

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR MURID SD NEGERI ROMANG POLONG KECAMATAN
SOMBA OPU KABUPATEN GOWA**



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

SULFIANA

10540 8388 13

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

2019



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **SULFIANA**, NIM 10540 8388 13 dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **029/Tahun 1440 H/2019M**, tanggal 03 Jumadil Akhir 1440 H/08 Februari 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 11 Februari 2019.

Makassar, 03 Jumadil Akhir 1440 H
11 Februari 2019 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Dr. H. Muhammad Basri, M.Si. (.....)
2. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I. (.....)
4. Drs. H. M. Syukur Hak, M.M. (.....)



[Handwritten signatures of the exam committee members]

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

[Signature of Erwin Akib]
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **SULFIANA**
NIM : 10540 8388 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil
Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan
Somba Opu Kabupaten Gowa**

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

Makassar, Februari 2019

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Svarifuddin Cn. Sida, M.Pd.

Dr. Idawati, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1118913



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

SURAT PERNYATAAN

Nama : SULFIANA
NIM : 10540 8388 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan atau dibuatkan oleh orang lain.


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

Makassar, Desember 2018

Yang Membuat Pernyataan

SULFIANA

10540 8388 13


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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **SULFIANA**
NIM : 10540 8388 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opa Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Desember 2018

Yang Membuat Perjanjian



SULFIANA
10540 8388 13

MOTO 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

SULFIANA. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Murid Sd Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Cn sida, M.Pd II Idawati, M.Pd

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *One Group Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (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 Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa ajaran 2018/2019. 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 thitung 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 Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*” dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

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 masih jauh dari kata kesempurnaan dan masih banyak kekurangan baik dalam penyajian lain maupun dalam bentuk penggunaan bahasa karena yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu dengan rendah hati penulis mengharapkan kritik, saran maupun masukan yang

sifatnya membangun dari berbagai pihak guna penyempurnaan skripsi ini. Ayahanda Sukawati Ibu Amma yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Pembimbing I Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd pembimbing II Idawati, M.Pd yang telah meluangkan waktunya disela kesibukan beliau untuk mengarahkan dan membimbing penulis dan menyusun kripsi 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. Aliem Bahri, S.Pd .,M.Pd 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 dan arahan dan jasa-jasa yang tak ternilai harganya kepada penulis. Nurul Fitra saudari yang telah mensupport saya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Teman-teman angkatan 2013 di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar terkhusus kelas A dan teman-teman P2K Puca yang telah bersama-sama berusaha keras dan penuh semangat dalam menjalani study dalam suka dan duka. Kebersamaan ini akan menjadi sebuah kenangan yang indah.

Semua pihak yang tidak bias dituliskan namanya satu-persatu namun tak mengurangi rasa terima kasih penulis yang setinggi-tingginya kepada mereka.

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. Aamiin.

Makassar, Desember 2018

Penulis

SULFIANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Hakikat Media Pembelajaran	6
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	9
3. Peran Media Dalam Pembelajaran	10

4. Dasar Pertimbangan Kriteria Pemilihan Media	13
5. Klasifikasi Media	15
6. Pengertian Media Animasi	16
7. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi	17
B. Hasil Belajar	19
a. Pengertian Hasil Belajar	19
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
c. Tes Sebagai Instrumen Penelitian Hasil Belajar	21
C. Hasil Penelitian yang Relevan	23
D. Kerangka Fikir	24
E. Hipotesis Penelitian	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	28
1. Desain Penelitian	28
2. Variabel Penelitian	29
B. Populasi dan Sampel	30
1. Populasi	30
2. Sample	31
C. Defenisi Operasional Variabel	32
D. Instrumen Penelitian	33
E. Teknik Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	37
---------------------------	----

1. Aktivitas Belajar Hasil Observasi	37
2. Hasil Belajar Dengan Analisis Statistik Deskriptif.....	39
3. Hasil Belajar Dengan Analisis Statistik Inferensial.....	41
B. Pembahasan.....	42
1. Aktivitas Belajar	42
2. Hasil Belajar Murid.....	44

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	50
B. Saran	50

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR LAMPIRAN

- A. Lampiran 1 Lembar Obsevasi
- B. Lampiran 2 DaftarHadirSiswa
- C. Lampiran 3 Rpp
- D. Lampiran 4 Lks (Soal Pretest Dan Posttest)
- E. Lampiran 5 Kunci Jawaban
- F. Lampiran 6 Daftar Hasil Belajar (Pretest Dan Post Test)
- G. Lampiran 9 Dokumentasi
- H. Lampiran 10 Surat Izin Meneliti
- I. Lampiran 12 Riwayat Hidup

DAFTAR TABEL

A. Tabel 3.1 Jumlah Kelas dan Seluruh Populasi.....	30
B. Tabel 3.2 Besar Sampel	31
C. Tabel 3.3 Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar	34
D. Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	35
E. Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Aktivitas Belajar Selama Penelitian Berlangsung	37
F. Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Murid Kelas V SDN Romang Polong.....	39
G. Tabel 4.3 Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Pretest dan Posttest	40
H. Tabel 4.4 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Pretest dan Posttest	41
I. Tabel 4.5 Distribusi Perbandingan Statistik Nilai Belajar Pretest dan Posttest	44
J. Tabel 4.6 Distribusi Perbandingan Kategori Hasil Nilai Pretest dan Posttest	46
K. Tabel 4.7 Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Pretest dan Posttest	47

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang memiliki kecerdasan yang berbeda. Menurut Howard Gardner, seorang ilmuwan yang menemukan teori *Multiple Intellingence* 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 menjadi bagian, yaitu kecerdasan linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik tubuh, musikal, interpersonal, dan naturalis. Menurut Slavin (2008: 6) menyatakan bahwa:

jika manusia memiliki kepribadian atau kecerdasan 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.

