

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR MURID SD NEGERI 8 PACCELANG KECAMATAN
PANGKAJENE KABUPATEN PANGKEP**



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

MUHAMMAD NUR ALIM

10540 8589 13

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

NOVEMBER 2017

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Muhammad Nur Alim**

NIM : **10540858913**

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

JudulSkripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep**

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang saya ajukan di depan Tim Penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuat oleh siapapun.

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

Pangkep, November 2017

Yang Membuat Pernyataan

Muhammad Nur Alim

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Muhammad Nur Alim**

NIM : **10540858913**

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

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 melakukan penjiplakan (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.

Pangkep, November 2017

Yang Membuat Perjanjian

Muhammad Nur Alim

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

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

*Pendidikan adalah senjata ampuh , kita dapat mengubah dunia denganya
Tujuan pendidikan , sesungguhnya adalah menciptakan pemikiran bukan karir
Rahasia dalam pendidikan adalah menghormati para pelajarnya*

*Kupersembahkan karya ini buat:
Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,
Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
Mewujudkan harapan menjadi kenyataan*

ABSTRAK

Muhammad Nur Alim. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Belajar Murid Sd Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muliati Samad pembimbing II Hamzah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *One Group PreTest PostTest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembandingan (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA pokok bahasan memahami Sistem peredaran darah manusia pada murid kelas V SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep ajaran 2017/2018. Eksperimen dalam penelitian ini adalah murid kelas V sebanyak 30 orang. Penelitian dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar IPA murid yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar, data tentang aktivitas murid dalam pembelajaran IPA dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar murid.

Setelah menganalisis data, berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif dan statistic inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa maka diperoleh nilai t hitung sebesar 8,19 dan table sebesar 1,699 dengan taraf signifikansi 0,05.

Kata kunci: Media, Animasi, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Murid Sd Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep*” dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA pokok bahasan memahami Sistem Peredaran Darah Manusia pada murid kelas V SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda H.Abdul Razakdan Ibu Hj.Madiana yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Pembimbing I Dra.Hj.Muliani Samad., M.Si Pembimbing II Drs.Hamzah HS.MM yang telah meluangkan

waktunya disela kesibukan beliau untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini sampai tahap penyelesaian. Dr.H. Abd. Rahman Rahim, SE. MM.,Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Sulfasyah,S.Pd., M.A., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bimbingan, arahan, dan jasa-jasa yang tak ternilai harganya kepada penulis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Desember 2017

Penulis

Muhammad Nur Alim

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakang	1
B. RumusanMasalah	4
C. TujuanPenelitian.....	4
D. ManfaatPenelitian.....	4
 BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Hasil Penelitian yang Relevan.....	6
1. Hakikat Media Pembelajaran	6
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
b. Ciri – Ciri Media Pembelajaran	11
c. Peran Media dalam Pembelajaran	11
d. Dasar Pertimbangan Kriteria Pemilihan Media	15
e. Klasifikasi Media	17

f. Pengertian Media Animasi.....	18
g. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi	19
2. Hasil Belajar.....	21
a. Pengertian Hasil Belajar.....	21
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22
c. Tes sebagai Instrumen Penilaian Hasil Belajar	24
B. KerangkaPikir.....	25
C. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	29
B. PopulasidanSampel	31
C. DefenisiOperasional Variabel	32
D. InstrumenPenelitian.....	33
E. TeknikPengumpulan Data	33
F. TeknikAnalisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan.....	44
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

A.	Tabel 3.1 Jumlah Kelas dan Seluruh Populasi.....	31
B.	Tabel 3.2 Jumlah Kelas dan Besar Sampel	32
C.	Tabel 3.3 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	35
D.	Tabel 3.4 Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar	35
E.	Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	35
F.	Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Aktivitas Belajar Selama Penelitian Berlangsung	39
G.	Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Murid Kelas V SD 8 Paccelang	41
H.	Tabel 4.3 Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Pretest dan Posttest	42
I.	Tabel 4.4 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Pretest dan Posttest	43
J.	Tabel 4.5 Perbandingan Persentase Hasil Observasi Kegiatan Murid Selama Proses Belajar	48
K.	Tabel 4.6 Distribusi Perbandingan Statistik Nilai Belajar Pretest dan Posttest	48
L.	Tabel 4.7 Distribusi Perbandingan Kategori Hasil Nilai Pretest dan Posttest	49
M.	Tabel 4.8 Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Pretest dan Posttest	51
N.	Tabel 4.9 Hasil Belajar Murid Kelas V Pretest dan Posttest	5

DAFTAR LAMPIRAN

- A. Lampiran 1 Lembar Obsevasi
- B. Lampiran 2 Daftar Hadir Siswa
- C. Lampiran 3 Rpp
- D. Lampiran 4 Lks (Soal Pretet Dan Posttest)
- E. Lampiran 5 Kunci Jawaban
- F. Lampiran 6 Daftar Hasil Belajar (Pretest Dan Post Test)
- G. Lampiran 8 Pengolahan *Statistic Inferensial*
- H. Lampiran 9 Dokumentasi
- I. Lampiran 10 Surat Izin Meneliti
- J. Lampiran 11 Tabel Perhitungan Yang Digunakan
- K. Lampiran 12 Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang memiliki kecerdasan yang berbeda. Menurut Howard Gardner, seorang ilmuwan yang menemukan teori Multiple Intelligence menyatakan bahwa kecerdasan lebih berkaitan dengan kapasitas/kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah dan menciptakan produk-produk dan karya-karya dalam sebuah konteks yang kaya dan keadaan yang naturalistik. Dalam teorinya, Gardner mengelompokkan kemampuan-kemampuan manusia menjadibagian, yaitu kecerdasan linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik tubuh, musikal, interpersonal, dan naturalis.

Adanya pengelompokan kecerdasan tersebut, Robert E. Slavin (2008 : 6) menyatakan bahwa jika manusia memiliki kepribadian atau kecerdasan yang berbeda, manusia pun memiliki cara belajar yang berbeda. Beberapa orang memiliki cara atau gaya belajar visual, artinya ia akan lebih mudah menangkap atau memahami pelajaran jika dibantu dengan media berupa gambar. Selain secara visual, ada juga yang memiliki gaya belajar cenderung auditif, dimana seseorang yang memiliki kecenderungan belajar secara auditif adalah mereka yang lebih mudah menangkap dan memahami materi dengan mendengarkan suara-suara, dan lain-lain.

Dengan adanya pengelompokan kecerdasan itu pula, ketidakberhasilan setiap siswa bukan sepenuhnya menjadi kesalahan siswa itu sendiri, justru gurulah

yang harus mengintrospeksi diri dalam kegiatan belajar mengajar yang ia lakukan. Ada kemungkinan, ketidakberhasilan siswa dapat disebabkan oleh metode pembelajaran guru yang membosankan dan tidak menarik sama sekali tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat mengalihkan perhatian siswa dan membantu mereka dalam memahami materi yang disampaikan.

Menurut teori kognitif Piaget(2007 : 255) , siswa yang termasuk masih ke dalam tahap operasional konkret (usia 7 sampai 11 tahun) memiliki pemikiran logis yang dapat digantikan oleh pemikiran intuitif asalkan pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik.

Berdasarkan teori tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangat penting sekali untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan di sekolah, karena media pembelajaran dapat membantu siswa berpikir secara konkret mengenai materi yang sedang disampaikan sehingga membuat mereka mudah untuk memahaminya.

Selain itu,Desmita (2009) pun menyatakan bahwa salah satu strategi yang dapat membantu guru untuk mengembangkan proses kognitif siswa adalah dengan menggunakan media dan teknologi secara efektif sebagai bagian dari pengajaran di kelas.

Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep, kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan media dan metode pembelajaran konvensional. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran konvensional seperti papan

tulis, dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pun menunjukkan bahwa media tersebut sangat membosankan dan tidak menarik untuk murid.

Karena sebab-sebab diatas, penulis mencoba membuat suatu media pembelajaran berupa media animasi yang diharapkan dapat membantu mengalihkan perhatian siswa dan memahami materi yang disampaikan juga membuatnya masuk dalam memori atau ingatan jangka panjang mereka, sehinggadapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Penulis memilih media animasi, dikarenakan oleh adanya beberapa kompetensi-kompetensi dasar yang diajukan pemerintah untuk siswa Sekolah Dasar kelas 5 berupa materi-materi pelajaran mengenai hal berbentuk proses, yang menunjukkan pergerakan dari tahapan satu ke tahapan selanjutnya, seperti materi mengenai siklus air, sistem pencernaan pada manusia, dan sistem peredaran darah pada manusia.

Selain itu, beberapa peneliti telah mencoba memberikan dukungan terhadap keefektifan penggunaan media animasi dalam mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam dalam penelitian-penelitian mereka. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana dan kapan penggunaan teknologi dalam membantu keefektifan pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dan penelitian terbaru menunjukkan bahwa menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: “Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di tentukan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar Siswa SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif dengan menggunakan media animasi dapat mengasah kemampuan memori dengan bantuan media animasi.

b. Bagi guru

- a) Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b) Meningkatkan kreatifitas dalam mengajar.

