

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM  
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA MURID  
KELAS V SDN 370 SEPONDEATA KECAMATAN RANO TIMUR  
KABUPATEN TANA TORAJA**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh  
**SITTI NUR HALIFAH**  
**NIM: 10540767712/10540552612**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JANUARI 2017**



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **SITTI NUR HALIFAH**, NIM 10540 5526 12 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 126/Tahun 1438 H/2017 M, tanggal 23 Syawal 1438 H/17 Juli 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar SI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa tanggal 25 Juli 2017.

Makassar, 01 Dzulqaidah 1438 H  
25 Juli 2017 M

**Panitia Ujian :**

- |                    |                                       |         |
|--------------------|---------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. | (.....) |
| 2. Ketua           | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.     | (.....) |
| 3. Sekretaris      | : Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.        | (.....) |
| 4. Dosen Penguji   | : 1. Dr. Hj. Ernawati, M.Pd.          | (.....) |
|                    | 2. Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.       | (.....) |
|                    | 3. Dra. Andi Marliah Bakri, M.Si.     | (.....) |
|                    | 4. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd.        | (.....) |

Disahkan Oleh :  
Rektor FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM 1860 934



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

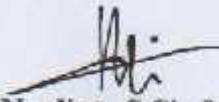
Nama Mahasiswa : **SITTI NUR HALIFAH**  
NIM : **10540 5526 12**  
Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar**  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam  
Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA pada Murid  
Kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur  
Kabupaten Tana Toraja**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar.

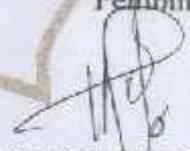
Makassar, Juli 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

  
**Nurlina, S.Si., M.Pd.**

Pembimbing II

  
**Andi Husniati, S.Pd., M.Pd.**

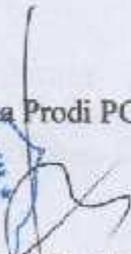
Mengetahui,

Dekan FKIP

Makassar

  
**Erwin Alib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM: 860934

Ketua Prodi PGSD

  
**Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.**  
NBM: 970 635

# **Moto dan Persembahan**

**Hidup ini Bukan Tentang untuk Mengalahkan Orang Lain atau Siapapun,  
tapi Hidup adalah untuk yang Maha Hidup, hingga Engkau Memperoleh  
Hidup yang Sebenar-benarnya Hidup**

**Setiap Orang Memiliki Kesempatan yang Sama untuk Meraih  
KESUKSESAN. Maka Raihlah Suksesmu Semuda Mungkin, Karena di  
luar Sana Ada Ribuan Orang yang Menanti Uluran Tanganmu**

Kupersembahkan Karya ini untuk Orang Tua terhebat,

Ayahanda Amma Ibunda Fatimah Tercinta

Kakak-kakakku: Wahyu,Cuping,Daya,Desi Adikku Janna

Seluruh Keluarga Besarku yang telah Memberikan Iringan Do'a

## ABSTRAK

**SITTI NUR HALIFAH** 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano timur Kabupaten Tana Toraja*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I oleh Nurlina, dan pembimbing II Andi Husniati.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja. Sedangkan Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja.

Penelitian yang dilakukan termasuk Penelitian Eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja. Subjek penelitian ini adalah murid kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja sebanyak 21 murid yang terdiri dari 14 murid laki-laki dan 7 murid perempuan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan dengan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan (*pre test, treatment* dan *post test*), analisis, dan temuan setelah diperoleh berupa data kuantitatif hasil belajar murid maka selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 370 sepondeata kecamatan rano timur kabupaten tana toraja. Hal tersebut terlihat dari perbandingan antara nilai *pre test* dan *post test*. Nilai rata-rata *pre test* yang diperoleh sebesar 53,62 nilai rata-rata tersebut berada pada interval 40-54 yang termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata *post test* yang diperoleh yaitu sebesar 76,62 yang berada pada interval 80-95 yang berarti berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis deskriptik. Dan berdasarkan hasil analisis inferensial maka diketahui bahwa  $\mu_1 > \mu_2$ . Dimana  $\mu_1 = 76,2$  dan  $\mu_2 = 53,6$ , dengan kriteria pengujian  $H_0$  : ditolak jika  $\mu_1 \leq \mu_2$  dan  $H_1$ : diterima jika  $\mu_1 > \mu_2$ . Karena  $\mu_1 = 76,62 > 53,6 = \mu_2$ , maka  $H_0$  ditolak sehingga terdapat pengaruh positif penggunaan media animasi dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPA Kelas V SDN 370 sepondeata kecamatan rano timur kabupaten tana toraja.

**Kata Kunci : Penggunaan Media Animasi, Hasil Belajar IPA**

## KATA PENGANTAR



Tiada kata yang paling indah untuk dilantunkan selain pujian dan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan kekuatan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini bukan semata-mata atas usaha dari penulis, melainkan ada kekuatan lain yang menyertai atas kehendakNya. Maka dari itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya untuk Ayahanda Amma dan Ibunda Fatima yang telah memberikan iringan do'a di setiap langkahku, mencurahkan kasih sayang yang tak mengenal masa, terus berjuang memeras keringat dan banting tulang demi masa depan anak-anaknya.

Begitu pula ucapan terima kasih yang terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya, penulis sampaikan kepada :

1. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar,
2. Dr. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Sulfasyah, MA., Ph.D selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

4. Nurlina,S,Si,M,Pd selaku Pembimbing I dengan segala kerendahan hatinya telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Andi Husniati selaku Penasehat Akademik sekaligus Pembimbing II dengan segala kerendahan hatinya yang tak pernah bosan telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan banyak ilmu dan berbagi pengalaman selama penulis menimba ilmu di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Dominggus pinggi,S.Pd sebagai kepala sekolah SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja, beserta jajaran guru SDN 370 Sepondeata, yang telah meluangkan waktu dan kerjasamanya selama pelaksanaan penelitian.
8. Kakak-kakakku : Muh wahyu linta, supriady, nurhidaya, desi hanawiyah, dan adikku jannah, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat.
9. Sahabatku: Nurmayani rasyid, Husnawati Nur, Bani,Sri ariati mustia, Hikmawati, Muh idam, yang selalu memberikan doa, bantuan, dukungan, motivasi dan semangat.
10. Saudara seperjuanganku PGSD 12 A Khususnya Muh idam khaliq, Husnawati Nur, Fitria bapaq, Irna Fitri, Irfandi Idris,bani,Rosmala, Rosmiati,rayati noor palaga dan semua yang tidak dapat disebutkan satu persatu terimakasih atas canda

tawa, semangat, bantuan, dan kekompakan yang telah kalian berikan selama menjalani perkuliahan.

11. Seluruh teman-teman PGSD Angkatan 2012 atas kerja sama dan motivasi yang telah diberikan selama penulisan skripsi ini.

Tiada imbalan yang dapat diberikan oleh penulis, hanya kepada Allah SWT penulis menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah disisi-Nya dan semoga Allah SWT membalas segala bantuan dan dorongan yang telah penulis dapatkan dari pihak-pihak yang tersebut di atas.