Adanya pengelompokkan kecerdasan itu pula, ketidak berhasilan setiap murid bukan sepenuhnya menjadi kesalahan murid itu sendiri, justru gurunya yang harus mengintropeksi diri dalam kegiatan belajar mengajar yang ia lakukan. Ada kemungkinan, ketidak berhasilan murid dapat disebabkan oleh metode pembelajaran guru yang membosankan dan tidak menarik sama sekali tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat mengalihkan perhatian murid dan membantu mereka dalam memahami materi yang disampaikan.

Teori Kognitif Piaget (2007: 255) menyatakan bahwa: murid yang termasuk masih kedalam tahap operasional kongret (usia 7 tahun- 11 tahun) memiliki pemikiran logis yang dapat digantikan oleh pemikiran inkuatif asalkan pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh – contoh kongrit atau spesifik.

Berdasarkan teori tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dilakukan di sekolah, karena media pembelajaran dapat membantu siswa berfikir secara kongrit mengenai materi yang sedang disampaikan sehingga membuat mereka mudah untuk memahami.

Desmita (2009: 2) menyatakan bahwa: “salah satu strategi yang dapat membantu guru untuk mengembangkan proses kognitif murid adalah dengan menggunakan media dan teknologi secara efektif sebagai sebagian dari pengajaran dikelas”.

Kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan media 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.

Sebab – sebab diatas, penulis mencoba suatu media pembelajaran berupa media Animasi yang diharapkan dapat membantu mengalihkan perhatian murid dan memahami materi yang disampaikan juga membuatnya masuk dalam memori

atau ingatan jangka panjang mereka, sehingga dapat meningkat hasil belajar khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Penelitian memiliki media animasi, dikarenakan oleh adanya beberapa komponen – komponen dasar yang diajukan pemerintah untuk murid Sekolah Dasar kelas V berupa materi – materi pembelajaran mengenai hal tersebut berproses, yang menunjukkan pergerakan dari tahap ke tahap selanjutnya, seperti materi mengenai siklus air, sistem peredaran pada manusia, dan sistem peredaran darah pada manusia.

Beberapa peneliti telah mencoba memberikan dukungan terhadap keefektifan penggunaan media animasi dalam mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam penelitian – penelitian mereka tujuannya peneliti tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana dan kapan penggunaan teknologi dalam membantu keefektifan pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dan peneliti tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media animasi lebih memudahkan murid dalam memahami materi serta meningkatkan minat belajar murid dikarenakan media animasi dilengkapi gambar – gambar yang bergerak dapat memancing titik fokus murid untuk lebih memperhatikan materi pembelajaran. Sehingga pengguna media animasi dalam proses pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang indentifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh

penggunaan media animasi terhadap hasil belajar murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan maka peneliti ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Meningkatkan minat belajar murid 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 murid dalam memahami materi yang disampaikan selama proses belajar mengajar berlangsung.

- d) Bagi guru hasil peneliti bermanfaat sebagai variasi bentuk sebagai kegiatan dalam pengajaran media animasi.
- e) Bagi peneliti sebagai bahan masukan karna hasil peneliti ini menambahkan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan dalam melaksanakan proses pembelajaran media animasi.
- f) Bagi murid akan memperoleh pengalaman belajar yang baru dan menarik.
- g) Bagi sekolah penelitian ini dijadikan sebagai masukan serta rujukan dalam mengambil suatu keputusan dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang.
- h) Bagi pembaca dapat memberikan informasi secara tertulis maupun sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

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

Usman(2011 : 31) “Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada murid dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri murid”. Dalam proses pembelajaran, seringkali guru menyebutkan istilah-istilah yang belum pernah didengar oleh murid sebelumnya. Tanpa media, murid tidak dapat membayangkan bahkan mengetahui apa yang baru saja ia dengar dan akhirnya membuat murid tidak dapat sepenuhnya mengerti materi tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat membantu untuk mencegah verbalisme pada diri murid. 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.

Sadiman, dkk (2009:83) menyatakan bahwa 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 murid sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Terkadang, dalam materi yang disampaikan, guru membutuhkan objek real sebagai contoh untuk membantu pemahaman murid. 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 murid 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 murid. 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 murid, sehingga tujuan pembelajaran pun tercapai.

(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.

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 murid sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Terkadang, dalam materi yang disampaikan, guru membutuhkan objek real sebagai contoh untuk membantu pemahaman murid. 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 murid 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 murid. 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 murid, sehingga tujuan pembelajaranpun tercapai.

Dewasa ini media juga cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik 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 murid guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

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

Media pendidikan memiliki ciri – ciri umum ;

Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dilihat, didengar atau diraba dengan panca indra.

- a. 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 murid.
- b. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio

- c. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas .
- d. Media Pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan murid dalam proses pembelajaran.
- e. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya flim , slide , vidio , OPH) , atau perorangan (misalnya : model , komputer , radio tape , kaset).

3. 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 (murid), dan dapat membantu murid 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 murid dapat memahami materi tersebut dengan mudah karena materi yang disampaikan tidak lagi begitu abstrak.