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya atas nama Azizah Nuur Rahmah dengan judul Hubungan Antara Efektifitas Pemanfaatan Media Animasi Dengan Motivasi Belajar PAI Kelas III SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi antara pemanfaatan media film animasi dengan motivasi belajar PAI siswa kelas III SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan pendekatan *non-eksperimen*. Populasi penelitian ini semua siswa kelas III SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta. Sedangkan sampel penelitian ini sebanyak 78 siswa.

Farida Hanik dengan judul Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Mta Matesih. Tujuan dari penelitian ini. Pertama, untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA. Kedua, untuk mengetahui besar pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV tahun ajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa mendapat perlakuan pembelajaran dengan media interaktif animasi dan siswa kelas kontrol IVB yang berjumlah 24 siswa.

Yunistia Wilman dengan judul Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia

Siswa Kelas V SD Negeri I Gumukrejo Kabupaten Prengsewu. Tujuan penelitian ini. Pertama, untuk mengetahui penggunaan media animasi terhadap aktifitas siswa pada materi pokok organ pencernaan manusia. Kedua, penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok organ pencernaan manusia. Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan desain pretest-posttest kelompok takekuivalen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri I Gumukrejo Kabupaten Prengsewu dan sampel penelitian ini adalah kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol dengan tehnik *cluster random sampling*, karena di dalam pengambilan sampel, peneliti memilih sampel secara acak.

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

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

Menurut (Moh. Uzer Usman, 2011 : 31) “Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa”. Dalam proses pembelajaran, seringkali guru menyebutkan istilah-istilah yang belum pernah didengar oleh siswa sebelumnya. Tanpa media,

siswa tidak dapat membayangkan bahkan mengetahui apa yang baru saja ia dengar dan akhirnya membuat siswa tidak dapat sepenuhnya mengerti materi tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat membantu untuk mencegah verbalisme pada diri siswa. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pelaksanaan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara yang dapat dibuat lebih menarik untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi dari pemberi ke penerima, sehingga informasi-informasi tersebut lebih mudah diterima dan dipahami oleh yang mendengarkan.

Selain itu, Sadiman, dkk (2009) media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Terkadang, dalam materi yang disampaikan, guru membutuhkan objek real sebagai contoh untuk membantu pemahaman siswa. Misal, dalam materi kebudayaan di Indonesiaterdapat jenis-jenis pakaian adat, rumah adat, dan lain-lain yang harus disampaikan guru. Dalam materi tersebut, guru dapat membuat media pembelajaran yang efisien dengan menggunakan media gambar, tanpa harus mengajak siswa ke tempat dimana pakaian dan rumah adat tersebut berada sesungguhnya. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif. Misal, dalam proses pembelajaran, metode ceramah sangat membosankan bagi siswa. Apalagi, metode ceramah tersebut tidak dibarengi dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, metode ceramah dalam proses pembelajaran akan lebih efektif dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga tujuan pembelajaranpun tercapai.

Menurut (Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2006 : 121) “Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”.Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pelaksanaan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara yang dapat dibuat lebih menarik untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi dari pemberi ke penerima, sehingga informasi-informasi tersebut lebih mudah diterima dan dipahami oleh yang mendengarkan.

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

Dewasa ini media juga cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Segala sesuatu yang berada di sekeliling kita atau di sekitar sekolah, seharusnya dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi dewasa ini, benda yang digunakan untuk dijadikan media pembelajaran tidak hanya benda-benda sederhana yang berada di sekeliling kita. Para ahli telah memberikan kontribusi mereka untuk membuat media pembelajaran dalam segala bentuk yang lebih canggih seperti radio, televisi, dan lain-lain, yang sudah sering ditemukan di sekolah-sekolah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

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

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran (sumber buku “jenis & karakteristik media pembelajaran)

Media pendidikan memiliki ciri – ciri umum ;

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dilihat, didengar atau diraba dengan panca indra.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (Perangkat Lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas .
- 5) Media Pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya flim , slide , vidio , OPH) , atau perorangan (misalnya : model , komputer , radio tape , kaset).

c. Peran Media dalam Pembelajaran

Dalam suatu 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 akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai.

Ada beberapa faktor yang dapat membantu suatu proses pembelajaran berlangsung efektif, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat berperan sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan dari pemberi (guru) kepada penerima (siswa), dan dapat membantu siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar.

Dengan media, guru dapat dengan mudah menjelaskan materi yang sedang disampaikan secara efektif dan efisien, karena salah satu fungsi media adalah untuk memanipulasi sesuatu yang tidak bisa dihadirkan atau diperlihatkan secara langsung, sehingga siswa dapat memahami materi tersebut dengan mudah karena materi yang disampaikan tidak lagi begitu abstrak.

Menurut Hamalik (1986) “ Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru , membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa”.Menurut (Edgar 2007 : 10) , “media yang hanya dapat dibaca oleh siswa dapat memberikan kontribusi pengalaman sebesar 10%.Media yang hanya dapat didengar oleh siswa dapat memberikan kontribusi pengalaman sebesar 20%.Media yang hanya dapat dilihat oleh siswa dapat memberikan kontribusi pengalaman sebesar 30%.Media yang hanya dapat didengar dan dilihat oleh siswa dapat memberikan kontribusi pengalaman sebesar 50%.Metode dan media pembelajaran yang dapat atau mengharuskan siswa berbicara dan mencatat, dapat memberikan kontribusi pengalaman sebesar 70%.Metode dan media pembelajaran yang dapat membuat siswa melakukan sesuatu, dapat memberikan kontribusi pengalaman sebesar 90 “.

Selain itu, secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dengan timelapse atau *high-speed photography*.

- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a) Menimbulkan kegairahan belajar;
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan jika semuanya harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit jika latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a) Memberikan perangsang yang sama;
 - b) Mempersamakan pengalaman;
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Oleh karena itu, selain metode pembelajaran, media juga sangat berperan penting sebagai perantara pemberi pesan dalam proses pembelajaran. Semakin

konkret sebuah media, maka media tersebut dapat membantu sebuah teori atau materi pelajaran yang sedang disampaikan guru semakin konkret pula, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan lebih mudah memahami juga mengingat materi yang sedang disampaikan oleh guru.

d. Dasar Pertimbangan Kriteria pemilihan Media

Ada beberapa macam media yang dapat digunakan, tetapi tidak semua media cocok untuk digunakan di setiap pembelajaran dengan materi yang berbeda. Ada beberapa kriteria pemilihan media untuk berbagai mata pelajaran yang harus diperhatikan guru, antara lain karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, bahan ajar, karakteristik media itu sendiri, dan sifat pemanfaatan media. Kemampuan setiap orang yang berbeda dapat mempengaruhi gaya belajar setiap orang pun berbeda. Karena karakteristik yang berbeda inilah, sebelum membuat media pembelajaran, guru harus memperhatikan karakteristik-karakteristik siswa yang berbeda-beda. Selain karakteristik siswa, sebelum membuat media pembelajaran, guru pun harus memperhatikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Tujuan pembelajaran secara umum dapat terbagi menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Selanjutnya, Sifat bahan ajar atau dapat dikatakan sebagai isi pelajaran dari setiap mata pelajaran berbeda-beda. Karena sifat bahan ajar tersebut, sebaiknya guru dapat memilih media yang paling tepat untuk setiap mata pelajaran agar kegiatan belajar mengajar tidak membosankan. Ditinjau dari kesiapan pengadaanya, media dikelompokkan dalam 2 jenis, yaitu media jadi dan media rancangan. Media jadi merupakan media yang sudah menjadi komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (media by utilization), dan media rancangan merupakan media yang

perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (media by design).Aspek lain yang harus diperhatikan guru dalam mempertimbangkan pemilihan media adalah sifat pemanfaatan media tersebut. Media pembelajaran terdapat dua macam, yaitu media primer dan media sekunder. Media primer, yakni media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajarannya. Sedangkan media sekunder bertujuan untuk memberikan pengayaan materi.

Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2006: 121) menambahkan, faktor-faktor lain yang perlu diperhatikan dalam memilih media pengajaran adalah situasi dan kondisi, juga kualitas teknik dari media pembelajaran tersebut.Dalam menentukan pemilihan media pembelajaran, situasi dan kondisi yang ada juga perlu mendapat perhatian.Situasi dan kondisi yang dimaksud dalam hal ini adalah situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan digunakan seperti ukurannya, perlengkapannya, ventilasinya, dan lain-lain. Selain itu, situasi dan kondisi siswa yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, motivasi, dan kegairahannya. Misal, siswa yang sudah melakukan praktik yang berat, seperti praktik olahraga, biasanya kegairahan belajarnya akan sangat menurun. Dari segi teknik, media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat atau belum, barangkali ada rekaman audionya atau gambar-gambar atau alat-alat bantunya yang kurang jelas atau kurang lengkap, sehingga perlu penyempurnaan sebelum digunakan. Suara atau gambar yang kurang jelas bukan saja tidak menarik, tetapi juga dapat mengganggu proses belajar mengajar.