Penulis menyadari bahwa sebagai hamba Allah SWT tidak akan lepas dari segala kekhilafan serta segala keterbatasan. Terima kasih atas kritikan pembaca, semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan diri pribadi penulis

Makassar, 28 Desember 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERJANJIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Pustaka	
1. Pembelajaran Ipa di Sekolah Dasar.....	7
2. Pengertian Hasil Belajar .....	11
3. Pembelajaran IPA Berbantuan Animasi Komputer .....	13
B. Kerangka Pikir .....	16
C. Hipotesis.....	17

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian .....	19
B. Populasi dan Sampel .....	19
C. Definisi Operasional Variabel .....	19
D. Prosedur Penelitian.....	20
E. Instrumen Penelitian .....	21
F. Teknik Pengumpulan Data .....	21
G. Teknik Analisis Data .....	21

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	24
B. Pembahasan .....	30

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	34
B. Saran .....	35

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>36</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>38</b>
--------------------------------	-----------

<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>55</b>
----------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	18
3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA .....	22
4.1 Statistik Deskriptif Hasil Belajar <i>pre test</i> IPA Murid Kelas V.....	24
4.2 Tingkat Hasil Belajar IPA siswa ( <i>Pre Test</i> ) .....	25
4.4 Distribusi frekuensi nilai <i>Post Test</i> .....	27
4.6 Hasil Observasi Siswa di Kelas.....	28

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	16
4.3 Diagram Hasil Belajar IPA ( <i>Pre Test</i> ) .....	26
4.5 Diagram Hasil Belajar Murid ( <i>Post Test</i> ) .....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	40
2. Hasil Observasi Kegiatan Belajar Murid .....	48
3. Hasil <i>Pre Test</i> Murid .....	49
4. Hasil <i>Post Test</i> .....	50
5. Soal <i>Pre Test</i> .....	51
6. Soal <i>Post Test</i> .....	52
7. Daftar hadir murid .....	53
8. Lembar Kerja Siswa .....	54
9. Dokumentasi .....	55
10. Riwayat Hidup .....	56

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan faktor penting yang menentukan tingkat kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang bermutu tentunya akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga kelak generasi penerus bangsa akan mampu bersaing di era globalisasi. Akan tetapi sebaliknya apabila hasil dari proses pendidikan gagal maka sulit bagi suatu bangsa untuk mencapai kemajuan. Oleh karena itu, banyak kebijakan pemerintah yang dititik beratkan pada penguatan sektor pendidikan.

Perbaikan dan peningkatan selalu diupayakan di setiap jenjang pendidikan sekolah mulai dari SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), dan SMA (Sekolah Menengah Atas). Upaya yang termaktub dalam Bab II pasal 3 Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bertujuan untuk:

Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2006:6).

Dari undang-undang tersebut dapat dijelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan merupakan proses sistemik untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik yang memungkinkan potensi diri (afektif, kognitif, psikomotor) dapat berkembang

secara optimal melalui proses interaksi manusiawi antara guru dengan subjek didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sedangkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Standar Isi 2006 siswa dituntut agar dapat kreatif dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi pelajaran juga dalam menghadapi masalah-masalah yang sedang terjadi saat ini. Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena siswa didorong untuk mencari dan menemukan pengetahuan baru yang melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Seorang guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang akan digunakan. Metode yang hendak digunakan harus relevan dengan materi yang akan disajikan, tingkat perkembangan anak, dan tujuan yang hendak dicapai.

Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan belumlah seperti yang diharapkan. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 370 Sepondeata, dapat diketahui bahwa selama ini pembelajaran IPA di Sekolah Dasar baik dari kelas I-VI cenderung lebih bersifat teroris dan terkesan terpisah dari kehidupan nyata siswa.

Pembelajaran di SDN 370 Sepondeata belum menggunakan metode yang bervariasi dan inovatif, terutama dalam mata pelajaran IPA. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan metode hafalan, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Mereka hanya mendengar, menulis, dan menghafal apa yang diterangkan dan diperintahkan oleh gurunya. Kegiatan pembelajaran seperti itu mengakibatkan siswa menjadi bosan dalam belajar.

Dengan metode yang konvensional siswa merasa tidak bersemangat dalam belajar, apalagi beberapa guru sering memberi catatan materi dalam jumlah banyak. Saat mendengarkan penjelasan guru siswa juga terkadang hanya melamun, berbicara sendiri, tertidur di kelas, dan ada juga yang asyik bermain yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran untuk menghilangkan rasa bosan. Sikap kerjasama dan saling terbuka tidak terlihat pada proses pembelajaran. Siswa jarang diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan terlibat aktif dalam melakukan diskusi kelompok.

Selain itu, adapula masalah terkait proses pembelajaran yang belum dapat teratasi, diantaranya adalah fasilitas pembelajaran yang kurang memadai, media pembelajaran tidak tersedia, kurangnya motivasi siswa, dan juga guru masih belum dapat menentukan metode pembelajaran yang tepat. Upaya yang telah dilakukan guru kelas V untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas adalah dengan menerapkan metode demonstrasi. Namun, ternyata cara itu belum mampu memberikan hasil yang optimal. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti metode eksperimen, mengingat bahwa di kelas V belum diterapkan metode eksperimen.

Metode eksperimen sebagai suatu metode pengembangan ilmu akan mampu merangsang sikap ilmiah siswa melalui percobaan sendiri secara sederhana, dan membuktikan kebenaran kata-kata yang selama ini diketahuinya tapi kurang dipahami maknanya.

Penggunaan media animasi akan memberi kesempatan pada peserta didik agar dapat mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik

kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan atau proses sesuatu. Penggunaan media animasi juga dapat menumbuhkan cara berfikir rasional dan ilmiah. Penggunaan media animasi yang memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam pembelajaran IPA merupakan salah satu solusi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPA siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti memilih untuk mengadakan penelitian yaitu **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja”**

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

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap hasil belajar IPA di Kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja”?

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

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja.

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

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

## **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan wawasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Diharapkan pembelajaran media animasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan metode pembelajaran yang tepat dalam menarik minat anak untuk menggali lebih banyak lagi Ilmu Pengetahuan Alam.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a) Bagi Siswa**

1. Memberi kemudahan dalam memahami pelajaran melalui metode- metode yang inovatif.
2. Menumbuhkan cara berfikir rasional dan ilmiah.

### **b) Bagi Peneliti**

1. Dapat dijadikan refleksi untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi dalam pembelajaran.
2. Mendapatkan pengalaman melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media animasi yang mampu meningkatkan hasil belajar IPA.
3. Mengaplikasikan teori yang diperoleh di bangku kuliah.

### **c) Bagi Guru**

- d)** Menambah pengetahuan gurumengenai penggunaan media animasi sebagai alternatif bagi guru dalam penggunaan metode pembelajara IPA di SDN 370 Sepondeata

### **e) Bagi Sekolah**

Digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media animasi

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

###### **a. Pengertian IPA**

Wisudawati & Sulistyowati (2014:22) mengemukakan bahwa IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yang mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibatnya. Subiyanto (dalam Wisudawati & Sulistyowati: 2014) mengemukakan beberapa definisi yang senada yaitu: 1) Suatu cabang pengetahuan yang menyangkut fakta-fakta yang tersusun secara sistematis dan menunjukkan berlakunya hukum-hukum umum. 2) Pengetahuan yang didapatkan dengan jalan studi dan praktik. 3) Suatu cabang ilmu yang terkait dengan observasi dan klasifikasi fakta-fakta, terutama dengan disusunnya hukum umum dengan induksi dan hipotesis.

Carin dan Sund (dalam Trianto, 2009:100) mendefinisikan IPA sebagai “pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (*universal*), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen”. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek perkembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

#### **b. Hakikat Pembelajaran IPA**

Puskur (dalam Trianto, 2007:100-101) mengemukakan bahwa hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu : *Pertama*, sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; IPA bersifat *open ended*; *Kedua*, proses: prosedur pemecahan melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan; *Ketiga*, produk: berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum; dan *Keempat*, aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Keempat unsur tersebut merupakan ciri-ciri IPA yang utuh yang sebenarnya tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dalam proses pembelajaran IPA keempat unsur itu diharapkan dapat muncul, sehingga siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah, dan meniru cara ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru. Siswa diarahkan untuk membandingkan hasil prediksi siswa dengan teori melalui media animasi dengan menggunakan metode ilmiah. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu memahami alam sekitar melalui

proses “mencari tahu” dan “berbuat”, hal ini akan membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Menurut Sulistyorini (dalam Susanto, 2013:169), ada Sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dari pembelajaran sains, yaitu : sikap ingin tahu, ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap kerja sama, tidak putus asa, tidak berprasangka, mawas diri, bertanggung jawab, berpikir bebas, dan kedisiplinan diri. Sikap ilmiah itu dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA pada saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek di lapangan.