Hamalik (1986:19) menyatakan bahwa 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 murid.(Edgar 2007 : 10) menyatakan bahwa media yang hanya dapat dibaca oleh murid dapat memberikan kontribusi pengalaman sebesar 10%.Media yang hanya dapat didengar oleh murid dapat memberikan kontribusi pengalaman sebesar 20%.Media yang hanya dapat dilihat oleh murid dapat memberikan kontribusi pengalaman sebesar 30%.Media yang hanya dapat didengar dan dilihat oleh murid dapat memberikan kontribusi pengalaman sebesar 50%.Metode dan media pembelajaran yang dapat atau mengharuskan murid berbicara dan mencatat, dapat memberikan kontribusi pengalaman sebesar 70%.Metode dan media pembelajaran yang dapat membuat murid 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.

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 murid. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

a) Menimbulkan kegairahan belajar;

b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara murid dengan lingkungan dan kenyataan;

c) Memungkinkan murid belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4) Dengan sifat yang unik pada tiap murid ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap murid, maka guru banyak mengalami kesulitan jika semuanya harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit jika latar belakang lingkungan guru dengan murid 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 murid dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan lebih mudah memahami juga mengingat materi yang sedang disampaikan oleh guru.

4. 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 murid, 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 murid yang berbeda-beda. Selain karakteristik murid, 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 (*mediaby 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.

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 murid yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, motivasi, dan kegairahannya. Misal, murid 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 murid 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.

5. Klasifikasi Media

Sanjaya (2010:172) menyatakan bahwa 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.

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.

6. 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 tersebut maka dapat dikatakan bahwa media animasi merupakan rangkaian gambar atau lukisan yang digerakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien.

Pengertian animasi tersebut, senada dengan pengertian Film (*Motion Picture*). Menurut Rudi dan Capi (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.

7. Kelebihan dan kekurangan Media Animasi

Menurut Utami 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 di miliki oleh media animasi yaitu:

- 1) Media animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengena 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 muridnya, 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 murid.

B. Hasil Belajar

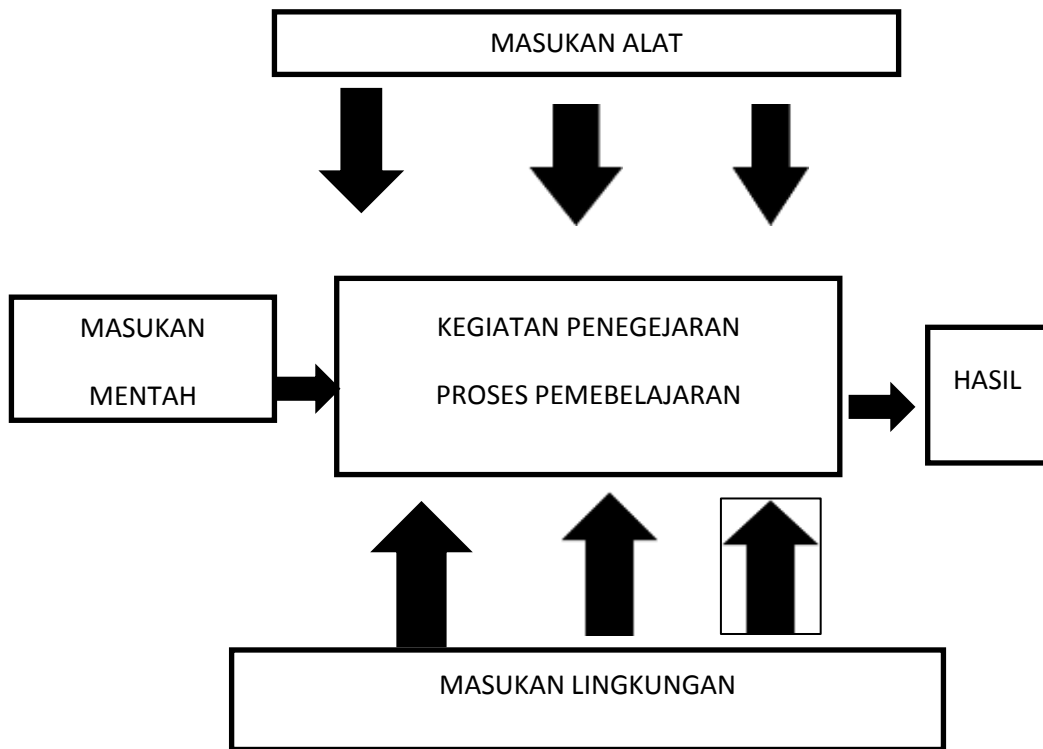
a. Pengertian Hasil Belajar

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.

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 efektif 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.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya atas nama Azizah Nur 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 murid kelas III SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan pendekatan *non-eksperimen*. Populasi penelitian ini semua murid kelas V SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta. Sedangkan sampel penelitian ini sebanyak 78 murid.

Farida Hanik dengan judul Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA murid Kelas V 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 murid pada mata pelajaran IPA kelas V tahun ajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa mendapat perlakuan pembelajaran dengan media interaktif animasi dan siswa kelas kontrol VB yang berjumlah 24 siswa.

Yunistia Wilman dengan judul Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia murid Kelas V SD Negeri I Gumukrejo Kabupaten Prengsewu. Tujuan penelitian ini. Pertama, untuk mengetahui penggunaan media animasi terhadap aktifitas murid pada materi pokok organ pencernaan manusia. Kedua, penggunaan media animasi terhadap hasil belajar murid 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.

