

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
IPA KONSEP SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS V SD
NEGERI MANGASA 1 KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Ujian Skripsi Jurusan
Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Disusun oleh:

**SITTI HASNAH
10540 8720 13**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JULI, 2017**



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **SITTI HASNAH**, NIM **10540 8720 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 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 Jumat, tanggal 08 Desember 2017.

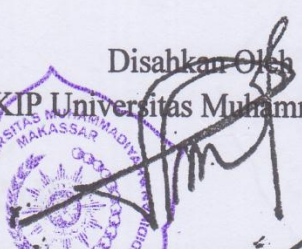
19 Rabiul Awal 1439 H
Makassar, 08 Desember 2017 M

Panitia Ujian :

- 1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
- 2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
- 3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
- 4. Dosen Penguji : 1. **Dr. Syarifuddin Kune, M.Si.** (.....)
2. **Irmawanty, S.Si., M.Si.** (.....)
3. **Dra. Andi Marliah Bakri, M.Si.** (.....)
4. **Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Handwritten signatures and initials in purple, black, and green ink.

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM 5060 934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **SITTI HASNAH**
NIM : 10540 8720 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil
Belajar IPA Konsep Sistem Pencernaan Manusia pada
Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa**

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

Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Syarifuddin Kune, M.Si.

Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

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



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. Sultan Alauddin ☎ (0411) 860 132 Makassar 90221

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Sitti Hasnah**
NIM : **10540 8720 13**
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap hasil belajar IPA konsep sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa”.**

Dengan ini menyatakan bahwa:

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

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

Makassar, Juli 2017
Yang Membuat Pernyataan

SITTI HASNAH
NIM: 10540 8720 13



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. Sultan Alauddin ☎ (0411) 860 132 Makassar 90221

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawahini:

Nama : **SITTI HASNAH**
NIM : **10540 8720 13**
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2017

Yang Membuat Perjanjian

Sitti Hasnah
Nim: 10540872013

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“*Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari satu urusan maka kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada ALLAH hendaknya kamu berharap*”

*Berangkat dengan penuh keyakinan, Berjalan dengan penuh keikhlasan,
Bersabar dalam menghadapi cobaan, karena di dunia ini tak ada yang mudah
tapi tak ada yang tidak mungkin. Selama kita masih menginginkannya.*

Hidup adalah pilihan antara memilih dan dipilih

Usahakanlah yang terbaik

*Karya ini ku peruntukkan Kepada kedua orang tua ku
tercinta yang tak pernahh lelah membesarkanku dengan
penuh kasih sayang, doa serta motivasi dan pengorbanan
dalam hidup ini. Teruntuk saudara-saudaraku yang selalu
memberikan dukungan, semangat dan mengisi hari-hariku
dengan canda dan tawa juga kasih sayangnya. Terima
kasih buat kakak dan adik-adik ku.*

ABSTRAK

Sitti Hasnah, 2017. *Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA konsep sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Kune dan Pembimbing II Khaeruddin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA konsep sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa*. Yang mana merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan analisis deskriptif dan Analisis statistic inferensial. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa, sampel diambil dengan semua siswa kelas V yang berjumlah 25 orang. Setelah menganalisis data, penulis menemukan bahwa pengaruh hasil belajar siswa yang dilaksanakan sebelum menggunakan media animasi tergolong rendah yaitu nilai rata-rata hasil *pretest* adalah 58.5. Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 80.5.