Pengembangan sikap ilmiah di sekolah dasar meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan; *Ketiga*, produk : berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum; dan *Keempat*, aplikasi : penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran IPA keempat unsur itu diharapkan dapat muncul, sehingga siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah, dan meniru cara ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru. Siswa diarahkan untuk membandingkan hasil prediksi siswa dengan teori melalui eksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu memahami alam sekitar melalui proses “mencari tahu” dan “berbuat”, hal ini akan membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Menurut Sulistyorini (Susanto, 2013 : 169), ada Sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dari

pembelajaran sains, yaitu: sikap ingin tahu, ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap kerja sama, tidak putus asa, tidak berprasangka, mawas diri, bertanggung jawab, berpikir bebas, dan kedisiplinan diri.

Sikap ilmiah itu dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA pada saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek di lapangan. Pengembangan sikap ilmiah di sekolah dasar memiliki kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget anak usia sekolah dasar yang berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 11 atau 12 tahun masuk dalam kategori *fase operasional konkret*. Fase yang menunjukkan adanya sikap keingintahuannya cukup tinggi untuk mengenali lingkungannya.

Dari uraian hakikat IPA di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran sains merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip dan proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. Dengan kegiatan-kegiatan tersebut pembelajaran IPA akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana.

### **c. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika. Pada dasarnya tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai suatu kerangka model dalam proses pembelajaran, tidak jauh berbeda dengan tujuan pokok pembelajaran itu sendiri, yaitu: (1) meningkatkan efisiensi dan efektivitas; (2) meningkatkan minat dan motivasi pembelajaran; dan (3)

beberapa kompetensi dasar dapat dicapai sekaligus (Paskur dalam Trianto; 2009: 104).

Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan dalam Susanto (2013:171), dimaksudkan untuk:

- a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaanNya.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan keterampilan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- d) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- e) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- f) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Arikunto (Ruswandi, 2013) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu dampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Menurut Sudjana & Rivai (2000:54)

mengemukakan bahwa "Hasil belajar adalah terjadinya perubahan pada diri siswa ditinjau dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor siswa".

Menurut Bloom mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan ingatan), *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *ruonlinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013:5).

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk

mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang menyangkut dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

### **3. Pembelajaran IPA Berbantuan Animasi Komputer**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Berbantuan Animasi Komputer**

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan, perhiyungan sederhana dan rumit. (Azhar Arsyad,2006: 53). Menurut Oemar Hamalik (2005:236) Komputer adalah suatu medium interaktif, dimana siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dalam bentuk mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan.

Seperti halnya dengan penggunaan sumber-sumber audio visual yang dapat meningkatkan motivasi, computer mempunyai nilai lebih karena dapat member pengalaman kinestetik kepada siswa melalui penggunaan keyboard computer. Dalam kaitan membantu pembelajaran siswa, computer dapat dimanfaatkan sebagai media yang dapat digunakan guru dalam membantu pembelajaran dikelas.

Potensi media computer dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Jenis aplikasi teknologi berbantuan computer dalam pembelajaran dikenal sebagai computer assisted intruksion(CAI). Penggunaan computer sebagai media pembelajaran mengikuti proses intruksional yaitu (1) merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, dan menjadwalkan

pelajaran(2) mengevaluasi siswa (tes); (3) mengumpulkan data mengenai siswa; (4) melakukan analisis statistic mengenai data pembelajaran; (5) membuat catatan perkembangan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan). (Azhar Arsyad, 2006: 96).S. Nasution (2005: 60) menjelaskan bahwa pengajaran dengan bantuan computer atau computer assisted intruktion (CAI) adalah “ pengajaran dengan menggunakan computer sebagai alat bantu”. Komputer itu dapat dilengkapi dengan tape recorder, earphones, layar televise dan sound serta dapat digunakan sebagai mesin belajar atau teaching machine.

Menurut Azhar Arsyad (2006:32) bahwa cirri media berbantuan computer adalah : (1) mereka dapat digunakan secara acak, nonsekuensial, atau secara linear, (2) mereka dapat digunakan berdasar kan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/ pengembang sebagaimana direncanakannya, (3) biasanya gagasan –gagasan disajikan dengan gaya dengan kata, simbol, dan grafik,(4) prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media, (5) pembelajaran dapat berorientasi pada siswa dan melibatkan interaktivitas siswa tinggi.

Dari uraian tentang pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan yang dimaksud dengan kegiatan pembelajaran berbantuan computer adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan computer secara langsung sebagai sebagai alat bantu dalam penyampaian isi kegiatan pembelajaran.

#### **b. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Berbantuan Animasi Komputer**

##### **1) Keunggulan**

Menurut Arsyad (2006: 54) keunggulan computer adalah :(1) computer dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran, (2) komputer dapat merangsang siswa untuk dapat latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi,

(3) kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya, (4) kemampuan merekam aktifitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau, (5) dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan peralatan seperti compact disk, video tape, dan lain-lain dengan program kendali dari computer. Menurut Khatleen Cotton (1991) keunggulan pembelajaran berbantuan computer adalah :

Basis penelitian Ulasan dalam persiapan untuk laporan ini menunjukkan bahwa:

- a) Penggunaan CAI sebagai suplemen untuk intruksi konvensional menghasilkan prestasi lebih tinggi dari keunggulan intruksi konvensional saja.
- b) Penelitian tidak meyakinkan mengenai efektivitas komparatif intruksi konvensional saja dan CAI saja.
- c) Pendidikan berbasis computer (CAI dan aplikasi computer lain yang patut) menghasilkan prestasi higher dari intruksi konvensional saja.

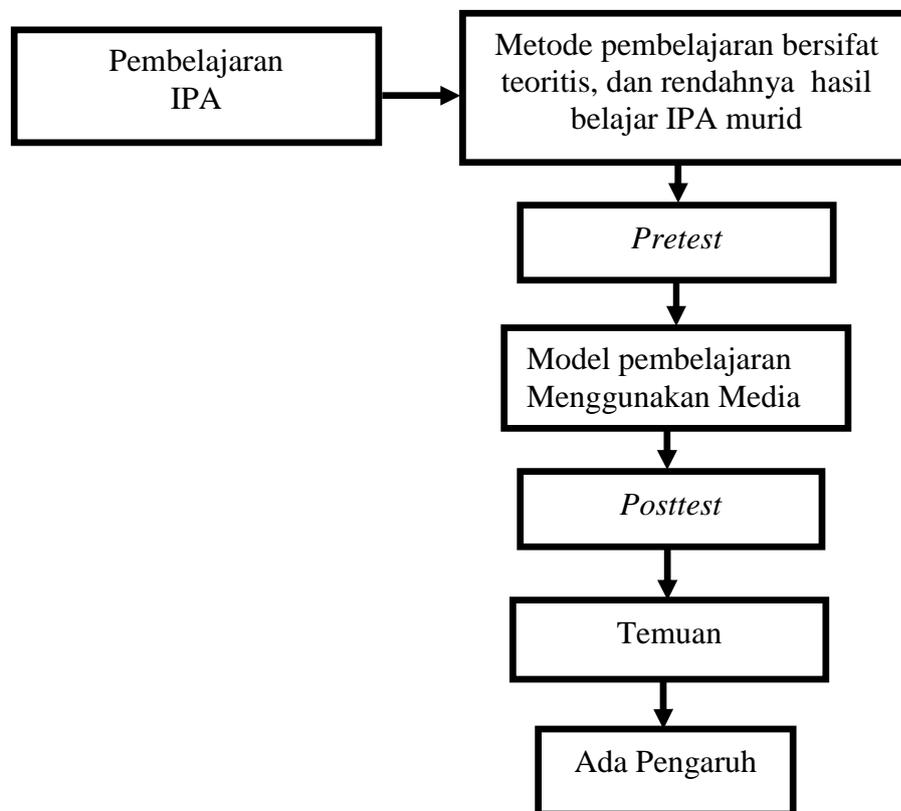
Menurut S. Nasution (2005: 60) computer dapat dilengkapi sehingga memperluas fungsinya misalnya dengan tape recorder, earphones, proyektor untuk slide dan film, layar televisi, dan keyboard dapat digunakan sebagai mesin belajar atau teaching machine serta dapat member macam – macam bantuan seperti : (1) menyimpan bahan pelajaran, (2) member informasi tentang berbagai referensi dan sumber-sumber, (3) member informasi tentang ruangan belajar siswa dan tenaga pengajar, (4) member informasi tentang hasil belajar siswa, (5) menyarankan kegiatan belajar yang diperlukan siswa, menilai kembali pekerjaan siswa pada waktunya, dan member tugas baru untuk dikerjakan.

