

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA
MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
DI SDN 5 RIWANG KECAMATAN LAROMPONG
KABUPATEN LUWU**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2021**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Zakiah Sofyan**, NIM **10540 1219 17** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor 825 Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 28 Rabiul Akhir 1443 H 06 Desember 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin 08 November 2021.

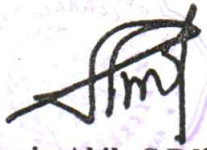
Makassar, 28 Rabiul Akhir 1443 H

06 Desember 2021 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Ase, M.Ag.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Penguji : 1. Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si
2. Dr. Ashar, S.Or., S.Pd., M.Pd
3. Dra. Hj. Siti Fatimah Tola, M.Si
4. Drs. H.M Syukur Hak., M.M

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada
Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Tematik
di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten
Luwu

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Zakiah Sofyan

NIM : 10540 11219 17

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

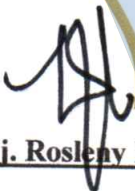
Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi
persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, Desember 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

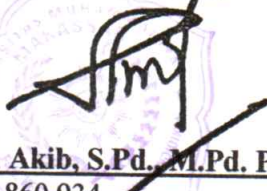
Pembimbing II


Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si

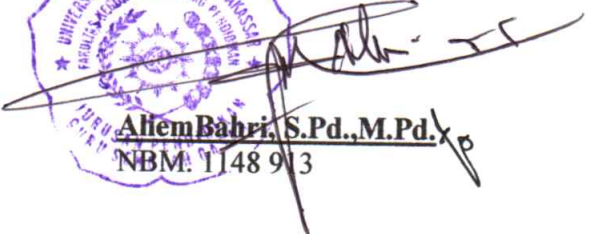

Drs. H. M. Syukur Hak, M.M

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Altem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148 913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zakiah Sofyan
Nim : 10540 11219 17
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Tematik di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau buatan oleh orang lain.

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

Makassar, Desember 2021

Yang Membuat Permohonan

Zakiah Sofyan

NIM : 10540 11219 17



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zakiah Sofyan
Nim : 10540 11219 17
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Tematik di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan selalu melakukan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian Perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Desember 2021