Jadi hasil belajar setelah menggunakan tindakan lebih baik daripada sebelum menggunakan tindakan. Selain itu presentase kategori hasil belajar siswa juga meningkat yang mana siswa yang tergolong sangat rendah 0%, rendah 5%, sedang 20%, tinggi 25%, sangat tinggi 50%

Kata Kunci: Pengaruh penggunaan media animasi, Hasil Belajar IPA.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Rabbil Alamin, Untaian Zikir lewat kata yang indah terucap sebagai ungkapan rasa syukur penulis selaku hamba dalam balutan kerendahan hati dan jiwa yang tulus kepada Sang Khaliq, yang menciptakan manusia dari segumpal darah, Yang Maha Pemurah, mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya dengan perantaraan kalam. Tiada upaya, tiada kekuatan, dan tiada kuasa tanpa kehendak-Nya. Bingkisan salam dan salawat tercurah kepada Kekasih Allah, Nabiullah Muhammad SAW, Para sahabat dan keluarganya serta Umat yang senantiasa istiqomah dijalan-Nya.

Tiada jalan tanpa rintangan, tiada puncak tanpa tanjakan, tiada kesuksesan tanpa perjuangan. Dengan kesungguhan dan keyakinan untuk terus melangkah, akhirnya sampai di titik akhir penyelesaian karya ini. Namun, semua itu tak lepas dari uluran tangan berbagai pihak lewat dukungan, arahan, bimbingan serta bantuan moril dan materil.

Terima kasih penulis ucapkan kepada beberapa pihak yang telah membantu selama penulis menyusun skripsi ini yaitu diantaranya :

1. Ayahanda Abd.Rasyid dan Ibunda Syamsinah serta semua keluarga yang telah mencurahkan kasih sayang dan cintanya dalam membesarkan, mendidik dan membiayai penulis serta doa restu yang tak henti-hentinya untuk keberhasilan penulis.
2. Dr.Syarifuddin Kune, M.Si. pembimbing I dan Dr. Khaeruddin, M. Pd. pembimbing II yang telah meluangkan waktunya disela kesibukan beliau

untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini sampai tahap penyelesaian.

3. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE. MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
4. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Sulfasyah, MA., Ph.D Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Drs. H. M. Syukur Hak, MM. Dosen penasehat akademik yang senantiasa memeberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bimbingan, arahan, dan jasa-jasa yang tak ternilai harganya kepada penulis.
8. Saudaraku tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan kepada adinda selama pendidikan baik berupa moril maupun materil selama penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2013 di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar terkhusus kelas I yang telah bersama-sama berusaha keras dan penuh semangat dalam menjalani studi dalam suka dan duka. Kebersamaan ini akan menjadi sebuah kenangan yang indah.
10. Semua pihak yang tidak bias dituliskan namanya satu-persatu namun tak mengurangi rasa terima kasih penulis yang setinggi-tingginya kepada mereka.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan sebagai bahan acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Hanya kepada Allah swt kita memohon semoga berkat dan rahmat serta limpahan pahala yang berlipat ganda selalu dicurahkan kepada kita semua.

Amin Ya Rabbal Alamin.

Makassar, JULI 2017

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, dan HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Kerangka Pikir	27
C. Hipotesis.....	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Fokus Penelitian	32
C. Populasi Dan Sampel	32
D. Variabel Penelitian	34
E. Defenisi Operasional Variabel	34
F. Prosedur Penelitian.....	34
G. Teknik Pengumpulan Data	36
H. Teknik Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	47

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	54
B. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

A. Gambar 2.1 Organ sistem pencernaan	9
B. Gambar 2.2 Mulut	10
C. Gambar 2.3 Kerongkongan	11
D. Gambar 2.4 Lambung.....	12
E. Gambar 2.5 Usus halus	13
F. Gambar 2.6 Usus besar	14
G. Gambar 2.7 Anus	15
H. Gambar 2.8 Bagan kerangka pikir	29

DAFTAR TABEL

A. Tabel 3.1 Desain Penelitian	31
B. Tabel 3.2 Populasi siswa.....	33
C. Tabel 3.3 Sampel siswa.....	33
D. Tabel 3.4 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar	37
E. Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	38
F. Tabel 4.1 Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar selama penelitian berlangsung	41
G. Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar siswa	43
H. Tabel 4.3 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar	44
I. Tabel 4.4 Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar	45