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

harus sesuai dengan kematangan dan pengalaman siswa serta perbedaan individual dalam kelompok, (2) alat yang dipilih harus tepat, memadai, dan mudah digunakan, (3) harus direncanakan dengan teliti dan diperiksa terlebih dahulu, (4) penggunaan alat peraga atau media disertai kelanjutannya seperti dengan diskusi, analisis, dan evaluasi, dan (5) sesuai dengan batas kemampuan biaya.

e. Klasifikasi Media

Menurut Wina Sanjaya (2010: 172) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu dilihat dari sifatnya, dilihat dari kemampuan jangkauannya, dan dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya. Berdasarkan sifatnya, media pembelajaran terbagi menjadi tiga, antara lain media auditif, media visual, dan media audiovisual. Media auditif merupakan media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara. Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Sedangkan media audiovisual merupakan media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media pembelajaran terbagi menjadi dua, antara lain media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti televisi, dan media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti video. Berdasarkan teknik pemakaiannya, media pembelajaran terbagi menjadi dua, antara lain media yang diproyeksikan seperti slide, dan media yang tidak diproyeksikan seperti gambar.

Selain klasifikasi di atas, Syaiful Bahri & Ahmad Zain (2006 : 121) menambahkan klasifikasi media yang dilihat berdasarkan bahan pembuatannya.

Media pembelajaran yang dilihat berdasarkan bahan pembuatannya terbagi menjadi dua, antara lain media sederhana dan media kompleks. Media sederhana merupakan media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit. Media kompleks merupakan media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

f. Pengertian Media Animasi

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

Pengertian animasi tersebut, senada dengan pengertian Film (*Motion Picture*).Menurut Rudi dan Cepi(2009 : 20), “Film disebut juga gambar hidup (*motion picture*), yaitu serangkaian gambar diam (*still picture*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak”.

Dalam penelitian ini, penulis membuat suatu media pembelajaran berupa media animasi yang dibuat dengan Adobe Flash CS3. Media ini akan berputar terus menerus jika tidak dimatikan. Dalam penggunaannya, media ini dapat dihentikan setiap saat untuk diselingi dengan penjelasan atau diskusi, atau guru dapat memberi narasi/komentar sendiri pada proses pembelajaran, sementara

media tersebut terus berputar. Berdasarkan kriteria tersebut, maka media animasi ini dapat dikatakan sebagai media gelang. Media gelang merupakan jenis media yang terdiri dari film berukuran 8mm atau 16mm dan memiliki durasi antara 3-4 menit, yang ujung-ujungnya saling bersambungan, sehingga film ini akan berputar terus berulang-ulang jika tidak dimatikan.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan bagian dari media film atau gambar hidup (*motion picture*) yang dapat disebut dengan media gelang, yaitu media berupa serangkaian gambar diam berukuran 8mm atau 16mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan, yang digerakan dengan cepat sehingga dapat menimbulkan kesan hidup atau bergerak dan dapat berputar terus berulang-ulang jika tidak dimatikan yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai.

g. Kelebihan dan kekurangan Media Animasi

Menurut (Utami, D. 2007. dalam <http://www.uny.ac.id/akademik/default.php>) Di unduh pada 02 Agustus 2017 pukul 18.00 Media animasi adalah media yang cukup menarik digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar namun pasti ada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media animasi tersebut sebagai sebuah karakteristik dari media animasi itu sendiri. Dari sumber yang ada, ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media animasi yaitu :

- 1) Media animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang

kompleks lebih mudah untuk di petakan ke dalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.

- 2) Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik di banding penggunaan media yang lain. Pelajar juga memberikan ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik di banding media yang bersifat statik.
- 3) Animasi digital juga mampu di gunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan dimana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan atau mungkin melibatkan biaya yang tinggi.
- 4) Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangkan beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin di sampaikan oleh para pendidik.
- 5) Persembahan secara visual dan dinamik yang di sediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi. Kelemahan Media Animasi

Kelemahan dari media animasi diantaranya :

- 1) Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
- 2) Memerlukan software khusus untuk membukanya

3) Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

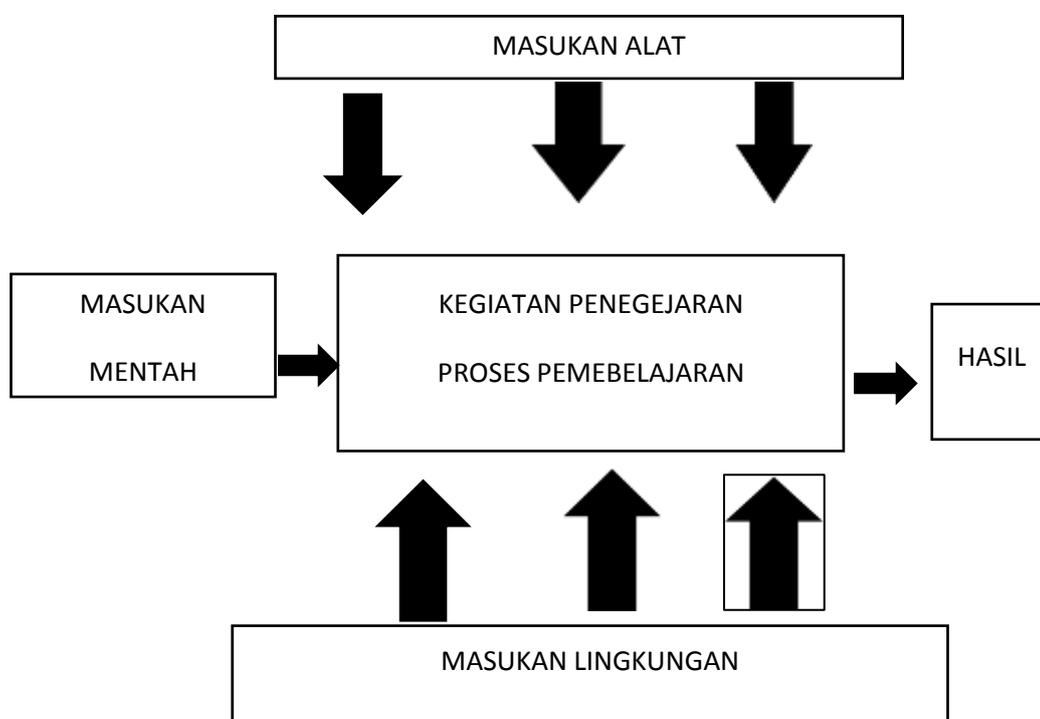
Kata hasil dapat diartikan sebagai sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh suatu usaha. Sedangkan belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan untuk melihat tingkat kemampuan seseorang dalam proses perubahan tingkah laku yang melibatkan kognitif.

Menurut Nana (2011:102) , hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemakaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang dan dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Selain itu hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selain dari ranah kognitif, hasil belajar juga diadakan untuk melihat sejauh mana perubahan murid dalam sikap dan keterampilan mereka. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan berupa perubahan tingkah laku atau sikap, keterampilan, dan kognisi murid akibat adanya usaha pada perbuatan yang terarah pada penyelesaian

tugas-tugas belajar. Hasil belajar murid diperoleh dari usaha mereka dalam mendengar, membaca, mengikuti petunjuk, mengamati, memikirkan, meniru, melatih, dan mencoba sendiri setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat diikhtisarkan seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Yang mempengaruhi hasil belajar

Bagan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar gambar di atas menunjukkan bahwa raw input (Masukan Alat/Instrumen) akan menghasilkan *output* (Hasil) jika diberikan *learning process* (kegiatan pengajaran – proses pembelajaran), dan selama *learning process* itu berlangsung instrumental input (masukan alat/instrumen) dan *environmental* input (masukan lingkungan) ikut serta dalam memberikan pengaruh terhadap terbentuknya *output*. Raw input dalam

gambar di atas diartikan sebagai murid yang diharapkan memberikan hasil atau prestasi belajar yang baik. Agar dapat menghasilkan murid yang berprestasi baik dengan segala karakteristik berbeda yang mereka miliki, maka murid harus melewati proses belajar (*teaching – learning process*) terlebih dahulu. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, faktor-faktor dari lingkungan (*environmental input*) juga faktor-faktor yang sengaja dirancang dalam pendidikan (*instrumental input*) seperti kurikulum, guru, dan lain sebagainya, juga turut serta dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar murid (*output*). Selain itu, ada beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

c. Tes sebagai Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Tes seringkali digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Dalam batasan tertentu, tes juga dapat digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar pada ranah afektif maupun psikomotorik. Terdapat dua jenis tes, yaitu tes uraian dan tes objektif. Tes uraian merupakan pertanyaan yang menuntut murid menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri. Dalam tes uraian, murid dituntut untuk mengekspresikan gagasannya melalui bahasa tulisan. Karena hal tersebut, tes uraian dinilai lebih baik jika dibandingkan dengan tes objektif.

Tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Tes objektif seringkali digunakan untuk mengukur hasil belajar murid, hal tersebut disebabkan antara lain oleh luasnya bahan pelajaran yang dapat

dicakup dalam tes dan mudahnya menilai jawaban yang diberikan. Ada beberapa bentuk dalam tes objektif, yakni bentuk jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan pilihan ganda. Untuk mengukur prestasi belajar murid, dibutuhkan suatu alat ukur yang akurat, dan dapat diandalkan. Jika tidak, maka informasi yang diperoleh tidak dapat dipercaya dan mungkin tidak memberikan gambaran yang sebenarnya tentang hasil belajar murid. Itu sebabnya, penyusunan suatu instrumen pengukuran harus memenuhi persyaratan tertentu, antara lain validitas, reliabilitas, objektivitas, pembedaan (diferensiasi), dan pertanyaan-pertanyaan evaluasi suatu alat tes dapat dikatakan baik jika alat tes tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, dan suatu tes yang valid adalah tes yang menuntut murid untuk melakukan tingkah laku yang sama sebagaimana telah dirumuskan dalam tujuan belajar mengajar. Selain itu, suatu alat tes dapat dikatakan baik jika dapat memberikan atau menunjukkan prestasi murid secara konsisten (*reliable*), artinya hasil belajar murid akan sama walaupun dilakukan tes beberapa kali dengan alat tes yang sama. Alat tes yang baik juga dapat dilihat dari objektivitas alat tes tersebut. Artinya, alat tes harus dibuat agar mendapatkan hasil yang objektif sehingga guru tidak dapat mempertimbangkan subjektivitas, baik yang sifatnya menguntungkan ataupun merugikan hasil tes bagi murid. Selain itu alat tes yang baik dapat dilihat dari seberapa besar alat tes tersebut membantu membandingkan dan menunjukkan antara murid yang pandai dan yang tidak, juga mengandung pertanyaan-pertanyaan evaluasi dari pelajaran-pelajaran yang sudah disampaikan selama proses belajar mengajar berlangsung.

B. Kerangka Pikir

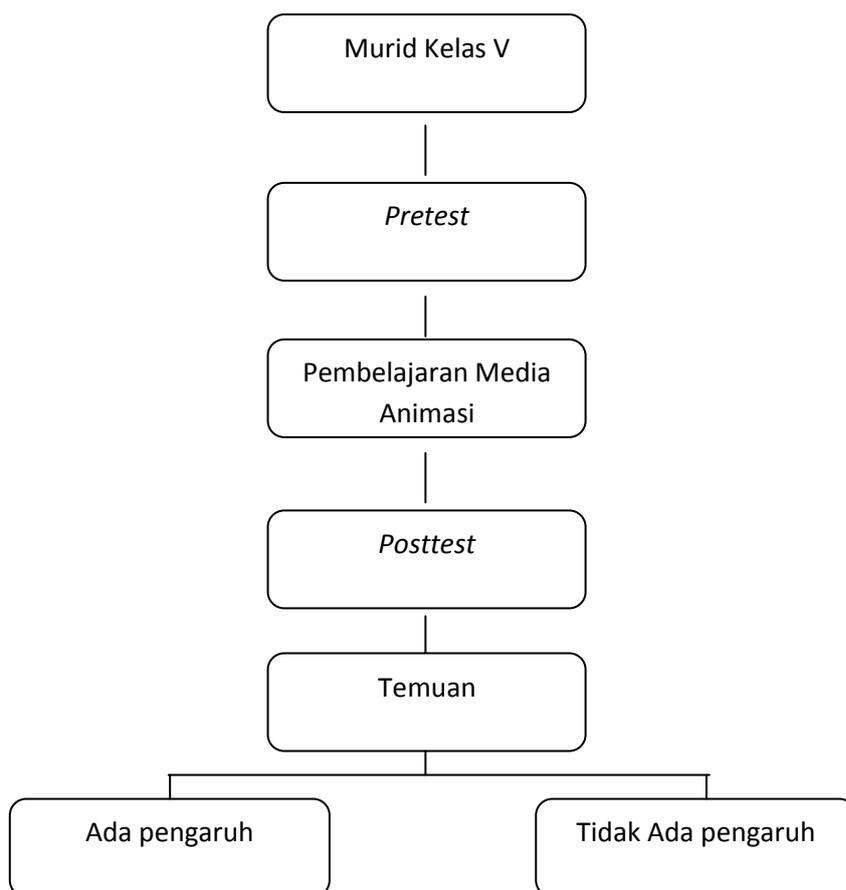
Dalam proses kegiatan belajar mengajar, seringkali kita lihat bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak dibarengi dengan metode yang menarik bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari adanya observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis. Oleh karena itu, selama proses observasi berlangsung, tidak sedikit siswa yang terlihat tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, seperti mengobrol, mengantuk, pandangan tidak terfokus, dan lain sebagainya. Sehingga, kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Karena itu, dalam penyampaian materi tersebut, media animasi lah yang sekiranya dipandang lebih tepat untuk digunakan agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, telah terbukti bahwa media animasi memberikan hubungan minat belajar siswa. Beberapa penelitian lain membuktikan bahwa media animasi memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa jika dibandingkan dengan media gambar, karena kedua media tersebut memberikan minat yang sama besar, artinya tidak terdapat perbedaan antara media gambar dengan media animasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa), sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut. Dalam proses pembelajaran, media sangat membantu untuk mengalihkan perhatian siswa ketika materi disampaikan dan membantu mereka untuk memahami dan mengingat materi tersebut dalam ingatan jangka

panjang mereka. Selain itu, Edgar (1969) pun menyatakan dalam kerucut pengalaman miliknya, bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media yang dapat dilihat lebih baik jika dibandingkan dengan media yang hanya bisa didengar saja.

Adapun langkah – langkah sebelum melakukan sebelum melakukan pretest yaitu yang pertama adalah masuk kedalam ruangan kemudian memberikan pretes kepada murid yang berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 , kemudian memberikan perlakuan atau materi dan memutar media animasi kepada murid setelah itu yang di lakukan adalah posttest memberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal kemudian menghitung soal dengan menggunakan rumus tHitung dan tTabel untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media animasi.

Gambar 2.2Bagan Kerangka Pikir



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2003: 93). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu :

Ho : tidak ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan.

Ha : ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan penelitian

1. Desain Penelitian

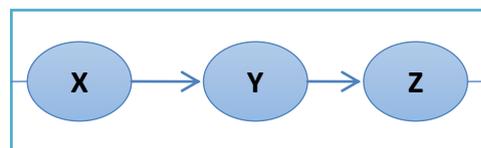
Desain dari penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis Pre-experimental Design. Yaitu eksperimen yang belum sungguh-sungguh karena

masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2011:73).

Menurut Fraenkel & Wallen (2008) (Syamsuddin & Damaianti, 2009:156) terdapat tiga bentuk yang lazim digunakan dalam desain *Pre-Experimental*, yaitu; 1) studi kasus bentuk tunggal (*one shot case study*); 2) tes awal - tes akhir kelompok tunggal (*the one group pretest posttest*); 3) perbandingan kelompok statis (*the static group comparison*).

Dari ketiga desain tersebut peneliti menggunakan desain tes awal- tes akhir (*the one group pretest posttest*). Kelompok eksperimen yang digunakan hanya satu kelompok belajar. Murid diberikan Pre test (X) kemudian diberikan perlakuan (Y) dan menerima jenis tes (Z). bentuk ini dapat digambarkan seperti skema sebagai berikut:

Gambar 3.1 skema the one group pretest posttest



Keterangan:

X : *Pre Test*, memberikan soal kepada murid dalam bentuk tes sebelum adanya treatment.

Y: *Treatment/* perlakuan yang dilakukan kepada sampel penelitian berupa penggunaan media animasi.

Z: Tes, memberikan tes tertulis kepada murid untuk mengetahui hasil belajar setelah mendapatkan *treatment/*perlakuan.

2. Variabel Penelitian

Sugiyono (2010: 61) menyatakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dengan Hasil Belajar Murid Kelas V SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkejene Kabupaten Pangkep”. Adapun jenis variabel yang akan diteliti antara lain:

- a. Variabel X : Media Animasi
- b. Variabel Y : Hasil Belajar Murid SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkejene Kabupaten Pangkep.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2015: 61) menyatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Jadi, populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian yang mengenainya dapat diperoleh dari data yang dipermasalahkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkejene Kabupaten Pangkep.

Tabel 3.1 Jumlah Kelas dan Seluruh Populasi

No	Nama Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	Kelas 5 A	16	14	30
2.	Kelas 5 B	12	23	35
	Jumlah	28	37	65

(Sumber data: Papan potensi SD Negeri8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. 2016/2017).

2. Sampel

Sugiyono (2015: 62) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Menurut Arikunto (2006: 112) menyatakan bahwa “apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Tetapi jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 15-25% atau lebih”.

Namun dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu dengan cara *Purposive Sampling*, yaitu teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu berdasarkan kebutuhan peneliti. Dimana teknik ini digunakan untuk memenuhi data dalam penelitian, jumlah sampel tidak lebih dari 100 dan penarikan sampel berdasarkan kebutuhan peneliti yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep yang berjumlah 30 murid.

Tabel : 3.2. Jumlah Kelas dan Besarnya Sampel

NO.	Kelas	Jumlah Peserta didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	V	12	18	30
Jumlah keseluruhan Peserta didik Kelas V				30

(Sumber data: Papan potensi SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. 2016/2017).

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional digunakan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dengan pembaca terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian, sehingga diharapkan dapat menghindari kekeliruan maksud dan tujuan yang ingin dicapai.

1. Penggunaan Media Animasi (X)

Media animasi merupakan alat bantu yang digunakan guru yang berbentuk gambar atau lukisan yang digerakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien.

2. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh siswa berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sebagai hasil dari proses belajar siswa dalam suatu priode tertentu yang dinyatakan dalam bentuk nilai raport.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah :

- a. Lembar observasi/ Lembar pengamatan untuk melihat aktivitas murid kelas V selama proses belajar mengajar berlangsung.
- b. Tes yang diberikan kepada murid sebelum dan setelah diadakan percobaan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data, maka penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap guru dan siswa dalam kaitannya dengan menggunakan media animasi terhadap hasil belajar IPAmurid kelas V SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep yang bertujuan sebagai pedoman untuk menentukan tindakan berikutnya.

2. Tes

Metode tes ini di terapkan pada kelas eksperimen, dalam bentuk *pre test* dan *posttest control grup design*.

3. Dokumentasi

Dokumen yang dikumpulkan berupa hasil belajar murid dan rencana pelaksanaan pembelajaran, hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penggunaan media animasi di SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini ada dua teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial, diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh diantaranya penentuan nilai statistik deskriptif, penentuan kategori hasil belajar dan penentuan distribusi presentase ketuntasan. Berikut adalah rumus yang digunakan dalam analisis data statistik deskriptif.

a. Penentuan Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik yang dimaksud meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi. Penentuan nilai statistik deskriptif dilihat dari nilai

- 1) rata-rata siswa (mean).

$$X = \frac{\sum f_i \cdot M_i}{n}$$

b. Penentuan Kategori Hasil Belajar

Penentuan kategori hasil belajar dapat dilihat pada table dibawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skorperolehansiswa}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

Tabel 3.3. Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar (pretest atau posttest).

o.	Interval Nilai	Kategori
----	----------------	----------

.	0 – 54	Sangat rendah
.	55 – 64	Rendah
.	65 – 74	Sedang
.	75 – 84	Tinggi
.	85 – 100	Sangat Tinggi

c. Penentuan Distribusi Presentase Ketuntasan

Kriteria ketuntasan minimum siswa kelas V SD Negeri 8 Pacellang kecamatan pangkajene kabupaten Pangkep yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70 dari skor idealnya 100.

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (Kriteria Ketuntasan Minimum)

Ni lai	Kriteria
< 70	Tidak Tuntas
≥ 70	Tuntas

Berdasarkan tabel diatas bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dinyatakan Tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar dan siswa yang memperoleh nilai < 70 maka siswa dinyatakan tidak tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar. Persentase ketuntasan belajar dapat diperoleh dengan rumus berikut:

Skor tersebut merupakan ketetapan dari sekolah tersebut.

- 1) Untuk menghitung persentase (%)ketuntasan, menggunakan rumus:

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\sum \text{Semuamurid yang nilainya} \geq 70}{\sum \text{murid}} \times 100$$

- 2) Untuk menghitung persentase ketidaktuntasan, menggunakan rumus:

$$\% \text{ ketidaktuntasan} = \frac{\sum \text{Semuamurid yang nilainya} < 70}{\sum \text{murid}} \times 100$$

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Tahap analisis data yang terakhir yaitu pengujian hipotesis dengan menggunakan T-test (pretes-postes) uji beda mean data berpasangan. Uji ini digunakan untuk menguji signifikansi kondisi sebelum dan setelah perlakuan. Jenis data yang digunakan harus berskala interval atau rasio. Untuk menentukan nilai t empiric peneliti menggunakan rumus (Edi Riadi, 2016:246):

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

Keterangan:

t= nilai t

d= selisih nilai postes dan pretes

N= jumlah sampel

1. Menentukan nilai t_{tabel}

$$dk = n - 1$$

nilai table t distribusimuriduntukujisatu
pihak,dengantarafsignifikansi 5%

2. Kriteria pengujian

$H_0: \mu_1 = \mu_2$; Tidak ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan setelah diberi metode Z

$H_1: \mu_1 > \mu_2$; Ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan setelah diterapkan budaya literasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini telah dilakukan pada hari Sabtu dengan 11 November 2017 pokok Sistem Peredaran Darah Manusia. Maka hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Selama berlangsungnya penelitian tercatat sikap yang terjadi pada setiap murid selama proses pembelajaran berlangsung. Sikap murid tersebut diperoleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan dalam proses belajar mengajar berlangsung yang digunakan untuk mengetahui perubahan sikap murid di kelas. Adapun deskriptif tentang sikap murid selama mengikuti proses pembelajaran ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Aktivitas Belajar Selama

No	Aktivitas	Pertemuan Ke-						Rata-rata	Persentase %
		Pre test	I	II	III	I V	Post test		
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	30	30	29	28	29	30	29.33	97.77
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	26	27	28	28	29	30	28	93.33
3.	Siswa yang	28	15	16	4	3	0	11	36.66

	melakukan aktivitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll)								
4.	Siswa yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas	29	26	27	28	28	30	28	93.33
5.	Siswa yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal.	-	5	4	3	0	-	2	6.66
6.	Siswa yang kurang percaya diri dalam mengerjakan kuis (tidak mengerjakan, menyontek, dll)	0	6	5	4	3	2	3.33	11.11

Penelitian Penelitian Berlangsung

Sumber : Data primer 2017, diolah dari lampiran 1

Observasi murid pada saat penerapan budaya literasi di kelas

- a. Presentase kehadiran murid pada saat proses pembelajaran yaitu 97.77 %
- b. Presentase siswa yang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung yaitu 93.33 %
- c. Presentase siswa yang melakukan aktivitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll) yaitu 36.66 %
- d. Presentase siswa yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas yaitu 93.33 %
- e. Presentase siswa yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal yaitu 6.66 %
- f. Presentase siswa yang kurang percaya diri dalam mengerjakan kuis (tidak mengerjakan, menyontek, dll) yaitu 11.11 %

2. Hasil Belajar Dengan Analisis Statistic Deskriptif

Pada analisis deskriptif, data yang diolah yaitu data *pretest* dan *posttest* murid pada kelas V, atau kelas yang diterapkan dengan menggunakan media animasi pada pembelajaran IPA, maka peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* berupa soal obyektif dan uraian sebanyak 10 butir. Secara teoritik skor minimum yang dicapai murid adalah 0 dan skor maksimum yang dicapai murid adalah 100 dengan nilai ketuntasan adalah 70.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep . Peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan instrument pre dan post test, sehingga diperoleh hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Media Animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sebagai berikut:

a. Nilai Statistik Hasil Belajar

Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar siswa Kelas V SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep

Kategori Nilai Statistik	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
Jumlah murid	30	28
Nilai ideal	100	100
Nilai Maksimum	80	100
Nilai Terendah	30	50
Rentang nilai	50	50
Nilai rata-rata	59,99	75

(Sumber : data primer 2017, diolah dari lampiran 2)

Berdasarkan Tabel 4.2 terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan dan diberikan pretest diperoleh Nilai maksimum hasil belajar adalah 80 dan skor terendah 30 . Rata-rata skor yang diperoleh 59,99 . Sedangkan pada saat setelah diberikan perlakuan dan diberikan posttest diperoleh nilai maksimum 100 dan nilai minimum sebesar 50. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 75. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa murid yang diberikan perlakuan yakni dengan menggunakan media animasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan Alam (IPA) memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dari pada murid yang diberikan tes yang tanpa diberikan perlakuan.

b. Kategori hasil belajar

Tabel 4.3 Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar *Pra test* Dan *Posttest*

No	Interval nilai	Kategori	Pre test		Post test	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	0 – 54	sangat rendah	9	30	4	13,33
2	55 – 64	Rendah	9	30	1	3,34
3	65 – 79	Sedang	8	26,66	10	33,34
4	80 – 89	Tinggi	4	13,34	7	23,33
5	90 – 100	sangat tinggi	0	0	8	26,66
Jumlah			30	100	30	100

(Sumber : data primer 2017, diolah dari lampiran 3)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *pretest* murid pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terdapat 30 % pada kategori sangat

rendah; 30 % pada kategori rendah; 26,66 % pada kategori sedang; 0 % pada kategori tinggi; dan kategori sangat tinggi 0 %.

Dari tabel tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan (post test) yakni menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPA pada kategori sangat rendah 13,33 %; 3,34 % pada kategori rendah; 3,34% pada kategori sedang; 33,34 % pada kategori tinggi 23,33 % dan terdapat 26,66 % pada kategori sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami pembelajaran setelah menggunakan media animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tergolong tinggi.

c. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tabel 4.4 :Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Pretest Dan Posttest

No	Kategori Ketuntasan	Kategori	Frekuensi		Persentase	
			Pre test	Post test	Pre test	Post test
	≤ 70	Tidak tuntas	1	5	6	16,66
	> 70	Tuntas	1	25	4	83,34
Jumlah			3	3	1	1
			0	0	00	00

(Sumber : Data primer 2016 , diolah dari lampiran 4)

Berdasarkan tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa nilai *pretest* murid pada saat sebelum adanya perlakuan menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPA terdapat 30 murid dengan persentase 60% kategori tidak tuntas dan 12 murid dengan persentase sebesar 40% kategori tuntas. Dari tabel tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*post test*) yakni dengan menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPA terdapat 5 murid dengan presentase 16.66% tidak tuntas dan terapat pada kategori tuntas sebesar 83,34 % yaitu 25 murid. Hal ini berartiketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 75telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

3. Hasil Belajar Dengan Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) murid kelas V SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. maka diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,19 dan t_{tabel} sebesar 1,699127 dengan taraf signifikansi 0,05.