## B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dari hasil penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPA siswa di kelas V SD. Dengan kata lain pembelajaran melalui strategi pembelajaran dengan menggunakan media animasi diduga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar konsep IPA, siswa cukup sulit memahami konsep-konsep IPA karena banyak dari konsep bersifat abstrak.

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan.

### Bagan Kerangka Pikir



**Gambar 2.1. Tahap Penelitian Eksperimen**

### C. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian ini adalah “Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Pelajar IPA Pada Murid Kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja”. Secara statistika, hipotesis ini dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \quad \text{lawan} \quad H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 370 Sepondeata

$H_1$ : Ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 370 Sepondeata

$\mu_1$ : Rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan media animasi

$\mu_2$  : Rata-rata hasil belajar siswa sebelum di ajar dengan media animasi

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Emzir (2007:63) mendefinisikan penelitian eksperimen sebagai suatu situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variabel bebas, yang disebut sebagai variabel eksperimental. Adapun jenis penelitian eksperimen yang digunakan yaitu Penelitian Pra Eksperimental (*Pre Experimental Design*). Dengan desain penelitian yang digunakan yaitu desain *One Group Pre test Post test Design*.

Dalam penelitian ini hasil perlakuan (*treatment*) akan dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*pre test*). Adapun desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 3.1. Desain Penelitian (Emzir, 2007:97)**

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
O1	X	O2

Keterangan :

O1 = nilai *pre test* (sebelum diberikan perlakuan)

O2 = nilai *post test* (sesudah diberikan perlakuan)

X = perlakuan yang diberikan

Kegiatan dalam penelitian ini meliputi tiga langkah, yaitu :

1. Memberikan *pre test* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.

2. Memberikan perlakuan kepada kelas subyek penelitian yaitu diajar dengan menggunakan metode eksperimen
3. Memberikan *post test* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 370 Sepondeata kecamatan rano timur kabupaten tana toraja, tahun pelajaran 2016/2017. Berjumlah 43 siswa yang tersebar pada kelas V A sebanyak 21 siswa dan kelas V B sebanyak 22 siswa.

### **2. Sampel**

Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V A yang berjumlah 21 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling* yang artinya sampel bertujuan. Dinamakan demikian karena teknik ini berdasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan populasi yang diketahui sebelumnya.

## **C. Definisi Operasional Variabel**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu:

### **1. Variabel bebas yaitu**

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran dengan media animasi

2. Variabel terikat yaitu Hasil belajar IPA energy dan perubahannya

#### **D. Prosedur Penelitian**

Dalam pembelajaran media 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 (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa
- b. Menerapkan metode eksperimen pada saat proses pembelajaran berlangsung
- c. Memberikan tes akhir (*post test*) 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

## **E. Instrument Penelitian**

Instrument dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data penelitian digunakan instrument penelitian. Instrumen penelitian ini, yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti lembar Tes dan dokumentasi

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa di kelas. Sedangkan tes dilakukan di kelas untuk mengetahui hasil belajar nilai *pretes* dan *posttest*. *Pretest* yang dilakukan sebelum memberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media animasi dan memberikan *posttest* dilakukan setelah memberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

## **G. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Menurut Sugiyono (2009: 147), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul

sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data dilakukan melalui tabel penghitungan mean hasil belajar kognitif sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media animasi

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

**Tabel 3.3. Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA**

Skor	Kategori
0-45	Sangat rendah
55-65	Rendah
66-75	Sedang
70-85	Tinggi
95-100	Sangat tinggi

*Sumber: Hasmawati (2008: 32)*

## 2. Analisis Inferensial

Teknik analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dalam hal ini digunakan program *SPSS for windows 16* dan dalam analisis inferensial ini digunakan uji hipotesis untuk keperluan pengujian secara statistik, maka hipotesis tersebut dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \quad \text{lawan} \quad H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  signifikansi, maka  $H_1$  diterima, sebaliknya bila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  signifikansi, maka  $H_0$  diterima.

Dimana:

$H_0$ : Tidak ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA murid kelas V SDN 370 Sepondeata

$H_1$ : Ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA murid kelas V SDN 370 Sepondeata

$\mu_1$ : Rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan media animasi

$\mu_2$  : Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diajar dengan menggunakan media animasi

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Pada bab ini akan diuraikan paparan data hasil penelitian berupa hasil belajar murid pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja 15 November 2016

##### 1) Statistik Deskriptif Hasil Belajar (*Pre Test*) IPA Murid Kelas V SDN 370 Sepondeata

Untuk memberikan gambaran tentang hasil belajar IPA murid kelas V sebelum diberi perlakuan.

**Tabel 4.1 Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar *pre test* IPA Murid Kelas V**

<b>Statistik Deskriptif</b>	<b>Nilai Statistik</b>
Banyaknya Sampel	21
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	30
Rentang Nilai	50
Nilai Rata-rata	53,62

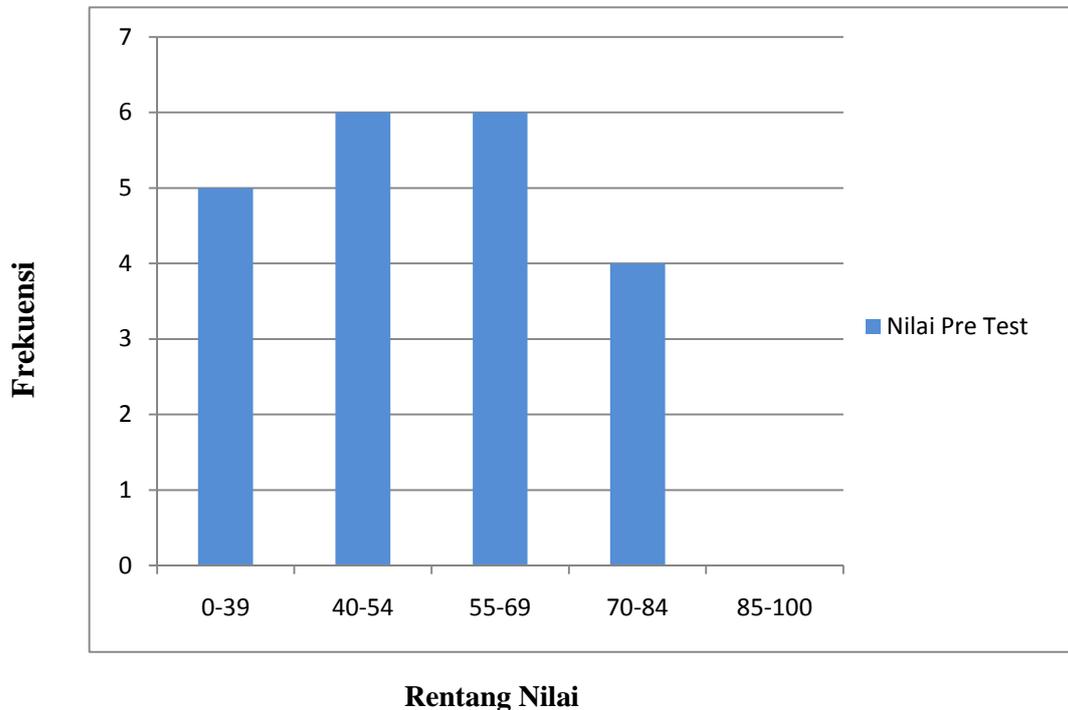
Pada tabel 4.1 dapat dilihat hasil belajar IPA murid kelas V SDN 370 Sepondeata bahwa nilai tertinggi *pre test* sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 30 dengan nilai rata-rata sebesar 53,62. Adapun kategori pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