Yang Membuat Perjanjian

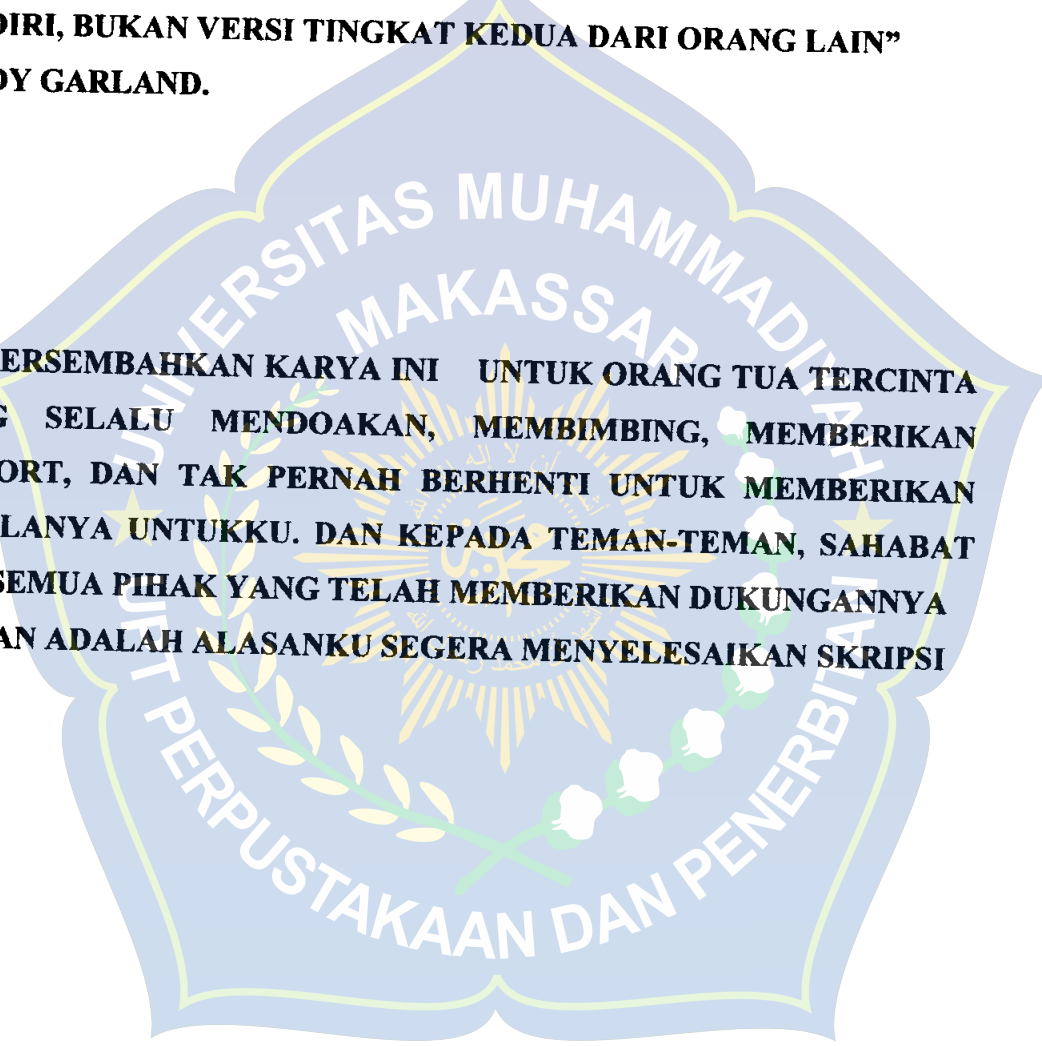
Zakiah Sofyan

NIM : 10540 11219 17

MOTO DAN PERSEMBAHAN

**“SELALU MENJADI VERSI TINGKAT PERTAMA DARI DIRIMU SENDIRI, BUKAN VERSI TINGKAT KEDUA DARI ORANG LAIN”
– JUDY GARLAND.**

“KUPERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK ORANG TUA TERCINTA YANG SELALU MENDOAKAN, MEMBIMBING, MEMBERIKAN SUPPORT, DAN TAK PERNAH BERHENTI UNTUK MEMBERIKAN SEGALANYA UNTUKKU. DAN KEPADA TEMAN-TEMAN, SAHABAT DAN SEMUA PIHAK YANG TELAH MEMBERIKAN DUKUNGANNYA KALIAN ADALAH ALASANKU SEGERA MENYELESAIKAN SKRIPSI INI. “

A large, light blue watermark of the Universitas Muhammadiyah Makassar logo is centered on the page. The logo is a shield-shaped emblem with a yellow border. Inside the shield, the text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written in a semi-circle at the top, and "MAKASSAR" is written in a semi-circle at the bottom. In the center of the shield is a yellow sunburst or star-like symbol. Below the shield, the text "PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written in a semi-circle.

H. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
B. Hasil Penelitian.....	32
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	32
2. Analisis Statistik Inferensial Dengan Uji-T	39
B. Pembahasan.....	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	47
A. Simpulan.....	47
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN-LAMPIRAN	51
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	112

dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik. Pendidikan dapat mengembangkan karakter melalui berbagai macam kegiatan, seperti penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai agama, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral, dan lain sebagainya. Seorang guru yang professional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian di depan kelas, salah satu komponen keahlian tersebut adalah kemampuan untuk menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis media pembelajaran agar pembelajaran tersebut lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu murid.

Media sebagai salah satu komponen dalam suatu system pembelajaran, memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman murid dalam pembelajaran. Dimana setelah kita menentukan pilihan media yang akan kita gunakan maka akhirnya kita di tuntut untuk dapat memberikan pemahaman kepada murid dalam proses pembelajaran secara efektif.

Ditengah pandemi sekarang ini, media pembelajaran digital sekarang menjadi pilihan utama oleh guru dalam mengajar. Keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran digital sangat penting bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan dapat menari perhatian murid dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Tematik dengan menggunakan media pembelajaran digital, guru harus mempunyai kreatifitas tinggi sehingga serta ikut memperbaharui pengalamannya dalam kemajuan pembelajaran digital.

Pembelajaran tematik memberi penekanan pada suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu, maka diperoleh data hasil belajar pada pembelajaran tematik murid kelas III. Di antara 29 murid yang mencapai KKM hanya 65% murid, sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Adapun KKM yang ditetapkan yaitu 75.

Dari hasil observasi tersebut diperoleh informasi bahwa penyebab rendahnya hasil belajar murid dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor guru dan murid. Dari aspek guru yaitu: (1) cara mengajar atau strategi penyampaian materi pembelajaran yang digunakan kurang tepat, (2) belum maksimal menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, (3) belum maksimal membangun kerjasama antar murid dalam proses pembelajaran, (4) guru belum maksimal memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya maupun menjawab, serta (5) guru juga cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan membosankan. Sedangkan dari aspek murid yaitu: murid kurang bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mendongkrak atau meningkatkan hasil belajar murid yaitu dengan berusaha meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan murid tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar murid yaitu penggunaan media pembelajaran digital.