B. PEMBAHASAN

1. Aktivitas belajar

Berdasarkan hasil observasi kegiatan murid selama mengikuti pembelajaran pada kelas V dengan menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPA dapat dilihat perbandingan aktivitas siswa pada tabel dan grafik berikut ini. Media Animas merupakan media yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk merangsang audio, visual dan

audio-visual yang terdapat pada peserta didik. Dengan menggunakan media ini akan mampu menarik perhatian peserta didik lebih terfokus pada proses pembelajaran karena dihadapkan dengan media yang baru dan lebih menarik. Media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor atau TV sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Animasi adalah susunan gambar diam yang disusun sehingga menimbulkan efek seolah-olah tampak bergerak. Tulisan yang bergerak dari menghadap kiri berubah ke kanan, itu adalah contoh animasi yang sederhana. Sebelum dihasilkan suatu *movie* diperlukan suatu proses kejadian dan juga teknik menggerakkan suatu objek gambar.

Media Animasi merupakan media yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk merangsang audio, visual dan audio-visual yang terdapat pada peserta didik. Dengan menggunakan media ini akan mampu menarik perhatian peserta didik lebih terfokus pada proses pembelajaran karena dihadapkan dengan media yang baru dan lebih menarik.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 59,99 pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah 30% rendah 30%, sedang 26,66%, tinggi 13,34%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPA sebelum diterapkan model pembelajaran Media Animasi tergolong rendah. Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah

80. Jadi hasil belajar IPA setelah diterapkan model pembelajaran Media Animasi mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan media animasi. Selain itu persentasi kategori hasil hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumrn test dikategorikan sangat tinggi yaitu 26,66%, tinggi 23,33%, rendah 3,34%, dan sangat rendah berada pada presentase 13,33%.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan media animasiterhadap hasil belajar IPA, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 3 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya media animasi murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari murid lain sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa maka diperoleh nilai thitung sebesar 8,19 dan ttabel sebesar 1,699 dengan taraf signifikansi 0,05. penerapan media animasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA pada murid kelas V Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pamgkep

2. Hasil Belajar Murid

1) Perbandingan Hasil Analisis Statistiku Deskriptif

a. Perbandingan Nilai Statistik Deskriptif

Tabel 4.6 Distribusi Perbandingan Statistik Nilai Belajar Pra Dan Post Test

No.	Statistik	Nilai Statistik	
		Pre test	Post test
	Jumlah sampel	30	30
	Nilai maksimum	80	100
	Nilai minimum	30	50
	Rata-rata	59,99	75

Sumber : nilai statistic deskriptif dari hasil pre dan posttest

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan diagram berikut



Gambar 4.1. Grafik Distribusi Perbandingan Statistik Nilai Belajar Pre Dan Posttest

Dari tabel dan diagram diatas, menunjukkan bahwa jumlah sampel 30 orang, nilai *pretest* untuk nilai terendah adalah 30 (Tiga Puluh) dan nilai tertinggi 80 (Delapan Puluh). Nilai *posttest* untuk nilai terendah 50 (Lima Puluh) dan nilai tertinggi 100 (seratus), rata-rata pretest 59,99 dan rata-rata posttest 75. tabel diatas dapat di simpulkan bahwa distribusi nilai murid mengalami peningkatan dan berpengaruh setelah di lakukan perlakuan yaitu Menggunakan Media Animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Strategi ini bisa meningkatkan dan berpengaruh karena murid belajar mengaitkan materi dengan apa yang mereka baca sesuai dengan sumber baca yang menarik perhatian siswa.

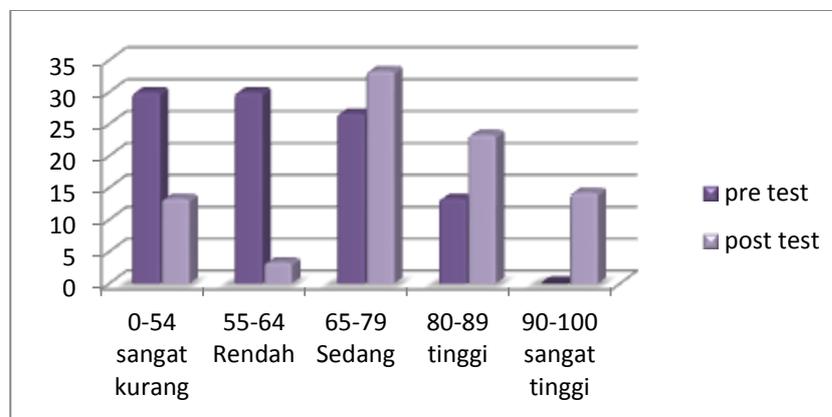
b. Perbandingan Kategori Hasil Belajar

Berdasarkan hasil distribusi persentase skor nilai pre tes dan post test sebelum dan sesudah penerapan budaya literasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Maka dapat di lihat perbandingan kategori hasil belajar murid pada tabel dan grafik sebagai berikut.

Tabel 4.7 distribusi perbandingan kategori hasil nilai pra dan post tes

No	Interval nilai	Kategori	Pre test	Post test
			Persentase	Persentase
1	0 – 54	sangat rendah	30%	13,33%
2	55 – 64	Rendah	30%	3,34%
3	65 – 79	Sedang	26,66%	33,34%
4	80 – 89	Tinggi	13,34%	23,33%
5	90 – 100	sangat tinggi	0	26,66%
Jumlah			100%	100%

Sumber : data primer 2017

**Gambar 4.2** distribusi perbandingan kategori hasil nilai pre dan post tes

Dari tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa persentase kategori nilai murid pada proses pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media Animasi ; (1) kategori sangat rendah (0-54), persentasi pada pretest sebanyak 30% dan persentasi pada post test sebanyak 13,33 %;(2) kategori rendah (55-64), persentasi pada pretest sebanyak 30% dan pada post test sebanyak 3,34%; (3) kategori

sedang (65-79), persentasi pada pre test sebanyak 26,66% dan pada post test sebanyak 33,34%; (4) kategori tinggi (80-89) persentasi pada pre test sebanyak 13,34% dan pada post test sebanyak 23,33%; dan (5) kategori sangat tinggi (90-100) persentasi pada pre test sebanyak 0% dan pada post test sebanyak 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai murid setelah belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan Media Animasi pada mata pelajaran IPA meningkat, dengan kata lain bahwa strategi tersebut berpengaruh terhadap proses belajar murid yang berdampak baik pada hasil belajarnya.

c. Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

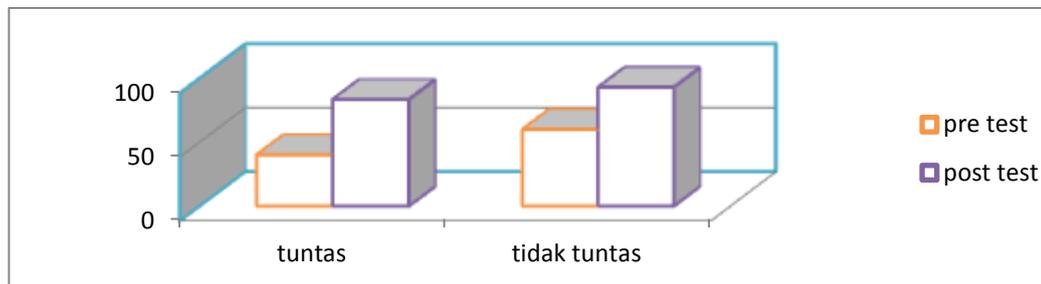
Berdasarkan klarifikasi ketuntasan hasil belajar murid yaitu nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas dan nilai ≤ 70 dinyatakan tidak tuntas maka dapat dilihat perbandingan ketuntasan murid pada tabel dan grafik berikut.

Tabel 4.8 perbandingan tingkat ketuntasan hasil belajar pra dan post test

No	Kategori Ketuntasan	Kategori	Persentase %	
			Pre test	Post test
	0 – 69	Tidak tuntas	60%	16,66%
	70 - 100	Tuntas	40%	83,34%
Jumlah			100	100

Sumber : Data primer 2017

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat pada diagram berikut



Gambar 4.3 Grafik perbandingan tingkat ketuntasan hasil belajar pre dan post tes

Dari tabel dan grafik perbandingan di atas menunjukkan bahwa persentase kategori ketuntasan hasil belajar murid pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan media animasi ; (1) murid yang berada pada kategori tidak tuntas pada pretest sebanyak 60% dan murid yang tuntas sebanyak 40% dan (2) murid yang berada pada kategori tidak tuntas pada posttest sebanyak 16,66% dan murid yang tuntas pada post test sebanyak 83,34%.

Berdasarkan persentase kategori ketuntasan hasil belajar murid dapat disimpulkan bahwa pada tingkat ketuntasan pada pembelajaran IPA sebelum perlakuan dan pemberian pretes lebih besar ketidak tuntasannya daripada tuntasnya dan sebaliknya pada tingkat ketuntasan sesudah perlakuan dan pemberian posttes lebih besar yang tuntas dari pada tidak tuntas.