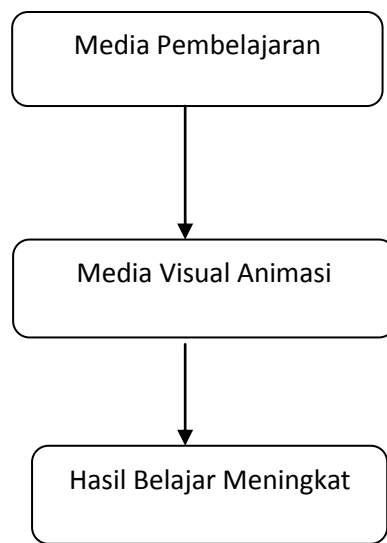
D. Kerangka Pikir

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 murid yang terlihat tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, seperti mengobrol, mengantuk, pandangan tidak terfokus, dan lain sebagainya. Sehingga, kurangnya minat belajar murid dalam proses pembelajaran. Karena itu, dalam penyampaian materi tersebut, media animasilah yang sekiranya dipandang lebih tepat untuk digunakan agar dapat membantu murid dalam memahami materi yang sedang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, telah terbukti bahwa media animasi memberikan hubungan minat belajar murid. Beberapa penelitian lain membuktikan bahwa media animasi memberikan pengaruh terhadap minat belajar murid 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 (murid), sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian murid, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut. Dalam proses pembelajaran, media sangat membantu untuk mengalihkan perhatian murid 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 *pretest* kepada murid yang berupa soal pilihan ganda sebanyak 10, kemudian memberikan perlakuan atau materi dan memutar media animasi kepada murid setelah itu yang dilakukan adalah *posttest* memberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal kemudian menghitung soal dengan menggunakan rumus t hitung dan tabel untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media animasi.



Gambar 2.2Bagan Kerangka Pikir

E. 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 murid sebelum dan setelah perlakuan.

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan penelitian

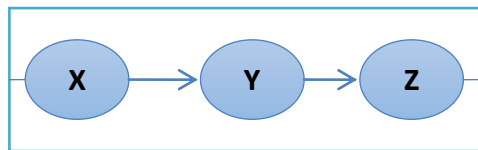
1. Desain Penelitian

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).

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 tesawal (X) kemudian diberikan perlakuan (Y) dan menerimatesakhir (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* atau 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 Romang polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”.

Adapun jenis variabel yang akan diteliti antara lain:

- a. Variabel X : Media Animasi
- b. Variabel Y : Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba opu Kabupaten Gowa.

B. PopulasidanSampel

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 mengenaunya dapat diperoleh dari data yang dipermasalahkan.Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SD Negeri Romang polong Kecamatan Sombo Opu Kabupaten Gowa.

Tabel 3.1 Jumlah Kelas dan Seluruh Populasi

No	Nama Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	Kelas I	13	20	33
2.	Kelas II	21	12	33
3.	Kelas III	17	19	36
4.	Kelas IV	16	18	34
5.	Kelas V	12	18	30
6.	Kelas VI	16	18	34
	Jumlah	95	105	200

(Sumber data: Papan potensi SD Negeri Romang Polong kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. 2017/2018).

2. Sample

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 Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang berjumlah 30 murid.

Tabel : 3.2. 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 Romang polong Kecamatan somba opu Kabupaten gowa. 2017/2018).

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. Media Animasi (X)

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

2. Hasil Belajar (Y) di SD Negeri Romang Polong Kecamatan Soba Opu Kabupaten Gowa Tahun ajaran 2018/2019

Hasil belajar murid dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh murid berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sebagai hasil dari proses belajar murid dalam suatu periode 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 murid dalam kaitannya dengan menggunakan media animasi terhadap hasil belajar IPAmurid kelas V SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa 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 group 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 Romang polong kecamatan somba opu kabupaten gowa.

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.

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

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

No.	Interval Nilai	Kategori
1.	0 – 54	Sangat rendah
2.	55 – 64	Rendah
3.	65 – 74	Sedang
4.	75 – 84	Tinggi
5.	85 – 100	Sangat Tinggi

c. Penentuan Distribusi Presentase Ketuntasan

Kriteria ketuntasan minimum murid kelas V SD Negeri Romang polong kecamatan somba opu kabupaten gowa yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70 dari skor idealnya 100.

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (Kriteria Ketuntasan Minimum)

Nilai	Kriteria
< 70	Tidak Tuntas
≥ 70	Tuntas

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

Skor tersebut merupakan ketentuan dari sekolah tersebut.

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

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

- 2) Untuk menghitung persentase ketidaktuntasan, menggunakan rumus:

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

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Tahap analisis data yang terakhir yaitu pengujian hipotesis dengan menggunakan t-test (*pretest-posttest*) 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 distribusi murid untuk ujisatu pihak, dengan taraf signifikansi 5%

2. Kriteria pengujian

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

$H_1: \mu_1 > \mu_2$; 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 22 Desember 2018 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 murid yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	30	30	29	28	29	30	29.33	97.77
2.	murid yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	26	27	28	28	29	30	28	93.33
3.	murid yang melakukan aktivitas negatif selama proses pembelajaran	28	15	16	4	3	0	11	36.66

	(main-main, ribut, dll)								
4.	murid yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas	29	26	27	28	28	30	28	93.33
5.	murid yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal.	-	5	4	3	0	-	2	6.66
6.	murid 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 2018, 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 murid yang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung yaitu 93.33 %
- c. Presentase murid yang melakukan aktivitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll) yaitu 36.66 %
- d. Presentase murid yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas yaitu 93.33 %
- e. Presentase murid yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal yaitu 6.66 %
- f. Presentase murid 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 Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. 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 Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Kategori Nilai Statistik	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
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 2018, 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 2018, 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
1	≤ 70	Tidak tuntas	18	5	60	16.66
2	> 70	Tuntas	12	25	40	83,34
Jumlah			30	30	100	100

(Sumber : Data primer 2018 , 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 Romang polong kecamatan somba opu kabupaten gowa.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 murid pada tabel dan grafik berikut ini. 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. 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 belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen 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 animasi terhadap 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 Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa .

2. Hasil Belajar Murid

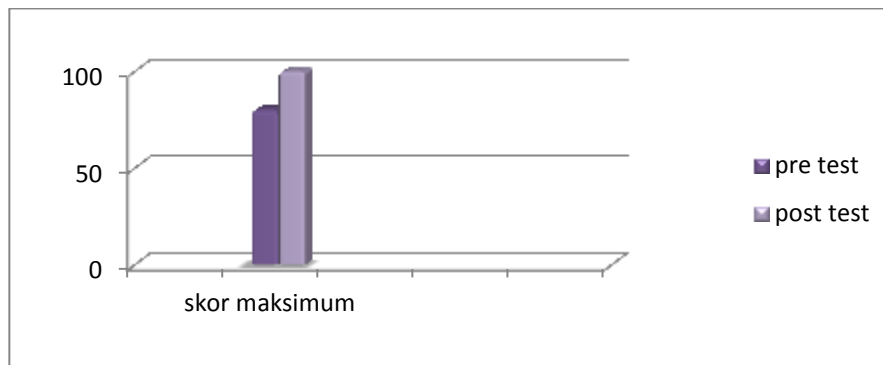
1) Perbandingan Hasil Analisis Statistiku Deskriptif

a. Perbandingan Nilai Statistik Deskriptif

Tabel 4.6 Distribusi Perbandingan Statistik Nilai Belajar *Pre test* Dan *PostTest*

No.	Statistik	Nilai Statistik	
		Pre test	Post test
1	Jumlah sampel	30	30
2	Nilai maksimum	80	100
3	Nilai minimum	30	50
4	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 murid.

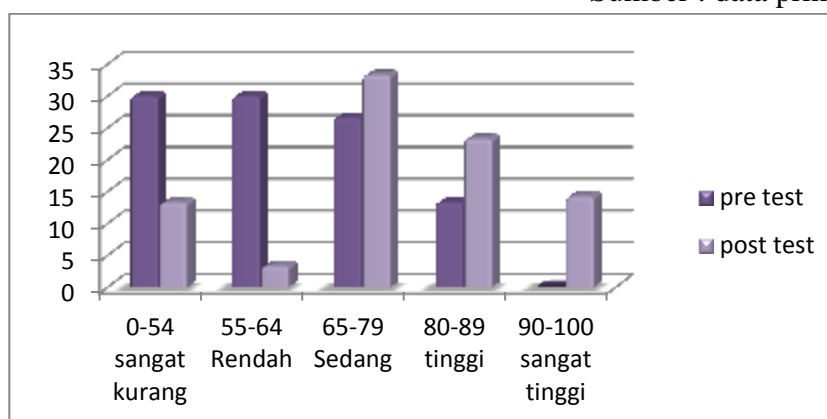
b. Perbandingan Kategori Hasil Belajar

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 *predan 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 2018



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 Animtasi ; (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

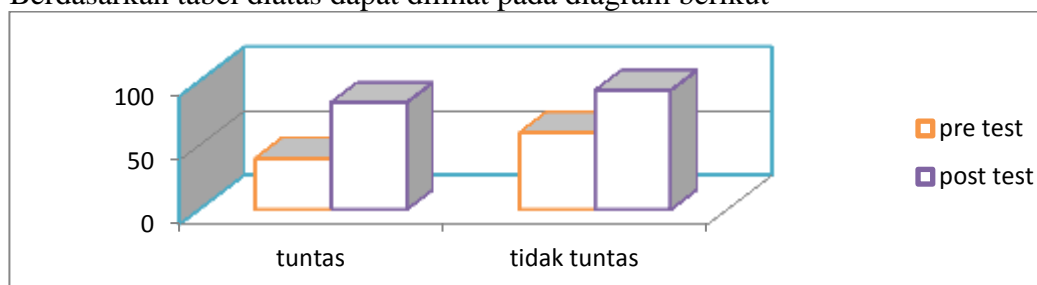
Berdasarkan klarifikasi ketuntasan hasil belajar murid yaitu nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas dan nilai ≤ 70 dinyatakan tidak tuntas maka dapat dilihat perbandingan ketuntasan murid pada tabel dan grafik berikut.

Tabel 4.8 perbandingan tingkat ketuntasan hasil belajar *pre* dan *post test*

No	Kategori Ketuntasan	Kategori	Persentase %	
			Pre test	Post test
1	0 – 69	Tidak tuntas	60%	16,66%
2	70 - 100	Tuntas	40%	83,34%
Jumlah			100	100

Sumber : Data primer 2018

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 ketidaktuntasannya dari pada 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 $t_{tabel}=1,699$

3. Kriteria Pengujian

Karena $t_{hitung}=8,19$ 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 $t_{hitung} > t_{tabel}$. 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 Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas V SD Negeri romang polong kecamatan somba opu Kabupaten gowa 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 romang polong kecamatan somba opu Kabupaten gowa 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 romang polong kecamatan somba opu Kabupaten gowa.