**Tabel 4.2 Tingkat Hasil Belajar *Pre Test***

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-45	Sangat rendah	5	23,9%
55-65	Rendah	6	28,5%
66-75	Sedang	6	28,5%
70-85	Tinggi	4	19,1%
95-100	Sangat tinggi	-	-
<b>Jumlah</b>		21	100%

Berdasarkan rekapitulasi hasil belajar (*pre test*) siswa di atas, dapat diketahui siswa yang berada pada kategori sangat rendah, sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 23,9%, siswa yang berada pada kategori rendah sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 28,5%, siswa yang berada pada kategori sedang sebesar 6 orang dengan persentase sebesar 28,5%, sedangkan siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 19,1%. Sehingga, hasil rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa SDN 370 Sepondeata, berada pada kategori rendah dan sedang masing-masing memiliki frekuensi yang sama yaitu sebesar 29%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada histogram 4.3 hasil belajar IPA siswa sebagai berikut:

**Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar IPA (Hasil *Pre Test*)**



Sebelum pelajaran diberikan *pre test*, kemudian *treatment* lalu diberikan *post test*. *Post test* digunakan untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sesudah diberi perlakuan dengan penggunaan media animasi. *Post test* dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V, jika terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*, maka disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

*Post test* dilaksanakan pada pertemuan keempat hari Selasa tanggal 15 November 2016 di SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja. Jumlah soal *posttest* sebanyak 10 butir soal uraian atau esai dengan kisi-kisi soal yang sama dengan *pretest*. Kegiatan ini diikuti oleh 21 siswa dengan

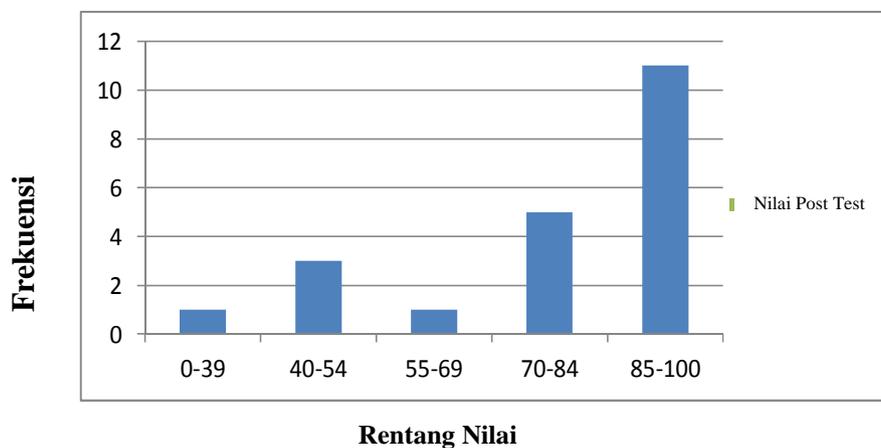
hasil rata-rata yang diperoleh adalah 53,62. Adapun distribusi frekuensinya dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test***

	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
	0-45	Sangat rendah	1	4,8%
	55-65	Rendah	3	14,1%
	66-75	Sedang	1	4,8%
	70-85	Tinggi	5	23,8%
	95-100	Sangat tinggi	11	52,5%
	<b>Jumlah</b>			<b>100%</b>

Tabel nilai *post test* di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai 0-45 terdiri dari 1 siswa dengan persentase 4,8%, siswa yang memperoleh nilai 55-65 terdiri dari 3 orang siswa dengan persentase 14,1%, siswa yang memperoleh nilai 66-75 terdiri dari 1 siswa dengan persentase 4,8%. Siswa yang memperoleh nilai 70-85 terdiri dari 4 orang siswa dengan persentase 23,8%. Siswa yang memperoleh nilai 95-100 terdiri dari 11 orang siswa dengan persentase 52,5%. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dapat disajikan diagram seperti pada gambar diagram 4.5 berikut:

**Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar Murid (*Post Test*)**



Berdasarkan tabel perolehan nilai *pre test* dan *post test* di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kognitif pada saat *pre test* adalah 53,6. Siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 4 orang siswa atau sebesar 19,1% dan 17 orang siswa atau sebesar 33,1% belum mencapai standar kriteria kelulusan minimal yang ditentukan di sekolah. Sementara hasil rata-rata *post test* adalah 76,62 dengan rincian siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 16 orang atau sebesar 76,3% sedangkan siswa yang mendapat nilai <70 hanya terdiri dari 5 orang siswa atau sebesar 23,7%. Selain hasil belajar *pre test* dan *post test* juga diperoleh hasil observasi murid selama proses belajar mengajar berlangsung. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Observasi Siswa di Kelas**

No.	Komponen	Pertemuan					Rata-rata	Persentasi
		I	II	III	IV	V		
1	Murid yang hadir	21	21	21	21	21	21	100%
2	Murid yang memperhatikan materi	<b>P R E T E S T</b>	15	17	18	<b>P O S T T E S T</b>	16,6	79,3%
3	Murid yang aktif mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan.		18	18	18		18	85,71%
4	Murid yang masih membutuhkan bimbingan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.		2	2	-		2	9,52%
5	Murid yang aktif mempersentasikan hasil kerjanya didepan kelas.		3	3	4		3,3	15,87%
6	Murid yang mengerjakan aktivitas lain di kelas, selama proses		2	1	-		1,5	7,14%

	belajar mengajar berlangsung.						
7	Murid yang keluar masuk kelas.		2	1	-		1,5 7,14%

Pada tabel di atas terlihat bahwa terlihat bahwa Pada pertemuan 1-5 seluruh siswa hadir selama penelitian berlangsung, dengan persentasi sebesar 100%, pada pertemua kedua murid yang memperhatikan materi persentasinya sebesar 85,71%, Murid yang masih membutuhkan bimbingan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan persentasi yaitu 9,52%, Murid yang aktif mempersentasikan hasil kerjanya didepan kelas sebesar 85,71% dan Murid yang mengerjakan aktivitas lain di kelas, selama proses belajar mengajar berlangsung sebesar 7,14 serta Murid yang keluar masuk kelas sebesar 7,14%.

Dengan demikian hasil observasi yang diperoleh bahwa dengan menggunakan media animasi menjadikan motivasi saat mengikuti proses pembelajaran, serta menjadikan siswa merasa senang karena melibatkan cara belajar yang bersifat konkrit yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

## 2) Analisis Inferensial

Dalam analisis inferensial dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \quad \text{lawan} \quad H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$ : Tidak ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA murid kelas V SDN 370 Sepondeata

$H_1$ : Ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA murid kelas V SDN 370 Sepondeata

$\mu_1$ : Rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan media animasi

$\mu_2$  : Rata-rata hasil belajar siswa sebelum di ajar dengan menggunakan media animasi

$$H_0 : 76,62 > 53,6 \quad \text{lawan} \quad H_1 : 76,62 > 53,6$$

Dari perhitungan uji hipotesis di atas, maka diketahui bahwa  $\mu_1 > \mu_2$ . Dimana  $\mu_1 = 76,2$  dan  $\mu_2 = 53,6$ , dengan kriteria pengujian  $H_0$  : ditolak jika  $\mu_1 > \mu_2$  dan  $H_1$ : diterima jika  $\mu_1 > \mu_2$ . Karena  $\mu_1 = 76,62 > 53,6 = \mu_2$ , maka  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan tentang penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 370 Sepondeata.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pembelajaran menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPA dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan siswa kelas V SDN 370 Sepondeata yang pada umumnya aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dengan penggunaan media animasi. Pada pertemuan I sudah terlihat bahwa sikap siswa dalam proses pembelajaran lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Sikap siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan penggunaan media adalah mendengarkan penjelasan guru, dan mencatat di buku catatan

masing-masing. Materi diperoleh oleh siswa hanya berasal dari guru. Sikap kerjasama dan saling terbuka jarang terlihat pada proses pembelajaran. Siswa juga jarang diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan terlibat aktif dalam melakukan diskusi kelompok. Setelah dilaksanakan pembelajaran siswa berperan dalam menggunakan media yang disediakan oleh guru. Siswa memperoleh pengetahuan dari proses pengamatan sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Pada pertemuan II dan III sikap siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan teknik berdiskusi kelompok mengalami perubahan yang positif. Hal ini terlihat sikap siswa dalam menghargai pendapat teman pada umumnya juga mengalami perubahan yang positif dibandingkan dengan pertemuan I, meskipun sebagian kecil siswa masih ada yang mengalami penurunan karena bermain-main dengan media. Sikap siswa dalam menghargai pendapat teman dan menerima saran teman mengalami kenaikan karena guru selalu memberikan motivasi, nasehat, dan semangat yang lebih banyak kepada siswa.