DAFTAR LAMPIRAN

- A. Lampiran 1 RPP
- B. Lampiran 2 LKM
- C. Lampiran 3 Lembar obsevasi
- D. Lampiran 4 Contoh lembar jawaban murid
- E. Lampiran 5 Media
- F. Lampiran 6 Daftar hasil belajar (*pratest* dan *posttest*)
- G. Lampiran 7 Pengolahan statistic inferensial
- H. Lampiran 8 Dokumentasi
- I. Lampiran 9 Surat izin meneliti
- J. Lampiran 10 Surat keterangan meneliti dari sekolah tempat meneliti

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting yang menentukan tingkat kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang bermutu tentunya akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga kelak generasi penerus bangsa akan mampu bersaing di era globalisasi. Akan tetapi sebaliknya apabila hasil dari proses pendidikan gagal maka sulit bagi suatu bangsa untuk mencapai kemajuan. Oleh karena itu, banyak kebijakan pemerintah yang dititik beratkan pada penguatan sektor pendidikan. Menurut Mudyahardjo (2001:3) pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung di lingkungan dan sepanjang hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya.

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

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

Dari undang-undang tersebut dapat dijelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan merupakan proses sistemik untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik yang memungkinkan potensi diri (afektif, kognitif, psikomotor) dapat berkembang secara optimal melalui proses interaksi manusiawi antara guru dengan subjek didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

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

Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan belumlah seperti yang diharapkan. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN Mangasa 1, dapat diketahui bahwa selama ini pembelajaran IPA di Sekolah Dasar baik dari kelas I-VI cenderung lebih bersifat teoritis dan terkesan terpisah dari kehidupan nyata siswa.

Pembelajaran di SDN Mangasa 1 belum menggunakan metode yang bervariasi dan inovatif, terutama dalam mata pelajaran IPA. Guru cenderung

menggunakan metode ceramah dan metode hafalan, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Mereka hanya mendengar, menulis, dan menghafal apa yang diterangkan dan diperintahkan oleh gurunya. Kegiatan pembelajaran seperti itu mengakibatkan siswa menjadi bosan dalam belajar.

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

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

Hal di atas diperkuat oleh observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa untuk bidang studi IPA ditemukan diantara 20 orang siswa masih ada 45% belum tuntas atau 9 orang yang

memperoleh nilai terendah, yang tidak tuntas mendapatkan nilai terendah 40 dibawah nilai KKM yaitu 70 dan 55% siswa yang telah tuntas atau 11 Siswa yang telah tuntas mendapatkan nilai tertinggi 80. Ini berarti 9 orang siswa dinyatakan belum memenuhi standar nilai KKM untuk bidang studi IPA sesuai dengan yang ditetapkan di SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa yaitu minimal siswa mendapatkan 70 (KKM) sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa 60.

Melihat realitas yang ada guru perlu menggunakan media animasi pembelajaran yang tepat. Salah satu yaitu media animasi. Karena media animasi nantinya di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media animasi juga dapat menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.

Selain itu, kebiasaan guru dalam menggunakan media animasi juga bermaksud untuk mengatasi lambatnya pemahaman siswa terhadap konsep teori yang bersifat abstrak. Media animasi meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media animasi merupakan cara sistematis yang yang di terapkan oleh guru. Media animasi pembelajaran sebagai pengganti buku teks atau di sebut pembelajaran dengan media animasi. Guru harus tetap selektif dalam menyajikan materinya melalui media animasi, agar tidak monoton dan terasa membosankan bagi siswa.