Media pembelajaran digital merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dimiliki dan digunakan oleh seorang guru pada saat mengajar dalam masa sekarang ini. Dengan pemanfaatan media pembelajaran digital maka pembelajaran akan lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran digital sangat berpengaruh dalam pembelajaran tematik

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul “ **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Tematik di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu** ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka calon peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital (LCD) terhadap hasil belajar tematik murid kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran digital (Liquid Crystal Display (LCD)) terhadap hasil belajar tematik murid kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah menyajikan media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses kegiatan belajar

mengajar untuk meningkatkan hasil

belajar murid dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan sekaligus sebagai referensi dalam membuat rencana pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Bagi murid, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar murid dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan yaitu dapat memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran digital, dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan memberikan pengetahuan tentang bagaimana masalah yang di hadapi oleh murid.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR DAN

HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang mendukung penggunaan media Pembelajaran Digital terhadap hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Liyan Desi Yulia (2018) dengan judul “Pengaruh penggunaan media proyektor liquid crystal display (LCD) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 03 Way Mengaku”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen sebesar 78,75 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kelas kontrol sebesar 69.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Ma'ripatun Ni'mah (2014) dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media LCD Proyektor Terhadap Peningkatan Prestasi Maharah Khitbah SD Negeri Model Brbes Kelas V Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitiannya yaitu terdapat pengaruh yang positif signifikan antara pemanfaatan media LCD proyektor terhadap peningkatan prestasi maharah kitabah di SD Negeri Model Brebes Kelas V. Dibuktikan dengan nilai koefisien yang bernilai positif sebesar 0,803 dan nilai t hitung $>$ t tabel, yaitu $9,593 > 0,361$ pada taraf signifikan 5%. Pengaruhnya sebesar 75,8%, dengan demikian semakin media LCD digunakan semakin tinggi pula prestasi maharah kitabah.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Afikurohman (2012) dengan judul “Efektivitas

Penggunaan Media LCD Proyektor Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Nurul Huda Serang Cipari Tahun Ajaran 2011/2012". Hasil penelitian bahwa penggunaan media LCD proyektor dalam pembelajaran SKI sangatlah efektif. Sangat besar peranannya dalam pembelajaran tersebut dan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Istilah media pembelajaran (media pendidikan) sering dipahami secara beragam oleh banyak ilmuwan. Keragaman pemahaman tersebut tersirat dari penyebutan media yang kadang-kadang disamakan dengan teknologi, alat peraga, dan sumber belajar. Dalam studi komunikasi, istilah media sering dikatakan pada kata massa, massa media, yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, internet & sebagainya.

Media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyebarkan pesan/informasi (AECT). Media berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne). Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, tv, internet dan lain sebagainya (Briggs).

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu

proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum, sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain.

Media pembelajaran merupakan salah satu topik yang penting dalam proses pembelajaran. Karena media ini akan menciptakan *learning community* dalam kelas.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah dan Fahyumi (2016:34) media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis yaitu:

1. Media visual

Media visual suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik, kreatif dan diterapkan dengan indra penglihatan. Contohnya gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, peta atau google.

2. Media audio

Media audio adalah salah satu media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan menggunakan indra pendengaran. Media audio diartikan sebagai media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya bisa di dengar).

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

- Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film bersuara.
- Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara.

Menurut Hujair (2011:129) Media Pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis, yaitu sebagai berikut.

1. Media Audio

Jenis media pembelajaran audio dapat digunakan untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran.

2. Media Visual

Jenis media pembelajaran visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Jenis media pembelajaran ini menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor.

3. Media Audio Visual

Jenis media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara beserta gambar.

Menurut Arsyad (2011:54) Media Pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis, antara lain sebagai berikut.

1. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (*software*) yang melengkapi alat proyeksi ini akan menghasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis- jenis media pembelajaran adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan, pendengaran dan media yang mampu menampilkan suara beserta gambar.

c. Prosedur Pemilihan Media

Beberapa dasar pertimbangan pemilihan media yaitu bermaksud untuk mendemonstrasikan media tersebut, merasa sudah akrab dengan media yang digunakan, ingin memberikan penjelasan yang lebih konkrit, merasa lebih bahwa media dapat diperbuat lebih dari yang biasa dilakukannya.

Dalam proses pemilihan media pengembangan instruksional dan mengidentifikasi beberapa media yang sesuai untuk instruksioanal tertentu. Langkah selanjutnya adalah memilih salah satu atau dua media diantaranya atas dasar pertimbangan sebagai berikut:

1. Kesesuaian dengan metode yang digunakan.
2. Sesuai karakteristik.
3. Pertimbangan praktis, meliputi kemudaha tempat, kesesuaian dengan fasilitas di kelas, keamanan dalam penggunaan, daya tahan dan kemudahan memperbaikinya.
4. Ketersediaan media tersebut berikut suku cadangnya dipasaran serta ketersediannya bagi guru.

d. Media Liquid Crystal Display Proyektor (LCD)

1. Pengertian Media *Liquid Crystal Display Proyektor* (LCD)

LCD proyektor adalah perangkat alat bantu yang sering digunakan untuk media persentasi, karena mampu menampilkan gambar dengan ukuran besar. Menurut Daryanto (2016. 213) LCD proyektor merupakan sebuah alat yang biasa digunakan untuk persentasi. LCD proyektor sangat cocok digunakan untuk para guru/dosen yang mengajar , atau bagi yang ingin membuat persentasi. LCD

(Liquid Crystal Display) merupakan salah satu alat optik dan elektronik. System optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang di pancarkan ke layar.