Pengaruh positif penggunaan media animasi terhadap hasil belajar kognitif dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media animasi dan nilai rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan media animasi. Nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa sebelum menggunakan media animasi adalah 53,62. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan media animasi adalah 76,62.

Sikap siswa juga terlihat pada saat proses pembelajaran IPA menggunakan media animasi. Siswa dapat berinteraksi dengan peserta didik lain dalam proses

diskusi. Penggunaan media animasi juga dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompoknya. Pembelajaran yang dilakukan juga melatih siswa menjadi pendengar yang baik saat teman lain mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan menghargai pendapat teman lain.

Hal ini dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, sebab dalam diskusi siswa yang lemah mendapat bantuan dari teman sekelompoknya yang lebih pandai untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Melalui teman sendiri, siswa akan merasa nyaman, tidak ada rasa malu sehingga diharapkan siswa yang lemah tidak segan-segan menanyakan kesulitan yang dihadapinya. Keberhasilan yang tercapai juga tercipta karena adanya hubungan antar anggota kelompok yang saling mendukung, saling membantu, saling menghargai dan peduli antara siswa yang satu dengan siswa lain dalam kelompoknya.

Secara umum terjadinya hasil belajar dan pencapaian tingkat berpikir siswa dimungkinkan karena dalam pembelajaran dikembangkan keterampilan siswa dalam bekerjasama, berinteraksi dari latar belakang, cara berpikir yang berbeda untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dikerjakan secara bersama sehingga dapat membangun motivasi belajar pada siswa dan pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh.

Hasil temuan pada saat pembelajaran di kelas V mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran IPA berpengaruh positif terhadap pembelajaran yaitu pembelajaran lebih menarik, siswa lebih aktif, kerjasama yang baik akan tercipta, dan akan melatih tanggung jawab siswa dalam pembelajaran. Hal ini

menunjukkan bahwa belajar lebih mudah jika dilakukan sendiri, guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran IPA di SDN 370 Sepondeata. Hal itu dapat terlihat dari hasil *post test* menunjukkan bahwa hasil belajar IPA murid melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media meningkat jika dibandingkan sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media animasi dan nilai rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan media animasi murid kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja.

Adapun nilai *pre test* yang diperoleh sebelumnya yaitu sebesar 53,6 dan setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 76,62. Keberhasilan juga dapat dilihat dari sikap siswa saat proses pembelajaran IPA. Terlihat bahwa siswa dapat berinteraksi dengan peserta didik lain dalam proses diskusi, mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompoknya, melatih siswa menjadi pendengar yang baik saat teman lain mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan menghargai pendapat teman lain.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 370 sepondeata kecamatan rano timur kabupaten tana toraja. Hal tersebut terlihat dari perbandingan antara nilai *pre test* dan *post test*. Nilai rata-rata *pre test* yang diperoleh sebesar 53,62 nilai rata-rata tersebut berada pada interval 40-54 yang termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata *post test* yang

diperoleh yaitu sebesar 76,62 yang berada pada interval 80-95 yang berarti berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis deskriptik. Dan berdasarkan hasil analisis inferensial maka diketahui bahwa  $\mu_1 > \mu_2$ . Dimana  $\mu_1 = 76,2$  dan  $\mu_2 = 53,6$ , dengan kriteria pengujian  $H_0$  : ditolak jika  $\mu_1 < \mu_2$  dan  $H_1$ : diterima jika  $\mu_1 > \mu_2$ . Karena  $\mu_1 = 76,62 > 53,6 = \mu_2$ , maka  $H_0$  ditolak sehingga terdapat pengaruh positif penggunaan media animasi dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPA Kelas V SDN 370 sepondeata kecamatan rano timur kabupaten tana toraja.

## **B. Saran**

Setelah mengadakan penelitian dan menganalisis data, penulis mempunyai saran sebagai berikut :

1. Bagi guru yang tertarik untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPA, perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:
  - (a) mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dengan lengkap serta menyiapkan lembar kerja kelompok sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran media animasi; (b) membentuk kelompok secara heterogen dilihat dari tingkat kognitif agar siswa yang tingkat kognitifnya tinggi mampu menjadi tutor sebaya dalam kelompoknya; (c) membimbing dan mengarahkan siswa dalam kelas
  - (d) mengoptimalkan diskusi untuk membahas hasil pembelajaran
2. Bagi guru yang berkeinginan untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media animasi, diharapkan untuk menerapkannya pada konsep-konsep IPA yang lain. Namun, perlu diperhatikan kesesuaian materi pelajaran.
3. Pembaca Menjadi bahan referensi untuk melakukan pengembangan penelitian di masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. 2011. *Metode Eksperimen*, (Online), (<http://gudangilmuabdi.blogspot.com/2011/03/metode-eksperimen.html>, diakses pada 31 Maret 2016).
- Agustianti. 2015. Pengaruh metode pembelajaran diskusi kelompok terhadap Kemampuan berbicara bahasa indonesia murid kelas III SD inpres bertingkat tabaringan Kecamatan ujung tanah kota makassar. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Ernasari, Reni. 2013. *Metode Eksperimen*, (Online). (<http://renny12395.blogspot.com/2013/02/metode-eksperimen.html>, diakses pada 31 Maret 2016).
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hasriani MS. 2008. “*Pengaruh Penerapan Metode Langsung dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tanete Rilau Kabupaten Barru*”. Skripsi Makassar: UNM Makassar
- Mulyani Sumantri & Johar Permana. (1998). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Ruswandi. 2013. *Psikologis Pembelajaran*. Bandung: Cipta Pesona Sejahtera.
- Sudjana Nana & Rivai Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sulistiyanto, Heri. & Wiyono, Edy. 2008. *BSE Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sri Sulistyorini. (2007). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.

Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Widarmika, Komang 2012. Metode eksperimen, (Online), (<http://komangwidarmika.blogspot.com/2012/12/metode-eksperimen.html>, diakses pada 31 Maret 2016).

Wisudawati, Asih. & Sulistyowati, Eka. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : Bumi Aksara.

Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyari, Muslichah. 2006. *Penerapan Sains Teknologi Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains di SD*. Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan. *Educational Technology & Society*, 10(1), 186-195.
- Azhar Arsyad. 2006. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cotton Kathleen. 1991. *Computer Assisted Instruction*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya
- Bandono. A. 2003. *Model Pembelajaran Langsung*. <http://beta.tnial.mil.id/cakrad.php3?id=150>. Diakses tanggal 25 Agustus 2008.
- Depdiknas. 2006. *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran (SMA, SMK, dan SLB)*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, BS dan A. Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Haling, A. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Nasution, M.Sc.. 2001. *Manajemen Mutu Terpadu (Total Quality Management)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Poedjiati 2005. *Hakekat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Bandung: Rosdakarya.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2000. *Statistik untuk Penelitian* (cetakan ke 3). Bandung: Alfabeta.