2) Hasil Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan hasil penelitian maka dilakukan pengujian dari hipotesis

1. Menentukan t_{hitung}

$$t = \frac{\sum d_i}{\sqrt{\frac{n \sum d_i^2 - (\sum d_i)^2}{n-1}}}$$

$$t = \frac{480}{\sqrt{\frac{30 \times 11000 - (480)^2}{30-1}}}$$

$$t = \frac{480}{\sqrt{\frac{30 \times 11000 - 230400}{29}}}$$

$$t = \frac{480}{\sqrt{3434,4827586}}$$

$$t = \frac{480}{58,60}$$

$$t = 8,19$$

2. Menentukan nilai t_{tabel}

$$dk = n-1 = 30-1 = 29$$

nilai table t distribusi murid untuk uji satu pihak , dengan taraf signifikansi 5%, dk=29, nilai $t_{\text{tabel}}=1,699$

3. Kriteria Pengujian

Karena $t_{\text{hitung}}=8,19$ berada dari perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,19 dan t_{tabel} sebesar 1,699 dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian bahwa t_{hitung} ternyata memenuhi kriteria pengujian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a di terima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dapat mempengaruhi

hasil belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) murid kelas V SD Negeri 8
Pacelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas V SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep dengan menggunakan media animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) murid, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan menggunakan media animasi terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Murid Kelas V Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep hal ini dibuktikan dari hasil Nilai $t_{hitung}=8,19$ berada dari perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,19 dan t_{tabel} sebesar 1,699127 dengan taraf signifikansi 0,05. diambil dari nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) murid kelas V Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep

B. Saran

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

1. Disarankan kepada guru khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) agar lebih antusias dalam menggunakan Media Animasi dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih bermakna.

2. Untuk mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar diharapkan kepada guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan buku-buku dan sumber-sumber bacaan yang ada di sekolah.
3. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil peneliti

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, T. (2013). *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azmiyawati, Choiril dan Wigati Hadi Omegawati dan Rohana Kusumawati. *IPA Salingtemas 5 Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- AR, Syamsuddin. & Vismaia S. Damaianti. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Chandra. (2007). *7 Jam Belajar Interaktif Flash CS3 Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kurniawati, N. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Belajar dan Penguasaan Materi Oleh Murid Pada Materi Pokok Organ Pernapasan*.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nasional, Departemen Pendidikan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT
- Sadiman, Arief S, dkk. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Stratgei Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Slavin, Robert E. (2008). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta: Indeks
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugianto, Agus, dkk. (2009). *Pembelajaran IPA MI*. Surabaya: Aprinta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sukiyasa, Kadek & Sukoco. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Murid Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Jurnal

Sulistiyanto, H. & Wiyono, E. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam 5: Untuk SD dan Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

LEMBAR OBESERVASI AKTIVITAS MURID

	Aktivitas	Pertemuan Ke-						Rata-rata	Persentase%
		Pretest	I	II	III	IV	Postest		
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	30	30	29	28	29	30	29.33	97.77
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	26	27	28	28	29	30	28	93.33
3.	Siswa yang melakukan aktivitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll)	28	15	16	4	3	0	11	36.66
4.	Siswa yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas	29	26	27	28	28	30	28	93.33
5.	Siswa yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal.	-	5	4	3	0	-	2	6.66
6.	Siswa yang kurang percaya diri dalam mengerjakan kuis (tidak mengerjakan, menyontek, dll)	0	6	5	4	3	2	3.33	11.11

**DAFTAR HADIR MURIDSDN 8 PACCELANG
TAHUN PELAJARAN 2017**

KELAS : V
SEMESTER : Ganjil

NO	L/P	NAMA SISWA	PERTEMUAN KE-			
			1	2	3	4
1	L	AHMAD RASYA ADITYA	√	√	√	√
2	L	ALFIANSYAH	√	√	√	√
3	L	AJIS SAPUTRA	√	√	√	√
4	L	FAHRI ALFIANSYAH	√	√	√	√
5	L	INCE DARMAWAN	√	√	√	√
6	L	IKRAM	√	√	√	√
7	L	MUHAEMIN	√	√	√	√
8	L	MUHAMMAD WAHYU	√	√	√	√
9	L	RANDI DEPUNI	√	√	√	√
10	L	SYARIF HIDAYATULLAH	√	√	√	√
11	L	SULFADLI AZIM	√	√	√	√
12	L	MUH. ARHAM	√	√	√	√
13	L	MUH. INCE AL-FAJRI	√	√	√	√
14	L	FAIZ NAQIB YOGADESTRA	√	√	√	√
15	L	GALIH PANJI AGUS	√	√	√	√
16	L	AZRIL RAHANDIKA	√	√	√	√
17	P	KHUSNUL KHATIMA	√	√	√	√
18	P	MIFTAHUL JANNAH	√	√	√	√
19	P	NURUL AZIZAH	√	√	√	√
20	P	NURUL HIDAYANTI	√	√	√	√
21	P	NURJANNAH	√	√	√	√
22	P	MAGFIRAH	√	√	√	√
23	P	PUTRI	√	√	√	√
24	P	RISKA	√	√	√	√
25	P	SUCI RAMADANI	√	√	√	√
26	P	SINAR JAYA	√	√	√	√
27	P	RAHMADINA	√	√	√	√

28	P	JUMRIAH	√	√	√	√
29	P	CHANTIKA KHURFATUL JANNAH	√	√	√	√
30	P	ELSYA NOVIANTI	√	√	√	√

DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 8 PACCELANG
KELURAHAN ANRRONG APPAKA KECAMATAN PANGKAJENE
KABUPATEN PANGKEP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 8 Pecellang
 Kelas / Semester : Lima / Satu
 Hari / Tanggal : Senin / 20 November 2017
 Alokasi Waktu : x 35 menit

- A. Standar Kompetensi :
1. Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan
- B. Kompetensi Dasar :
1. Mengidentifikasi organ peredaran darah manusia
- C. Indikator :
1. Mengidentifikasi organ yang terlibat dalam sistem peredaran darah manusia
 2. Menguraikan proses jalannya sistem peredaran darah manusia
- D. Tujuan Pembelajaran :
1. Disediakan gambar tiruan jantung, diharapkan siswa dapat menjelaskan peranan jantung dalam sistem peredaran darah manusia dengan tepat.
 2. Disediakan skema tentang peredaran darah manusia, diharapkan siswa dapat menjelaskan peranan pembuluh darah dalam sistem peredaran darah manusia dengan tepat.
 3. Melalui kegiatan diskusi, diharapkan siswa dapat membedakan pembuluh nadi dengan pembuluh balik dalam sistem peredaran darah manusia dengan rinci.
- E. Karakter Yang Diharapkan
- Tanggung jawab, disiplin, tekun, kerja sama, kreatif, keberanian, toleransi, komunikatif, dan mandiri.

F. Materi Ajar
Sistem peredaran Darah

G. Langkah Pembelajaran

No.	Langkah Kegiatan	Pengorganisasian	
		Kelas	waktu
1.	Prakegiatan	Klasikal Klasikal Klasikal	3 Menit
	a) Siswa Menjawab salam dari guru b) Siswa dan Guru berdoa bersama c) Siswa menjawab Presensi Guru		
2.	Kegiatan Awal		7 Menit
	a) Apresepsi	Tanya Jawab	
	Siswa melakukan kegiatan tanya jawab bersama guru . “Anak – Anak , Pernahkah kalian terluka atau teriris ? Apa yang terjadi dengan luka tersebut ? Mengapa harus ada darah ? siapa yang bertugas mengordinir darah itu ? Berjalan melauai apa darah yang ada dalam tubuh kita ? b) Eksplorasi Materi Pelajaran Siswa menyimpulkan materi yang akan di pelajari melalui kegiatan tanya jawab dengan guru c) Eksplorasi Tujuan Pembelajaran Siswa bersama guru menyimpulkan tujuan yang akan di capai dalam kegiatan pembelajaran	Tanya Jawab Tanya Jawab	
3.	Kegiatan Inti a. Siswa memperhatikan penjelasan sekilas dari guru	Klasikal	50 Menit

	<p>mengenai materi peredaran darah</p> <p>b. Siswa memperhatikan media animasi pembelajaran interaktif tentang sistem peredaran darah manusia yang di putarkan oleh guru</p> <p>c. Siswa menanggapi media animasi yang di putarkan oleh guru</p> <p>d. Siswa di persilahkan mencatatan ataupun membaca materi yang bersangkutan</p> <p>e. Sembari mencatat guru menjelaskan sedikit materi animasi</p> <p>Introduksi Konsep</p> <p>f. Kelas di bagi menjadi 4 kelompok</p> <p>g. Masing – masing kelompok mendapatkan LKS dari guru yang didalamnya terdapat gambar – gambar yang disusun sedemikian rupa terdapat pertanyaan yang harus di jawab</p> <p>h. Guru memperhatikan siswa menjawab soal</p> <p>i. Siswa di persilahkan bertanya jika belum paham materi</p> <p>j. Siswa menegjakan soal dengan tenang</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Penguasaan Penguasaan</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p>	
4.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>a) Simpulan Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran</p> <p>b) Refleksi Siswa memberikan pesan dan kesan tentang pembelajaran yang diikuti</p> <p>c) Penutup Siswa dan guru berdoa bersama sebelum pulang yang dipimpin oleh ketua kelas</p>	<p>Klasikal</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Klasikal</p>	10 Menit

H. Metode Dan Model Pembelajaran

Metode :

1. Tanya jawab
2. Diskusi
3. Diskusi Kelompok
4. Praktek
5. Penguasaan
6. Ceramah

I. Media / Alat Dan Sumber Pembelajaran

Media / Alat

- Media Animasi Alat Peredaran Darah Manusia
- LKS
- Papan Tulis dan Kapur
- LCD
- Leptop
- Spiker
- Vidio Animasi

2. Sumber

- Buku Kelas V IPA yang relevan
- Vidio Animasi

J. Penilaian

1. Proses Penilaian

- Proses : dilaksanakan sewaktu pembelajaran
- Hasil : Tulis

2. Jenis Penilaian

- Proses : Aktifitas / Pengamatan
- Hasil : Subjektif dan Objektif

4. Alat Penilaian

- Proses : Lembar Pengamatan , Lembar Kegiatan Siswa
- Hasil : Soal Evaluasi Dan Kunci Jawaban

Pangkep,
November 2017

Mengetahui,

Guru Kelas,

Mahasiswa

Munzir M, S.Pd
Alim

NIP: 19820525 200801 2 024

Muhammad Nur

Nim. 10540 8589 13

Kepala Sekolah,

Hj. Wahidah, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19690405 198901 2 002

Nama	:
NIS	:
Kelas/Mapel	: V / IPA

Isilah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan mendasilang (x) pada jawaban yang paling benar!