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

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Pratek, Edisi Revisi*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- AR, Syamsuddin. & Vismaia S. Damaianti.(2009). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung : PT. Remaja Rosdakaya.
- Arsyad, A.(2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Armstrong, T. (2013). *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Azmiyawati, Choiril dan Wigati Hadi Omegawati dan Rohana Kusumawati. (2008)*IPA Salingtemas 5 Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- 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: RinekaCipta.
- 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
- Sugiyono.(2008). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugianto, Agus, dkk.(2009). *Pembelajaran IPA MI*. Surabaya: Aprinta.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Johari, A. (2014). *Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Diakses pada 24 September 2018 di <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=448690&val=8433&title=PENERAPAN%20MEDIA%20VIDEO%20DAN%20ANIMASI%20PADA%20MATERI%20MEMVAKUM%20DAN%20MENGISI%20REFRIGERAN%20TERHADAP%20HASIL%20BELAJAR%20SISWA>
- Nisa, F. (2010). *Efektivitas Media Gambar Animasi Terhadap Pengembangan Afektif Siswa*. Diakses pada 24 September 2018 di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/4023/1/FITRI%20NISA-FITK.pdf>
- Sukiyasa, Kadek & Sukoco. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Murid Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Jurnal
- Yunita liza. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan*. Diakses pada 21 September 2018 di <https://repository.ar-raniry.ac.id/504/1/skripsi%20gabungan>

LAMPIRAN

LEMBAR OBESERVASI AKTIVITAS MURID

	Aktivitas	PertemuanKe-						Rata-rata	Persentase%
		Pretest	I	II	III	IV	Postest		
1.	Jumlahsiswa yang hadirpadasaatkegiatanp embelajaran	30	30	29	28	29	30	29.33	97.77
2.	Siswa yang memperhatikanpadasaa t proses pembelajaran	26	27	28	28	29	30	28	93.33
3.	Siswa yang melakukanaktivitasnegati fselama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll)	28	15	16	4	3	0	11	36.66
4.	Siswa yang aktifdalamengerjakans oalpadasaatpembahasan tugas	29	26	27	28	28	30	28	93.33
5.	Siswa yang masihperlubimbingandal ammengerjakansoal.	-	5	4	3	0	-	2	6.66
6.	Siswa yang kurangpercayadiridalam mengerjakankuis (tidakmengerjakan, menyontek,dll)	0	6	5	4	3	2	3.33	11.11

Sumber :hasil observasi selama proses pembelajaran

Makassar

SULFIANA

NIM.1054 08388 13

DAFTAR HADIR MURID SD NEGERI ROMANG POLONG**TAHUN PELAJARAN 2018****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	√	√	√	√

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD NEGERI ROMANG POLONG
Kelas / Semester : Lima / Satu
Hari / Tanggal : Kamis / 29 November 2018
Alokasi Waktu : 1 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 peranaan 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	3 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> a) Siswa Menjawab salam dari guru b) Siswa dan Guru berdoa bersama c) Siswa menjawab Presensi Guru 	<p>Klasikal Klasikal</p>	
2.	Kegitan Awal		7 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> a) Apresepsi 	Tanya Jawab	
	<p>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 melalui apa darah yang ada dalam tubuh kita?</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 	<p>Tanya Jawab</p> <p>Tanya Jawab</p>	
3.	<ul style="list-style-type: none"> 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 menegejakan 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

1. 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

3. Alat Penilaian

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

Gowa, November 2018

Mengetahui,

Guru Kelas,

Mahasiswa

ERNIWATI S.Pd

838813

SULFIANA

Nim. 10540

Kepala Sekolah,

H. ASRI, S.Pd

NIP. 19600107 198411 1 003

Nama	:
NIS	:
Kelas/Mapel	: V / IPA

Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Seldarah apakah yang dapat berfungsi untuk mengedarkan oksigen dari paru-paru keseluruh tubuh?

- a. Seldarah putih
- b. Seldarah merah
- c. Keping darah
- d. Plasma darah

2. Seldarah apakah yang dapat berfungsi dalam proses pembekuan darah?

- a. Seldarah putih
- b. Seldarah merah
- c. Keping darah
- d. Plasma darah

3. Bagian darah apakah yang dapat berfungsi membawa karbon dioksida dan sari-sari makanan keseluruh tubuh?

- a. Seldarah putih
- b. Seldarah merah
- c. Keping darah
- d. Plasma darah

4. Apakah nama lain dari seldarah merah?

- a. Eritrosit
- b. Trombosit
- c. Leukosit
- d. Plasma darah

5. Dimanakah letak jantung?

- a. Rongga dada sebelah kanan
- b. Rongga dada sebelah kiri
- c. Rongga perut sebelah kanan
- d. Rongga perut sebelah kiri

6. Jantung manusia terletak pada.....

- a. Rongga dada agak sebelah kanan
- b. Rongga dada agak sebelah kiri
- c. Rongga perut sebelah kiri
- d. Rongga perut sebelah kanan