Tim penyusun. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi PUSTAKA.

lampiran

## Lampiran 1

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN** **(RPP)**

**NAMA SEKOLAH** : SDN 370 Sepondeata  
**MATA PELAJARAN** : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
**KELAS/SEMESTER** : V/I  
**ALOKASI WAKTU** : 2 X 35 Menit (Pertemuan 1)  
**HARI TANGGAL** : Senin 21 November 2016

#### **A. STANDAR KOMPETENSI**

**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

 Memahami sekumpulan gambar

#### **B. KOMPETENSI DASAR**

**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

- Mendeskripsikan beberapa media gambar

#### **C. INDIKATOR**

**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

**D.** Mengidentifikasi bagian-bagian gambar

#### **E. TUJUAN PEMBELAJARAN**

**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Murid dapat menjelaskan bagian-bagian gambar

## **F. MATERI PEMBELAJARAN**

Ilmu Pengetahuan Alam

Media gambar

## **G. METODE PEMBELAJARAN**

- Metode : Eksperimen
- Teknik : Ceramah, tanya jawab dan diskusi

## **H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Guru memberi salam kepada peserta didik.</li><li>➤ Guru menuntun murid berdoa, kemudian mengabsen murid</li><li>➤ Memperingatkan cara duduk yang baik</li><li>➤ Memberi motivasi pada murid untuk berani berpendapat dan semangat dalam belajar.</li></ul>	15 Menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Guru menjelaskan materi pelajaran tentang mengamati gambar</li><li>➤ Guru membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang murid</li><li>➤ Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan</li><li>➤ Sebelum dilaksanakan siswa terlebih dahulu diberikan pengarahan tentang petunjuk dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan</li><li>➤ Setiap individu atau kelas dapat melaporkan hasil pengamatan gambar</li><li>➤ Guru membagikan lembar kerja kelompok</li></ul>	40 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk mengurutkan gambar</li> <li>➤ Guru membantu murid yang mengalami kesulitan memahami gambar</li> </ul>	
<b>Kegiatan Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru meminta murid untuk merangkum hasil pengamatan</li> <li>➤ Guru mengadakan evaluasi hasil dan proses pengamatan</li> <li>➤ Guru memberikan pesan-pesan moral</li> <li>➤ Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah</li> <li>➤ Murid berdoa sebelum pulang</li> </ul>	15 Menit

#### **H. ALAT/BAHAN/SUMBER BELAJAR**

##### 1. Alat Belajar

- a. Lembar kerja kelompok (LKK)
- b. Alat : media gambar

##### 2. Sumber :

- ☞ Buku Ilmu Pengetahuan Alam SD Kelas V Karya Sapto Legowo, Heriwanto dan kawan-kawan. Penerbit Masmmedia Buana Pustaka

#### **I. PENILAIAN**

- Jenis :Gambar
- Alat : Tes tertulis

TanaToraja, 23 November 2016

Guru Kelas V

Mahasiswa Peneliti

Nurhidaya A.Ma , Pd

Sitti Nur Halifah

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SDN 370 Sepondeata

Dominggus Pinggi,S.Pd

NIP. 1959631.198803 1064

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

**NAMA SEKOLAH** : SDN 370 Sepondeata  
**MATA PELAJARAN** : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
**KELAS/SEMESTER** : VI  
**ALOKASI WAKTU** : 4 X 35 Menit (2× Pertemuan )  
**HARI / TANGGAL** : Kamis & Sabtu,24 & 26 November 2016

---

---

**J. STANDAR KOMPETENSI**

**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

- Memahami cara bersusun gambar

**K. KOMPETENSI DASAR**

**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

- Mengidentifikasi proses pengumpulan gambar

**L. INDIKATOR**

**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

- Menjelaskan media animasi dengan sekumpulan gambar

**M. TUJUAN PEMBELAJARAN**

**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

- Murid dapat menjelaskan menjelaskan animasi yang merupakan sekumpulan gambar

**N. MATERI PEMBELAJARAN**

Ilmu Pengetahuan Alam

Jenis-jenis gambar

**O. METODE PEMBELAJARAN**

- Metode : Eksperimen
- Teknik : Ceramah, tanya jawab dan diskusi

**P. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
----------	--------------------	---------------

<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberi salam kepada peserta didik.</li> <li>➤ Guru menuntun murid berdoa, kemudian mengabsen murid</li> <li>➤ Memperingatkan cara duduk yang baik</li> <li>➤ Memberi motivasi pada murid untuk berani berpendapat dan semangat dalam belajar.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">15 Menit</p>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru menjelaskan materi pelajaran tentang gambar tumbuhan</li> <li>➤ Guru membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang murid</li> <li>➤ Guru menyiapkan alat media gambar</li> <li>➤ Setiap individu atau kelas dapat melaporkan hasil pekerjaannya</li> <li>➤ Guru membagikan lembar kerja kelompok</li> <li>➤ Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk mengurutkan gambar</li> <li>➤ Guru membantu murid yang mengalami kesulitan memahami gambar</li> </ul>	<p style="text-align: center;">80 Menit</p>
<b>Kegiatan Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru meminta murid untuk merangkum hasil pengamatan</li> <li>➤ Guru mengadakan evaluasi hasil dan proses pengamatan gambar</li> <li>➤ Guru memberikan pesan-pesan moral</li> <li>➤ Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah</li> <li>➤ Murid berdoa sebelum pulang</li> </ul>	<p style="text-align: center;">16 Menit</p>

## **H. ALAT/BAHAN/SUMBER BELAJAR**

### 3. Alat Belajar

- a. Lembar kerja kelompok (LKK)

### 4. Sumber :

☞ Buku Ilmu Pengetahuan Alam SD Kelas V Karya Sapto Legowo,  
Heriwanto dan kawan-kawan. Penerbit Masmedia Buana Pustaka.

**I. PENILAIAN**

- Jenis Evaluasi :Tertulis
- Alat : Tes Tertulis

TanaToraja,24November2016

Guru Kelas V

Mahasiswa Peneliti

**Nurhidaya,A.Ma.Pd**

**Sitti Nur Halifah**

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN 370 Sepondeata

**Dominggus Pinggi,S.Pd**

**NIP. 1959631.198803 1064**

## Lampiran 2

### Hasil Observasi Kegiatan Belajar Murid

No.	Komponen	Pertemuan					Rata-rata	Persentasi
		I	II	III	IV	V		
1	Murid yang hadir	21	21	21	21	21	21	100%
2	Murid yang memperhatikan materi		15	17	18		16,6	79,3%
3	Murid yang aktif mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan.		18	18	18		18	85,71%
4	Murid yang masih membutuhkan bimbingan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.	<b>P R E T E S T</b>	2	2	-	<b>P O S T E S T</b>	2	9,52%
5	Murid yang aktif mempersentasikan hasil kerjanya didepan kelas.		3	3	4		3,3	15,87%
6	Murid yang mengerjakan aktivitas lain di kelas, selama proses belajar mengajar berlangsung.		2	1	-		1,5	7,14%
7	Murid yang keluar masuk kelas.		2	1	-		1,5	7,14%

Obesever

Husnawati

Lampiran

**DAFTAR HASIL BELAJAR (*PRE TEST*)  
KELAS EKSPERIMEN SISWA KELAS V  
SDN 370 SEPONDEATA KECAMATAN RANO TIMUR**

No	Nama siswa	L/P	Nilai Pre test	Keterangan
1	Irna Sampe	p	70	Tuntas
2	Nike Paneng	P	30	Tidak tuntas
3	Panji	L	30	Tidak tuntas
4	Rusli	L	53	Tidak tuntas
5	Anwar.Saleh	L	60	Tuntas
6	Herlan	L	60	Tuntas
7	Hapiz	L	50	Tidak tuntas
8	Pikal	L	50	Tidak tuntas
9	Beby	L	50	Tidak tuntas
10	Riel	L	55	Tidak tuntas
11	Iskandar	L	50	Tidak tuntas
12	Ilham	L	65	Tuntas
13	Ikal Zaenal Abidin	L	37	Tidak tuntas
14	Bebik	L	50	Tidak tuntas
15	Rando	L	65	Tuntas
16	Josua Sarsin	L	39	Tidak tuntas
17	Desiana	P	30	Tidak tuntas
18	Ijayanti	P	74	Tuntas
19	Irna Bau	P	58	Tidak tuntas
20	Nurhayati	P	80	Tuntas
21	Debora Darlyn	P	70	Tuntas