LCD Proyektor adalah sebuah alat elektronik berupa layar proyektor yang berfungsi menampilkan gambar visual sebagai sarana pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, dan Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar, media presentasi yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan murid sehingga dapat menolong terjadinya proses belajar pada dirinya.

2. Manfaat dan Kegunaan Media *Liquid Crystal Display Proyektor* (LCD)

Proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat Bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru (Arsyad, 2013:71).

Menurut Hamalik (2010:15) kegunaan media proyektor LCD adalah, sebagai berikut:

- Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Sedangkan kegunaan media LCD proyektor adalah sebagai berikut:

- Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
- Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis
- Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru
- Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar
- Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dan kegunaan media proyektor LCD yaitu sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru, dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa, serta media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang

siswa untuk belajar, dan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media LCD Proyektor

Menurut Daryanto (2013:32) adapun kelebihan dan kekurangan media LCD proyektor adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan Media LCD Proyektor

- Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons dari penerima pesan.
- Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat
- Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
- Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna, animasi, dan bersuara dan dapat *hyperlink* dengan file yang lain
- Dapat dipergunakan berulang-ulang
- Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar, karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis

b. Kekurangan Media LCD Proyektor

- Pengadaanya mahal dan tidak semua sekolah dapat memilikinya
- Memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu computer dan LCD untuk memproyeksikan pesan
- Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik penyajian (animasi) yang kompleks

- Diperlukan kemampuan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *microsoft powerpoint*, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- Apabila terjadi pemadaman listrik media LCD tidak ada difungsikan.

Menurut Sanaky (2013:156) adapun kelebihan dan kekurangan media LCD proyektor ialah :

a. Kelebihan Media LCD Proyektor

- Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas, baik kelas atas maupun kelas atas.
- Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dan penerima pesan.
- Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
- Memiliki varias penyajian yang menarik sehingga tidak membosankan peserta didik.
- Dapat digunakan berulang-ulang.
- Lebih sehat jika dibandingkan dengan papan tulis.
- Warna yang dihasilkan lebih baik sehingga menarik perhatian siswa dan dapat menghasilkan gambar yang lebih tajam.

b. Kekurangan Media LCD Proyektor

- Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah memilikinya.
- Memerlukan perangkat keras yaitu komputer/laptop, kabel data dan LCD untuk

memproyeksikan pesan yang akan disampaikan.

- Memerlukan keterampilan yang khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator khusus untuk membantu dalam menggunakan LCD proyektor dan perangkat lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media LCD proyektor memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media LCD proyektor adalah Memerlukan kesempatan tatap muka dan mengamati respons dari penerima pesan, Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas, Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan peserta didik dalam proses belajar mengajar, penyajian dengan berbagai kombinasi warna, animasi, dan bersuara dan dapat *hyperlink* dengan file yang lain, dan dapat digunakan berulang-ulang. Sedangkan kekurangan media LCD proyektor adalah Memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu computer dan LCD untuk memproyeksikan pesan, Pengadaanya mahal dan tidak semua sekolah dapat memilikinya, Apabila terjadi pemadaman listrik media LCD tidak ada difungsikan.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam suatu tema untuk memberikan suatu pengalaman bermakna bagi murid. Pengalaman bermakna maksudnya murid memahami konsep yang mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang mereka sudah pahami (DEPDIBUD), Tim Pengembang PGSD.

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema tertentu dan kemudian dikolaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai prespektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.

Sedangkan, menurut Mohamad Mukhlis pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi beberapa pelajaran dalam satu tema, yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini dapat menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya (Mohamad Mukhlis, 2012:63-76).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran untuk dijadikan satu tema yang melibatkan siswa untuk berfikir dalam memecahkan masalah dengan potensi yang dimiliki, sehingga akan menumbuhkan kreatifitas belajar anak yang tinggi.

b. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat yaitu:

- Dapat mengurangi overlapping antara berbagai mata pelajaran, karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit
- Menghemat pelaksanaan pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.
- Murid mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
- Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai anak didik, karenadidukung drngan pandangan dan berbagai perspektif (Abd Khadir & Hanun Asroka, 2014:26).