Penggunaan media animasi akan memberi kesempatan pada peserta didik agar dapat mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu

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

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti memilih untuk mengadakan penelitian yaitu **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa”?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

1. Mempermudah proses pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA karena siswa mendapat kesempatan dan pengalaman belajar dalam suasana yang menyenangkan.
2. Menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui media animasi.

b) Bagi Peneliti

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

c) Bagi Guru

1. Mendapat pengalaman secara langsung setelah menggunakan media animasi.

2. Sebagai alternatif bagi guru dalam penggunaan metode pembelajaran
IPA di SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa

d) Bagi Sekolah

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

BAB II

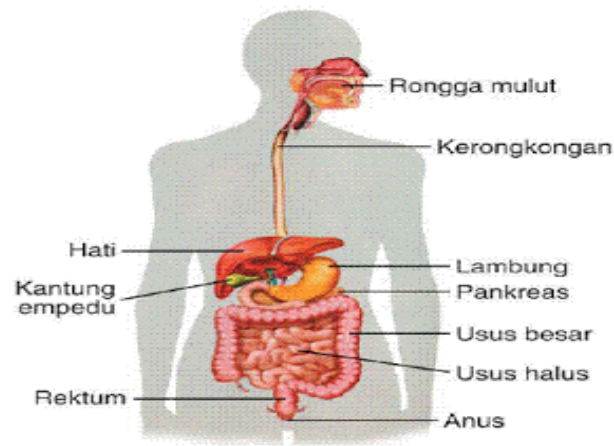
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Konsep sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan pada manusia merupakan serangkaian proses untuk mengubah makanan dengan memecah molekul makanan yang kompleks menjadi sederhana dengan bantuan enzim dan menyerap sari makanan yang dibutuhkan oleh tubuh manusia. Terdapat beberapa organ yang bekerja untuk sistem pencernaan pada manusia diantaranya, rongga mulut, kerongkongan, lambung, pankreas, hati, usus, dan anus. Proses pencernaan makanan dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- **Pencernaan mekanis**, yaitu pencernaan makanan yang berfungsi untuk menghaluskan makanan agar mudah ditelan dan dicerna lebih lanjut.
- **Pencernaan Kimiawi**, yaitu pencernaan makanan dengan bantuan enzim pencernaan yang berfungsi untuk mencerna zat-zat yang ada pada makanan sehingga mudah diserap oleh tubuh.
- **Pencernaan Biologis**, yaitu penguraian makanan dibantu oleh organisme lain.

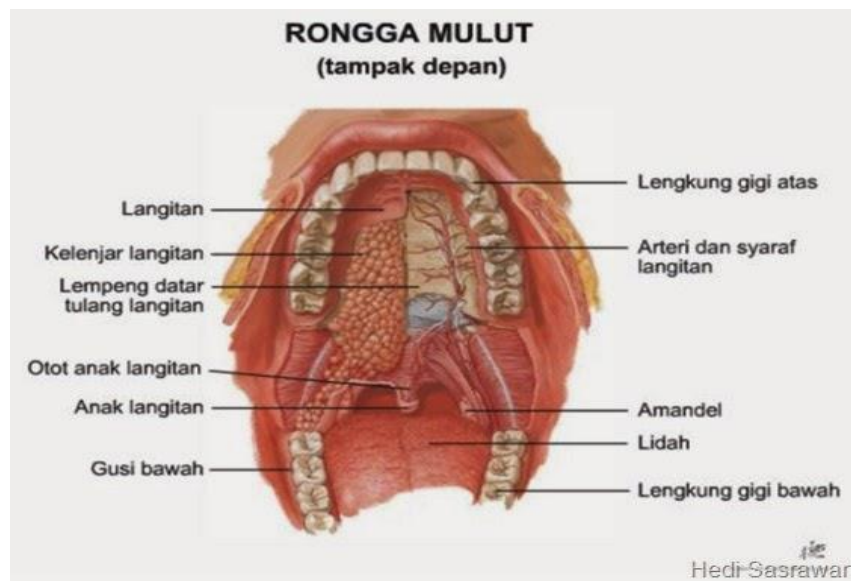


Gambar 2.1

Terdapat 7 organ utama dalam sistem pencernaan yaitu:

1. Mulut

Mulut adalah pintu masuk makanan. Di dalam mulut terdapat lidah, rongga mulut, kelenjar ludah, dan gigi. Jadi fungsi mulut bermacam-macam yaitu menghancurkan makanan, mencerna makanan, mengecap rasa makanan, dan membantu menelan makanan. Di dalam mulut terjadi pencernaan mekanis (dengan gigi dan lidah) dan pencernaan kimiawi (dengan ludah yang mengandung enzim ptialin). Berikut adalah gambar anatomi mulut beserta bagian-bagiannya: Mulut merupakan tempat dimulainya pencernaan makanan.