#### Lampiran 4

**DAFTAR HASIL BELAJAR ( *POST TEST* )**  
**KELAS EKSPERIMEN SISWA KELAS V**  
**SDN 370 SEPONDEATA KECAMATAN RANO**

No.	Nama Murid	L/P	Nilai Postest	Keterangan
1	Irna Sampe	P	98	Tuntas
2	Nike Paneng	P	50	Tidak tuntas
3	Panji	L	43	Tidak tuntas
4	Rusli	L	98	Tuntas
5	Anwar.Saleh	L	76	Tuntas
6	Herlan	L	85	Tuntas
7	Hapiz	L	85	Tuntas
8	Pikal	L	73	Tuntas
9	Beby	L	80	Tuntas
10	Riel	L	73	Tunts
11	Iskandar	L	90	Tuntas
12	Ilham	L	89	Tuntas
13	Ikal Zaenal Abidin	L	93	Tuntas
14	Bebik	L	51	Tidak tuntas
15	Rando	L	88	Tuntas
16	Josua Sarsin	L	32	Tidak tuntas
17	Desiana	P	85	Tuntas
18	Ijayanti	P	95	Tuntas
19	Irna Bau	p	85	Tuntas
20	Nurhayati	P	60	Tuntas
21	Debora Darlyn	P	80	Tuntas

## **Lampiran 5**

### **PRE TEST**

#### **SOAL**

Nama :

Kelas :V

Mata Pelajaran : IPA

Nis :

Materi : Mengamati gambar mengenai pembelajaran IPA

1. gambar Tuliskan beberapa gambar yang diamati?
2. Apakah yang dimaksud dengan animasi?
3. Tuliskan macam macam gambar tentang kenampakan alam?
4. Gambar apa saja yang terlibat dalam pembelajaran IPA?
5. Gambar apa sajakah yang anda ketahui tentang kenampakan alam buatan?
6. Apa yang dimaksud dengan kenampakan alam?
7. Apa yang dimaksud dengan venomena alam?

8. Apa sajakah yang termasuk gambar dari pegunungan?
9. Apakah kegunaan penghijauan?
10. Jelaskan kegunaan dari hutan?

**SELAMAT BEKERJA**

### **Lampiran 6**

*Post Test*

### **SOAL EVALUASI**

Nama :

Kelas :V

Mata Pelajaran : IPA

Nis :

Materi :Mengamati gambar yang berkaitan dengan pembelajaran IPA

**SELAMAT BEKERJA**

1. gambar Tuliskan beberapa gambar yang diamati?
2. Apakah yang dimaksud dengan animasi?

3. Tuliskan macam macam gambar tentang kenampakan alam?
4. Gambar apa saja yang terlibat dalam pembelajaran IPA?
5. Gambar apa sajakah yang anda ketahui tentang kenampakan alam buatan?
6. Apa yang dimaksud dengan kenampakan alam?
7. Apa yang dimaksud dengan venomena alam?
8. Apa sajakah yang termasuk gambar dari pegunungan?
9. Apakah kegunaan penghijauan?
10. Jelaskan kegunaan dari hutan?

## SELAMAT BEKERJA

### Lampiran 7

#### Daftar Hadir Murid

No.	Nama Murid	Kehadiran				
		Pertemuan Ke				
		I	II	III	IV	V
1.	Irna Sampe	✓	✓	✓	✓	✓
2.	Nike.paneng	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Panji	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Rusli	✓	✓	✓	✓	✓
5.	Anwar saleh	✓	✓	✓	✓	✓
6.	Herlan	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Hapiz	✓	✓	✓	✓	✓
8.	Pikal	✓	✓	✓	✓	✓
9.	Beby	✓	✓	✓	✓	✓
10.	Riel	✓	✓	✓	✓	✓
11.	Iskandar	✓	✓	✓	✓	✓
12.	Ilham	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Ikal Zaenai Abidin	✓	✓	✓	✓	✓
14.	Bebik	✓	✓	✓	✓	✓
15.	Rando	✓	✓	✓	✓	✓
16.	Josua Sarsin	✓	✓	✓	✓	✓
17.	Desiana	✓	✓	✓	✓	✓
18.	Ijayanti	✓	✓	✓	✓	✓
19.	Irna Bau	✓	✓	✓	✓	✓
20.	Nurhayati	✓	✓	✓	✓	✓
21.	Debora Darlyn	✓	✓	✓	✓	✓



## Lampiran 8

### LEMBAR KERJA SISWA

Nama kelompok :

Nama siswa :1 .

2

3.

4

5

Kelas :

Materi : Pengaruh gambar yang terkena pantulan sinar matahari

Tujuan : Mengamati pengaruh gambar yang terkena silau

#### A. Alat Dan Bahan

1. Mengamati gambar

#### B. Langkah-langkahnya

Sebuah gambar diletakkan diluar kelas yang terkena silau matahari

3. Amati perubahan warna gambar tersebut

1. Apakah gambar yang diletakkan diluar tampak jelas atau tidak?
2. Apakah warna gambar berubah ?
3. Setelah satu minggu, apakah warna gambar tidak berubah?

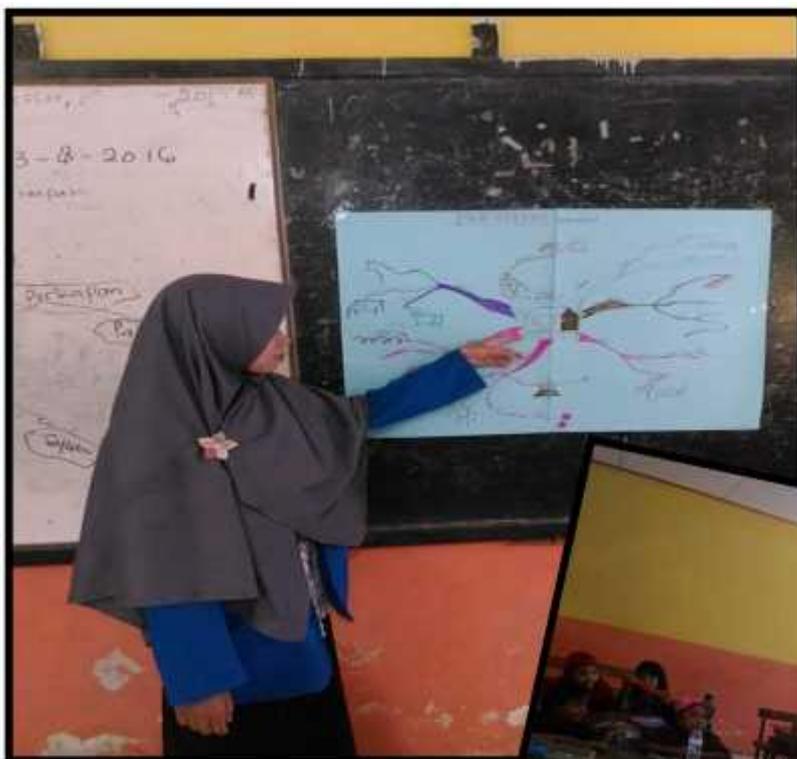
## Lampiran 9

### Riwayat Hidup



SITTI NUR HALIFAH. Lahir di TanaToraja pada tanggal 17 mei 1993. lahir dari buah kasih dan sayang pasangan Ayahanda Amma dan Ibunda Fatimah. Penulis memulai pendidikan di SDN 370 Sepondeata pada tahun 1999 dan tamat pada tahun 2005 dan melanjutkan pendidikan kejenjang SLTP yaitu MTS MUHAMMADIYAH ENREKANG dan tamat pada tahun 2008. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan kejenjang pendidikan PESANTREN PEMBANGUNAN MUHAMMADIYAH TANATORAJA dan tamat pada tahun 2011. Dan pada tahun 2012 melanjutkan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dan menyelesaikan studi pada tahun 2017

## DOKUMENTASI MENGAJAR



## Dokumentasi