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu murid dan guru. Dari sisi murid, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat kemampuan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis rana kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran (Dimiyati dan Mujono, 2009:250).

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto,

2013:54). Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar murid secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu yang berasal dari dalam murid yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar murid yang belajar (faktor eksternal) (Sabri, 2010):

1. Faktor internal murid

- Faktor fisiologis murid , seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- Faktor psikologis murid, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2. Faktor-faktor eksternal murid

- Faktor lingkungan murid

Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

- Faktor instrumental

Faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat

pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

c. **Manfaat Hasil Belajar**

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu (Sudjana, 2011). Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada murid merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar murid, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

- Menambah pengetahuan
- Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- Lebih mengembangkan keterampilannya
- Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

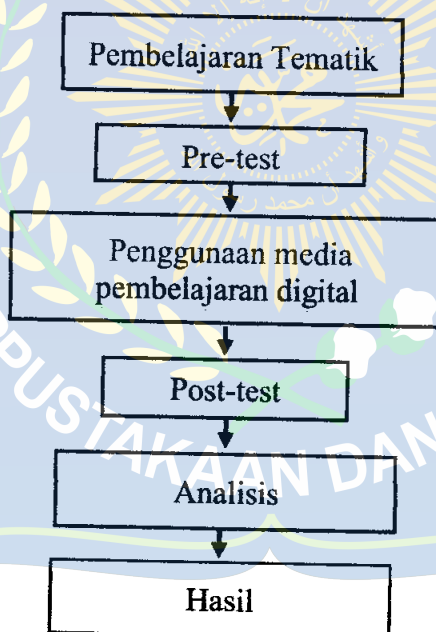
Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari murid sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variable yang lainnya. Menurut Sugianto (2010) menyatakan tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah penting.

Sebelum peneliti menerapkan media pembelajaran digital, dilakukan pretes. Setelah dilakukan pre-test maka peneliti menerapkan media pembelajaran digital. Setelah peneliti menerapkan media pembelajaran digital maka dilakukan post-test. Hasil pre-test dan post-test dianalisis sehingga mendapatkan hasil.

Adapun kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat dari gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian ini dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono 2017:96).

Sehubungan dengan permasalahan penelitian ini yaitu berpengaruh atau tidaknya media pembelajaran digital terhadap hasil belajar tematik murid kelas III di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu, hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini adalah:

H_1 : Media pembelajaran digital berpengaruh terhadap hasil belajar tematik murid di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

H_0 : Media pembelajaran digital tidak berpengaruh terhadap hasil belajar tematik murid di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sesuai dengan sifat masalah dan tujuan penelitian. Untuk memudahkan data, fakta dan informasi yang akan mengungkapkan dan menjelaskan permasalahan ini maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif (*pre-eksperimen*).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimen designs* jenis *One-Group Pretest Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2015:110). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut

O_1XO_2

Keterangan :

O_1 : Nilai Pretest

O_2 : Nilai Posttest

X: Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran digital

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- Memberikan pretest untuk mengukur variabel terkait (hasil belajar) sebelum perlakuan dimulai.
- Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media pembelajaran digital.
- Memberikan posttest untuk mengukur variabel terkait setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:117). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek.

Populasi yang akan dijadikan sumber dalam penelitian ini mencakup seluruh murid di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 152 murid.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian SDN 5 Riwang

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	I	24	20	44
2.	II	11	6	17
3.	III	16	13	29

4.	IV	7	14	21
5.	V	9	9	18
6.	VI	9	14	23
	Jumlah			152

Sumber: SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2015: 118), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Menurut Arifin (2012:215) "Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan di selidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (miniatur population)". Sampel yang diambil dari populasi harus bersifat representatif maksudnya yaitu sampel yang di tetapkan harus mewakili dari populasi. Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah satu kelas yaitu seluruh murid kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 29 murid.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian SDN 5 Riwang

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	III	16	13	29
	Jumlah			29

Sumber: SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu

C. Variabel Penelitian

Adapun variabel penelitian ini terdiri dari variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah *media pembelajaran digital* (X) dan variabel dependen hasil belajar tematik (Y).

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar tematik merupakan variabel terikat (Y) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar berupa nilai atau angka, perubahan sikap, perubahan tingkah laku dan perubahan cara berpikir yang diperoleh dari hasil *post-test*.
2. Media pembelajaran digital (LCD) merupakan variabel bebas (X) yang diterapkan dalam penelitian adalah salah satu media yang dapat merangsang minat belajar murid.

E. Prosedur Penelitian

Adapun tahap-tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

Tahap ini merupakan suatu tahap persiapan untuk melakukan suatu perlakuan, pada tahap ini langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti sebagai berikut:

- Menelaah materi pelajaran tematik di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.
- Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta pihak sekolah mengenai rencana teknis penelitian.