7. Alat peredaran darah yang berfungsi untuk memompa darah adalah.....

- a. Jantung
- b. Vena
- c. arteri
- d. pankreas

8. Tempat terjadinya pertukaran darah bersih dengan darah kotor adalah.....

- a. Arteri
- b. Vena
- c. kapiler
- d. Nadi

9. Salah satu penyebab hipertensiyaitu.....

- a. Istirahat yang cukup
- b. Olah raga teratur
- c. Makan makanan yang bergizi
- d. Konsumsi garam yang tinggi

10. Salah satu fungsi pembuluh kapiler yaitu.....

- a. Memompadarah
- b. Tempat terhubungnya arteri dan vena
- c. Menghantarkan oksigen dan nutrisi kesemua sel
- d. Mengalirkan darah dari jantung keseluruh tubuh

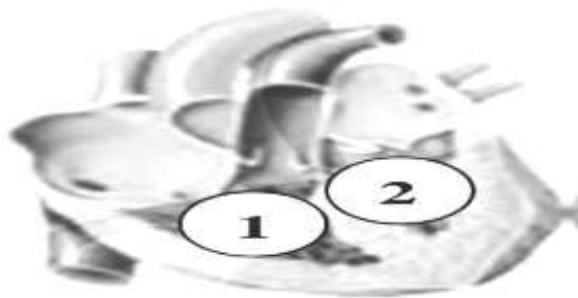
Nama	:
NIS	:
Kelas/Mapel	: V / IPA

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

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

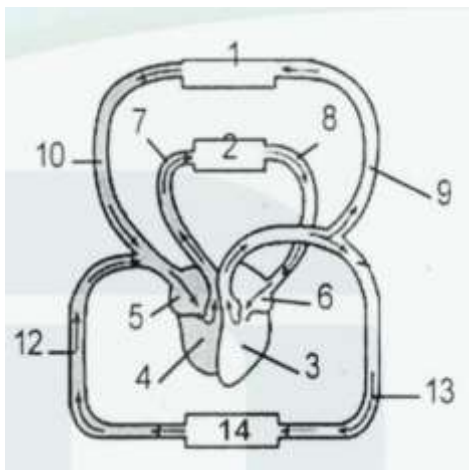
- a. Hipertensi
- b. Anemia
- c. Hemofilia
- d. Hepotensi

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



- a. Darah masuk keserambi
- b. Darah Masuk kebilik
- c. Darah keluar dari jantung
- d. Darah keluar dari Paru – Paru

3. Perhatikan gambar di bawah ini!



Manakah urutan peredaran darah yang banyak mengandung karbondioksida yang paling benar

- a. 1- 10 – 5 – 4 - 7 -2
- b.2- 8 – 6 – 13 – 14
- c. 3 – 13 – 14 – 12 – 5 – 4
- d.4 – 7- 2 – 8 – 6 – 3

4. Disebut apakah tempat saluran beredarnya darah?

- a. Jantung
- b. Paru-paru
- c. Pembuluh darah
- c. urat

5. Vena merupakan pembuluh balik yang membawa darah dari seluruh tubuh masuk ke jantung. Disebut apakah vena atau pembuluh balik yang bertugas membawa darah dari paru-paru menuju jantung?

- a. Arteri Pulmonalis
- b. Vena Pulmonalis
- c. Arteri
- d. Vena

5. Arteri merupakan pembuluh nadi yang membawa darah keluar dari jantung. Disebut apakah arteri atau pembuluh nadi yang membawa darah dari jantung menuju paru-paru?

- a. Arteri Pulmonalis
- b. Vena Pulmonalis
- c. Arteri
- d. Vena

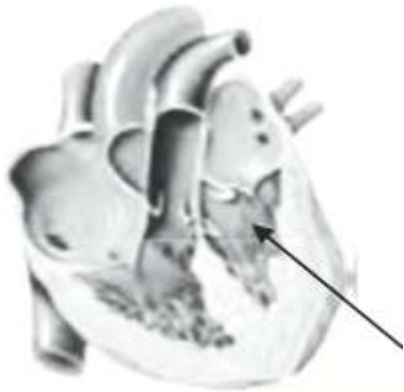
6. Di bawah ini, manakah yang termasuk ke dalam peredaran Darah kecil?

- a. Jantung – seluruh tubuh - jantung
- b. Jantung – paru-paru – jantung
- c. Paru-paru – jantung – paru-paru
- d. Seluruh tubuh – jantung – seluruh tubuh

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

- a. Membawa darah yang mengandung karbondioksida ke jantung
- b. Memompa darah keseluruh 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

c. Serambi kanan

9. Dimanakah letak jantung?

a. Rongga dada sebelah kanan

c. Rongga perut sebelah kanan

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

a. Makan

c. Berjalan

b. Bilik kiri

d. Serambi kiri

b. Rongga dada sebelah kiri

d. Rongga perut sebelah kiri

b. Berlari

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

Gowa, januari 2019

**Mengetahui,
Peneliti/Mahasiswa**

SULFIANA
NIM. 1054 08388 13

Dokumentasi



Gambar 1.1 Memperkenalkan diri kepada murid



Gambar 1.2 Mempersiapkan murid sebelum belajar



Gambar 1.3 Memulai Pembelajaran dan memperkenalkan media animasi kepada murid



Gambar 1.4 Murid bersiap untuk pulang



Gambar 1. 5 Bersiap hari ke dua dan memakai seragam musim



Gambar 2.0 Murid melakukan aktifitas pembelajaran



Gambar 2.1 Murid mengerjakan soal Pretes



Gambar 2.2 Murid memperhatikan Media animasi yang di jelaskan





Gambar 2.4 Guru memperlihatkan bentuk soal



Gambar 2. 5 Murid mengerjakan soal posttest

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : SULFIANA
Sumbuk : 10540 8388 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa
Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin CN. Sida, M.Pd.
2. Dr. Idawati, M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
	Minggu 2/9/2018	Halaman judul, kata pengantar, dan daftar isi.	
	Selasa 10/9/2018	Bab 1, 2, 3, 4 dan daftar pustaka, lampiran.	
	Senin 21/9/2018	Acc diujikan dengan catatan Senwa Saem di perbaiki	