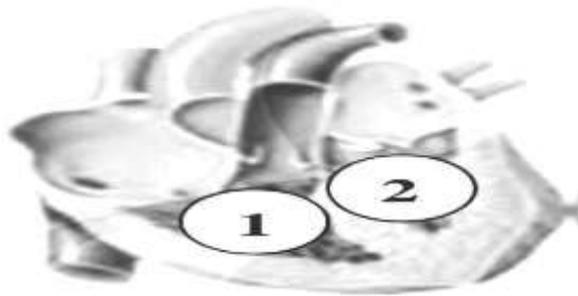
1.

Penyakit pada peredaran darah yaitu darah sukar membeku jika terjadi disebut.....

....

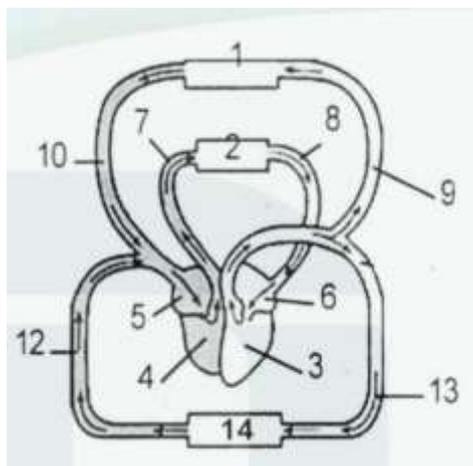
- | | |
|---------------|--------------|
| a. Hipertensi | c. Hemofilia |
| b. Anemia | d. Hepotensi |

2. Perhatikan gambar jantung di bawah ini ! ketika bagian ruangan jantung 1 berkontraksi, apakah yang terjadi?



- | | |
|------------------------------|----------------------------------|
| a. Darah masuk ke serambi | b. Darah masuk ke bilik |
| c. Darah keluar dari jantung | d. Darah keluar dari Paru – Paru |

3. Perhatikan gambar di bawah ini !

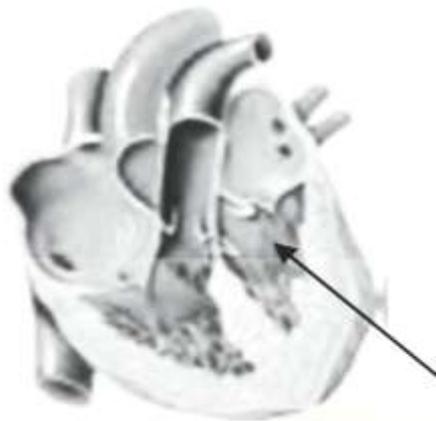


7. Apakah fungsi pembuluh vena atau pembuluh balik pada sistem peredaran darah?

- a. Membawa darah yang mengandung karbon dioksida ke jantung
- b. Memompa darah ke seluruh tubuh
- c. Mengalirkan darah dari jantung ke paru-paru
- d. Mengalirkan darah dari jantung

8. Disebut apakah bagian pada jantung yang ditunjukkan oleh

panah pada gambar di bawah ini?



a. Bilik kanan

b. Bilik kiri

c. Serambi kanan

d. Serambi kiri

9. Di manakah letak jantung?

a. Rongga dada sebelah kanan

b. Rongga dada sebelah kiri

c. Rongga perut sebelah kanan

d. Rongga perut sebelah kiri

10. Kegiatan apakah yang dapat menghasilkan denyut nadi paling rendah?

a. Makan

b. Berlari

c. Berjalan

d. Tidur

KUNCI JAWABAN SOAL

NO	KUNCI	
	PRETEST	POSTTEST
1	B	C
2	C	C
3	D	A
4	A	C
5	B	A
6	B	A
7	A	A
8	C	D
9	D	B
10	B	D

DAFTAR HASIL BELAJAR SISWA PRETEST DAN POSTTEST

NO	NAMA	PRETES T	POSTTE ST
1	AHMAD RASYA ADITYA	50	70
2	ALFIANSYAH	60	80
3	AJIS SAPUTRA	80	100
4	FAHRI ALFIANSYAH	60	80
5	INCE DARMAWAN	70	90
6	IKRAM	50	70
7	MUHAEMIN	70	80
8	MUHAMMAD WAHYU	60	70
9	RANDI DEPUNI	70	90
10	SYARIF HIDAYATULLAH	80	100
11	SULFADLI AZIM	30	40
12	MUH. ARHAM	30	70
13	MUH. INCE AL-JUFRI	70	90
14	FAIZNAQIB YOGADESTRA	80	100
15	GALIH PANJI AGUS	30	40
16	AZRIL RAHANDIKA	30	40
17	KHUSNUL KHATIMA	70	90
18	MIFTAHUL JANNAH	40	50
19	NURUL HIDAYANTI	60	70
20	NURJANNAH	70	70
21	MAGFIRAH	80	80
22	PUTRI	60	100
23	RISKA	60	70
24	SUCI RAMADANI	50	80
25	SINAR JAYA	40	70
26	RAHMADINA	60	60
27	NUR AULIAH	70	70

28	JUMRIAH	60	80
29	CHANTIKA KHURFATUL JANNAH	70	70
30	ELSYA NOVIANTI	60	80

Pangkep, November 2017

**Mengetahui,
Peneliti/Mahasiswa**

Muhammad Nur Alim
NIM. 1054 08589 13

FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN















Significance level = α

Degrees of Freedom	.005 (1-tail)	.01 (1-tail)	.025 (1-tail)	.05 (1-tail)	.10 (1-tail)	.25 (1-tail)
	.01 (2-tails)	.02 (2-tails)	.05 (2-tails)	.10 (2-tails)	.20 (2-tails)	.50 (2-tails)
1	63.657	31.821	12.706	6.314	3.078	1.000
2	9.925	6.965	4.303	2.920	1.886	.816
3	5.841	4.541	3.182	2.353	1.638	.765
4	4.604	3.747	2.776	2.132	1.533	.741
5	4.032	3.365	2.571	2.015	1.476	.727
6	3.707	3.143	2.447	1.943	1.440	.718
7	3.500	2.998	2.365	1.895	1.415	.711
8	3.355	2.896	2.306	1.860	1.397	.706
9	3.250	2.821	2.262	1.833	1.383	.703
10	3.169	2.764	2.228	1.812	1.372	.700
11	3.106	2.718	2.201	1.796	1.363	.697
12	3.054	2.681	2.179	1.782	1.356	.696
13	3.012	2.650	2.160	1.771	1.350	.694
14	2.977	2.625	2.145	1.761	1.345	.692
15	2.947	2.602	2.132	1.753	1.341	.691
16	2.921	2.584	2.120	1.746	1.337	.690
17	2.898	2.567	2.110	1.740	1.333	.689
18	2.878	2.552	2.101	1.734	1.330	.688
19	2.861	2.540	2.093	1.729	1.328	.688
20	2.845	2.528	2.086	1.725	1.325	.687
21	2.831	2.518	2.080	1.721	1.323	.686
22	2.819	2.508	2.074	1.717	1.321	.686
23	2.807	2.500	2.069	1.714	1.320	.685
24	2.797	2.492	2.064	1.711	1.318	.685
25	2.788	2.485	2.060	1.708	1.316	.684
26	2.779	2.479	2.056	1.706	1.315	.684
27	2.771	2.473	2.052	1.703	1.314	.684
28	2.763	2.467	2.048	1.701	1.313	.683
29	2.756	2.462	2.045	1.699	1.311	.683
Large	2.575	2.327	1.960	1.645	1.282	.675

RIWAYAT HIDUP



Muhammad Nur Alim, lahir di Maros 15 Februari 1995. Anak pertama dari dua bersaudara. Buah hati dari pasangan H. Abdul Rasak dan Hj. Madiana. Mulai menampaki dunia pendidikan Sekolah Dasar tahun 2001 di SDN 1 Ladange kabupaten Maros hingga tamat pada tahun 2007. Kemudian penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2007 di SMP Negeri 1 Mallawa Maros hingga tamat tahun 2010. Kemudian kembali melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 2010 di SMA Negeri 3 Lau Maros dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis memilih melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi dan terdaftar di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1).