- Membuat skenario pembelajaran di kelas dalam hal ini Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- Mempersiapkan instrumen penelitian.
- Mempersiapkan observasi.

2. Tahap pelaksanaan

a. Pra pelaksanaan

- Memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh kepada murid kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.
- Memberikan tes awal dengan menggunakan instrument tes (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar murid kelas III sebelum menggunakan *media pembelajaran digital* (LCD)

b. Perlakuan

- Memberikan perlakuan dengan menggunakan *media pembelajaran digital* (LCD)
- Memberikan tes akhir.

F. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dengan jenis *pretest* dan *posttest*. Pre-test digunakan sebelum menggunakan *media pembelajaran digital* (LCD), sedangkan post-test digunakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *media pembelajaran digital* (LCD).

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*prtest*) dan tes akhir (*posttest*), adapun langkah-langkah (*prosedur*) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes Awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *Pretest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar tematik yang dimiliki oleh murid sebelum menggunakan *media pembelajaran digital*.

2. Pemberian Perlakuan

Dalam hal ini peneliti menggunakan *media pembelajaran digital* (LCD) pada pembelajaran tematik di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

3. Tes akhir (*Posttest*)

Setelah *treatment* (*perlakuan*), tindakan selanjutnya adalah *post-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan *media pembelajaran digital* (LCD) terhadap hasil belajar tematik di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menyimpan data. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data-data serta konsep-konsep mengenai kemampuan murid terhadap pelajaran tematik dengan menggunakan *media pembelajaran digital*.

H. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul menggunakan instrumen-instrumen yang ada kemudian di analisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif.

Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengungkapkan ketuntasan belajar murid.

1. Pedoman yang digunakan untuk mengelompokkan tingkat hasil belajar murid adalah pedoman yang telah ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional di bawah ini:

Tabel 3.3 Kategorisasi Standar Penilaian

Skor	Kategori
0-59	Sangat Rendah
60-69	Rendah
70-79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

Sumber: Departemen Pendidikan Nasional 2018

Disamping itu hasil belajar murid juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual dan klasikal. Kriteria seseorang murid dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai paling rendah 75 sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 85% murid di kelas tersebut telah mencapai skor paling sedikit 75.

2. Analisis data statistik inferensial

Statistik inferensial (sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas) adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya dilakukan untuk populasi. Pengujian kriteria ketuntasan

minimal (KKM) menggunakan uji kesamaan rata-rata dengan menerapkan uji t sebagai berikut :

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

Keterangan:

Md = Mean Dari Perbedaan *Pretest* Dan *Posttest*

X₁ = Hasil Belajar Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

X₂ = Hasil Belajar Setelah Perlakuan (*Posttest*)

D = Deviasi Masing-Masing Subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah Kuadrat Deviasi

N = Subjek Pada Sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

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

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

Keterangan:

Md = Mean Dari Perbedaan *Pretest* Dengan *Posttest*

$\sum d$ = Jumlah Dari Gain (*Posttest* – *Pretest*)

N = Subjek Pada Sampel.

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

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

Catatan: $\sum d$ diperoleh dari dari analisis pretest dan posttest

Keterangan :

$\sum X^2d$ = Jumlah Kuadrat Deviasi

$\sum d$ = Jumlah Dari Gain (Posttest – Pretest)

N = Subjek Pada Sampel.

c. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

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

$\sum X^2d$ = Jumlah Kuadrat Deviasi

N = Subjek Pada Sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan:

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan pendekatan Keterampilan proses berpengaruh terhadap hasil belajar Tematik di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

e. Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

f. Membuat kesimpulan apakah penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh terhadap hasil belajar Tematik di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran digital pada masa pandemi covid 19 terhadap hasil belajar tematik di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

Peneliti mengambil keseluruhan murid untuk melakukan penelitian yang didampingi oleh guru kelas dengan jumlah murid yaitu 29 orang, terdiri dari 16 orang murid laki-laki dan 13 murid perempuan. Adapun uraian lengkap tentang hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Data yang dianalisis pada statistik deskriptif ini adalah data skor hasil pre-test murid sebelum diterapkan penggunaan media pembelajaran digital. Bentuk pre-test yaitu penugasan membuat karangan sederhana. Berikut data skor nilai pre-test murid kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

Tabel 4.1 Nilai Pretest Murid

No	Kode Murid	Jumlah Nilai
1	001	40
2	002	40
3	003	50
4	004	65
5	005	40
6	006	40
7	007	50

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest dari siswa kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu dapat dilihat melalui tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Nilai Mean (rata-rata) Pretest

F	X	F.X
40	5	200
50	9	450
55	4	220
60	4	240
65	2	130
70	2	140
75	2	150
80	1	80
Jumlah	29	1610