Catatan:
Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahry, S.Pd., M.Pd.
NBM. 148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : SULFIANA
Nomor : 10540 8388 13
Jumlah : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa
Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin CN, Sida, M.Pd.
2. Dr. Idawati, M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Sdasa, 4/12. 18.	1. Teknik Pendesain Ppt. Keypain 2. Analisis Data. Risiko Ppt atau Gantarelle?	f-
2.	Mard, 16/12. 2018	1. Teknik penulisan pda kutipan. 2. kerangka pda	f-
3.	Mard, 30/12. 2018	ACE & sembarakan	f-

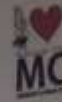
Catatan:
Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri S.Pd., M.Pd.
NBM 148913



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI ROMANG POLONG
Alamat : Romang Polong



SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : H. Asri, S.Pd
NIP : 19600107 198411 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan bahwa :

Nama : SULFIANA
NIM : 10540 8388 13
Jabatan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar 51
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Benar telah melakukan penelitian sejak 21 November 2018 s/d 21 Februari 2019 guna pengumpulan data dalam rangka pembuatan skripsi. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, November 2018

Kepala Sekolah
SD Negeri Romang Polong



H. Asri, S.Pd
NIP. 19600107 198411 1 003



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI ROMANG POLONG
Alamat : Romang Polong



SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Erniwati,s.pd
NIP : -
Pekerjaan : Guru
Tugas Mengajar : Guru Kelas V
Alamat : Romang Polong
2. Nama : Suffiana
NIM : 10540 8388 13
Pekerjaan : Mahasiswa
Tugas : Meneliti
Alamat : Alauddin III Lorong III

Dengan ini pihak I memberikan persetujuan kepada pihak II untuk melakukan penelitian di kelas V SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, sesuai dengan sasaran karya tulisnya dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa". Demikian persetujuan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana perlunya.

Makassar, November 2018

Pihak I

Wali/Kelas

Erniwati,s.pd

Pihak II

Peneliti

SULFIANA
NIM. 10540838813

Menyetujui,

Kepala Sekolah

SD Negeri Romang Polong



HASRI, S.Pd

NIP. 1964071984111003



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa: Sulfiano NIM: 10540 8322 13

Judul Penelitian: Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar WUJUD SD negeri Tomang kelas kecakatan Smpks opa kabupaten Gowa.

Tanggal Ujian Proposal: 1 Desember 2018

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	29/11/2018	Mengajukan surat penelitian kesekolah	✓
2.	05/11/2018	Observasi di dalam kelas	✓
3.	04/11/2018	Melakukan proses pembelajaran	✓
4.	26/11/2018	Melakukan posttes (tes awal)	✓
5.	07/11/2018	Melakukan proses pembelajaran	✓
6.	28/11/2018	Melakukan proses pembelajaran	✓
7.	09/11/2018	Melakukan posttes (tes akhir)	✓
8.	30/11/2018	Melakukan proses pembelajaran	✓
9.	1/12/2018	Mengumpulkan surat ket. Meneliti	✓
10.	3/12/2018	Mengembalikan surat ket. Meneliti	✓

Ketua Prodi:

[Signature]
 Alim Bahar, S.Pd, M.Pd
 NIM. 11489133



S.Pd
 NIP. 1960107 198911 1003

Penelitian dapat dilaksanakan sesuai rencana yang tertera pada proposal apabila telah disetujui oleh dosen pembimbing dan telah dibenarkan oleh kepala sekolah.



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jln. Mesjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 26 November 2018

Kepada

Yth. Ka. SD Negeri Romang Polong

Di-

Tempat

Nomor : 070/948 /BKB.P/2018
Lamp : -
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel
Nomor: 8796/S.01/PTSP/2018 tanggal 19 November 2018 tentang Rekomendasi Penelitian..

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : SULFIANA
Tempat/Tanggal Lahir : Loka, 25 Mei 1993
Jenis kelamin : Perempuan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin III

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian
Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul **"PENGARUH PENGGUNAAN
MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MURID SD NEGERI ROMANG
POLONG KECAMATAN SOMBA OPU KABUPATEN GOWA"**

Selama : 21 November 2018 s/d 21 Februari 2019
Pengikut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui
kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus
melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan
adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq.
Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Penelitian dilaksanakan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan



RIWAYAT HIDUP

SULFIANA, lahir di Enrekang 25 Mei 1993. Anak 3 dari lima bersaudara. Buah hati dari pasangan Sukawati dan Amma. Mulai menampaki dunia pendidikan Sekolah Dasar tahun 2002 di SDN 88 Loka kabupaten Enrekang sampai tamat tahun 2006. Kemudian penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2007 di SMP Negeri 4 Baraka sampai tamat tahun 2009. Kemudian kembali melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 2012 di SMA Negeri 1 Baraka dan tamat pada tahun 2012. 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).