi yang menyebabkan pembelajaran tidak efektif.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media film animasi menunjukkan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan pengajaran penggunaan media gambar. Jadi, media video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA materi Daur Hidup Hewan.

- b. membimbing dan mengarahkan siswa dalam kelas
  - c. mengoptimalkan seluruh siswa untuk membahas hasil pembelajaran
2. Bagi guru yang berkeinginan untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran film animasi, diharapkan untuk menerapkannya pada konsep-konsep pembelajaran yang lain. Namun, perlu diperhatikan kesesuaian materi pelajaran.
  3. Pembaca Menjadi bahan referensi untuk melakukan pengembangan penelitian di masa yang akan datang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Angela, L. (2021). Pengaruh Metode Demonstrasi disertai Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPN 6 Kerinci. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 2(2), 112-121.
- Angela, L. (2021). Pengaruh Metode Demonstrasi disertai Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPN 6 Kerinci. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 2(2), 112-121.
- Anshori, D. M. (2013). *Efektifitas Media Film Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X-Ii Sma Negeri 1 Taman Sidoarjo* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Anwariningsih, S. H., & Anwar, A. K. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX sebagai Pendukung Pembelajaran Daring*. CV Catur Berlian Media Tama.
- Asyhar, R. (2021). Kreatif mengembangkan media pembelajaran.
- Arikunto, S. & Jabar, C.S.A. (2009). *Evaluasi program pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahri, D. S., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Depdiknas. 2008. *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Darojah, R. U. 2011. Peningkatan Kemampuan Berbicara Melaporkan dengan Media Film Animasi pada Siswa Kelas VIII SMPN 12 Yogyakarta. *Skripsi. UNY, Yogyakarta*.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91-106.
- Herdiannanda, D. 2010. Pemanfaatan Audio Visual (Film Kartun) Sebagai Media Bantu Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin di SMA Negeri 4 Surakarta. *Laporan Tugas Akhir (D III)*. UNS, Surakarta.
- Kartowagiran, B., Wibawa, E. A., Alfarisa, F., & Purnama, D. N. (2019). *Can Student Assessment Sheets Replace Observation Sheets?* *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(1), 33-44. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i1.22207>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. *Buku Siswa Tema : 6 Cita-Citaku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)*, Jakarta

- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru"*. Jakarta: Gaung
- Nurhayati, S., Harun, A. I., & Lestari, I. (2014). Pengaruh video-animasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 5 Pontianak pada materi kesetimbangan kimia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(6).
- Nurhayati, S., Harun, A. I., & Lestari, I. (2014). Pengaruh video-animasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 5 Pontianak pada materi kesetimbangan kimia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(6).
- Ngalim, Purwanto. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Oktarini, D., Jamaluddin, J., & Bachtiar, I. (2014). Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMPN 2 Kediri. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 2(1), 1-7.
- Ramdhani, S. I., Magfirah, N., & Hambali, H. (2020). pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 2 gowa. *Binomial*, 3(1), 15-25.
- Riadi, Edi. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Edisi 1. Yogyakarta: ANDI.
- Raimukti. 2013. Perkembangan Film Animasi di Indonesia.
- Rahayu, T. W. dan A. Kristiyantoro. 2011. Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik Melalui Media Film Animasi. *Jurnal media ilmu keolahragaan Indonesia*. 1 (1): 10-16.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Suheri, A. 2006. Animasi Multimedia Pembelajaran.
- Tanti Dhamayanti, N. P. M. (2017). *Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film*

*Melalui Optimalisasi Media Film Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Bandung (Doctoral dissertation, Perpustakaan Pascasarjana).*

Trinora, R., Riswandi, R., & Mustakim, E. (2015). Hubungan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1).



## RIWAYAT HIDUP



ST. Asdianti. Lahir di Ujung Pandang, 12 September 1997 Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis adalah anak kelima dari enam bersaudara dari pasangan Amiruddin dan Sadariah. Perjalanan hidup penulis tergambar dalam riwayat pendidikan penulis sebagai berikut. Penulis menempuh Pendidikan pada tahun 2006 ke MIN. 1 Kota Makassar dan tamat pada tahun 2011, ditahun yang sama penlis melanjutkan ke SMP YP PGRI Disamakan Makassar tamat pada tahun 2014, ditahun yang sama melanjutkan ke SMA

YP PGRI 1 Kota Makassar dan tamat pada tahun 2017. Di tahun berikutnya penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Program Strata (S1) kependidikan. Dan dapat menyusun skripsi dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Daur Hidup Hewan Di Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji"**.