Dari data untuk mencari perhitungan nilai rata-rata (mean) pretest dapat diketahui bahwa nilai dari jumlah $\sum fx = 1610$ sedangkan nilai dari N sendiri adalah 29. Untuk memperoleh nilai rata-rata pretest dari murid dapat menggunakan rumus berikut :

$$\begin{aligned}
 \bar{x} &= \frac{\sum fx}{N} \\
 &= \frac{1610}{29} \\
 &= 55,51
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus diatas maka diperoleh nilai

rata-rata dari hasil belajar murid kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu sebelum penggunaan media pembelajaran digital yaitu 55,51 adapun kategori pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat dalam tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3 Tingkat Hasil Belajar Tematik (Pretest)

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-34	-	0	Sangat rendah
2	35-54	14	48,27	Rendah
3	55-64	8	27,58	Sedang
4	65-84	7	24,13	Tinggi
5	85-100	-	0	Sangat Tinggi
Jumlah		29	100	

Sumber: Hasil Pretest Murid Kelas III

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap pretest dengan menggunakan soal tes sebelum penggunaan media pembelajaran digital dikategorikan rendah. Adapun beberapa perbandingan persentasenya yaitu sangat rendah 0% rendah 48,27% sedang 27,58%, tinggi 24,13% dan sangat tinggi berada pada persentase 0%.

Data yang dianalisis pada statistik deskriptif ini adalah data skor hasil posttest murid sesudah diterapkan penggunaan media pembelajaran digital. Bentuk pretest yaitu penugasan menjawab soal pilihan ganda mengenai materi pembelajaran tematik. Berikut data skor nilai post-test murid kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan

Larompong Kabupaten Luwu.

Tabel 4.4 Nilai Posttest Murid

No.	Kode Murid	Nilai
1	001	80
2	002	90
3	003	90
4	004	80
5	005	50
6	006	85
7	007	90
8	008	90
9	009	75
10	010	95
11	011	90
12	012	90
13	013	85
14	014	85
15	015	85
16	016	85
17	017	85
18	018	90
19	019	100
20	020	70
21	021	60
22	022	70
23	023	85

24	024	90
25	025	95
26	026	100
27	027	90
28	028	90
29	029	80

Berdasarkan tabel 4.4 diatas menunjukkan data nilai-nilai posttest murid kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu sesudah penggunaan media pembelajaran digital. Dari hasil posttest tersebut diketahui jumlah murid yang memperoleh nilai yang tidak memenuhi kriteria yaitu 3 murid. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai yang memenuhi kriteria yaitu 26 murid. Dari hasil nilai post-test tersebut dapat dilihat bahwa ada 1 orang siswa yang memperoleh nilai maksimum yaitu nilai 100.

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai posttest dari murid kelas III SDN 5 Riwang dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.5 Nilai Mean (rata-rata) Posttest

F	X	F.X
50	1	50
60	1	120
70	2	140
75	1	75
80	3	240
85	7	595

90	10	900
95	2	190
100	2	200
Jumlah	29	2.510

Berdasarkan data pada tabel 4.5 diatas, dapat diketahui bahwa nilai dari jumlah $\sum fx = 2510$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 29. Adapun cara untuk mencari nilai rata-rata(mean) posttest murid dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fx}{N} \\ &= \frac{2510}{29} \\ &= 86,55\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas maka diperoleh nilai mean (rata-rata) dari hasil belajar murid kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu pada pembelajaran setelah penerapan penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik yaitu 86,55%% adapun kategori pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Tingkat Hasil Belajar Tematik (Posttest)

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0-34	-	0	Sangat rendah
2.	35-54	1	3,44%	Rendah
3.	55-64	1	3,44%	Sedang
4.	65-84	4	13,79%	Tinggi

5.	85-100	23	79,31%	Sangat Tinggi
Jumlah		29	100	

Sumber: Hasil Posttest

Berdasarkan data persentase kriteria pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap post-test dengan menggunakan soal tes pilihan ganda memiliki perbandingan persentase yaitu sangat rendah 0%, rendah 3,44%, sedang 3,44% , 13,79% tinggi , dan sangat tinggi berada pada persentase 79,31% . Melihat dari persentase yang ada maka dapat dikategorikan bahwa tingkat penguasaan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran Tematik setelah penggunaan media pembelajaran digital tergolong sangat tinggi.

2. Analisis Statistik Inferensial Dengan Uji-T

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dikemukakan pada bab III yakni penerapan penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran tematik murid kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

Tabel 4.7 Analisis Skor Pretest dan Posttest

No.	X1 (pre-test)	X2 (post-test)	$d = X2 - X1$	d^2
1	40	80	40	1600
2	40	90	50	2500
3	50	90	40	1600
4	65	80	15	225
5	40	50	10	100
6	40	85	45	2025
7	50	90	40	1600

8	50	90	40	1600
9	55	75	20	400
10	60	95	35	1225
11	55	90	35	1225
12	55	90	35	1225
13	50	85	35	1225
14	40	85	45	2025
15	50	85	35	1225
16	60	85	25	625
17	80	85	5	25
18	75	90	15	225
19	75	100	25	625
20	60	70	10	100
21	50	60	10	100
22	60	70	10	100
23	50	85	35	1225
24	70	90	20	400
25	50	95	45	2025
26	50	100	50	2500
27	50	90	40	1600
28	75	90	15	225
29	75	80	5	25
Jumlah			830	29600

Berdasarkan tabel 4.7 diatas menunjukkan analisis perubahan skor nilai pretest dan posttest. Dari hasil data analisis pada tabel 4.7 diatas dapat diketahui perbandingan nilai murid sebelum dan sesudah penerapan penggunaan media pembelajaran digital. Adapun langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

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

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{830}{29} \\ &= 29 \end{aligned}$$

- b. Mencari $\sum X^2d$ dengan menggunakan rumus berikut :

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 29600 - \frac{(830)^2}{29} \\ &= 29600 - \frac{688900}{29} \\ &= 29600 - 23755 \\ &= 5845 \end{aligned}$$

- c. Menentukan harga t_{Hitung} Dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{29}{\sqrt{\frac{5845}{29(29-1)}}} \end{aligned}$$

$$= \frac{30}{\sqrt{\frac{5845}{830}}}$$

$$= \frac{30}{\sqrt{7,04}}$$

$$= \frac{30}{7,04}$$

$$= 4,26$$

d. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk mencari harga t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 29 - 1 = 28$ Maka diperoleh $t_{0,05} = 3,659$

Setelah diperoleh $t_{hitung} = 4,26$ dan $t_{tabel} = 3,659$ Maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,26 > 3,659$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran tematik berpengaruh terhadap kemampuan menulis murid.

B. Pembahasan

Dari hasil observasi diperoleh informasi bahwa penyebab rendahnya hasil belajar murid dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor guru dan murid. Dari aspek guru yaitu: (1) cara mengajar atau strategi penyampaian materi pembelajaran yang digunakan kurang tepat, (2) belum maksimal menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, (3) belum maksimal membangun kerjasama antar murid dalam proses pembelajaran, (4) guru belum maksimal memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya maupun menjawab, serta (5) guru juga cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan membosankan. Sedangkan dari aspek murid yaitu: murid kurang bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mendongkrak atau meningkatkan hasil belajar murid yaitu dengan berusaha meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan

keadaan murid tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar murid yaitu penggunaan media pembelajaran digital.

Media pembelajaran berteknologi digital merupakan media yang canggih atau memenuhi kebaruan (novelty) yang biasanya akrab dengan teknologi digital. Hadirnya teknologi dapat dimanfaatkan untuk meminimalisir kesenjangan antar generasi.

Media pembelajaran digital merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dimiliki dan digunakan oleh seorang guru pada saat mengajar dalam masa sekarang ini.

Ada banyak manfaat yang diberikan media digital dalam konteks Pendidikan, antara lain dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, membantu peserta didik bekerja melalui konsep yang sulit. Manfaat menggunakan media digital dalam Pendidikan dapat memperkenalkan ruang kelas pada peluang dan sumber daya yang mungkin peserta didik tidak dapat akses. Contoh sumber daya teknologi yang dapat digunakan untuk terlibat dan mendidik di kelas adalah klip video, game edukasi, dan simulasi virtual.

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskripsi menggambarkan bahwa kemampuan belajar murid kelas III SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu pada tahap pretest memperoleh nilai rata-rata belajar 55,51. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran Tematik sebelum penerapan penggunaan media pembelajaran digital.

Pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang

RIWAYAT HIDUP PENULIS



ZAKIAH SOFYAN, dilahirkan di Lalento pada tanggal 8 Februari 2000, merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sofyan Parande dan Ibu Husni, S.Pd, penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Penulis beralamat di Perumahan Pesona Madani B2/1 Makassar. Alamat tetap penulis yaitu Mandaiso Desa Riwang, Kecamatan Larompong, Kabupaten Luwu. Adapun riwayat Pendidikan penulis, yaitu dimulai dari Pendidikan di TK Al-Furqan Rantebelu dan lulus pada tahun 2005, dan melanjutkan Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 5 Riwang, dan lulus pada tahun 2011. Pada tahun yang bersamaan penulis melanjutkan Pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Keppe dan lulus pada tahun 2014, dan pada tahun yang bersamaan pula penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas Unggulan Kamanre dan lulus tahun 2017. Kemudian Penulis melanjutkan Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar ke jenjang S1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.