Gambar 2.2

2. Kerongkongan (faring)

Membawa makanan ke kerongkongan. Kerongkongan adalah penghubung antara mulut dan lambung. Kerongkongan disebut juga esofagus. Kerongkongan berbentuk tabung dan terdapat otot. Otot pada kerongkongan berfungsi untuk membawa makanan dari mulut ke lambung dengan menggunakan gerak peristaltik. Berikut adalah gambar anatomi kerongkongan beserta bagiannya:



Gambar 2.3

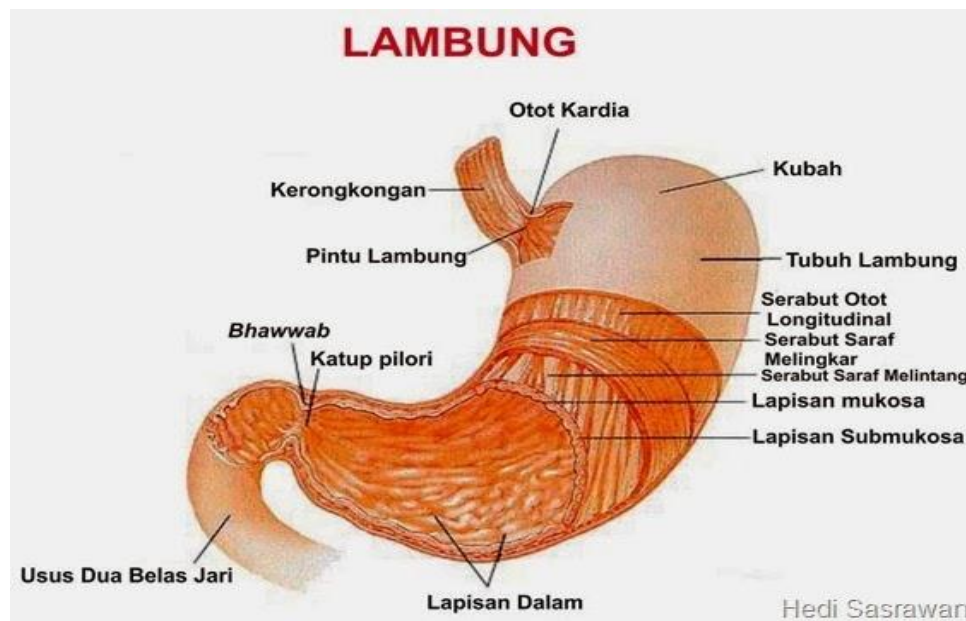
Kerongkongan dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Bagian superior yang sebagian besar terdiri dari otot rangka.
2. Bagian tengah yang terdiri dari campuran otot rangka (otot lurik) dan otot polos.
3. Bagian inferior yang terdiri dari otot polos.

3. Lambung

Makanan dapat turun ke lambung atas bantuan kontraksi otot-otot kerongkongan tersebut. Lambung adalah organ pencernaan yang berfungsi untuk mencerna berbagai zat-zat makanan. Letak lambung berada di bawah sekat rongga badan. Di dalam lambung terjadi pencernaan kimiawi dengan menggunakan enzim pepsin, enzim renin, enzim lipase, dan asam lambung (HCl).

Berikut adalah gambar anatomi lambung beserta bagian-bagiannya:



Gambar 2.4

Lambung terdiri dari tiga bagian utama yaitu kardiak, fundus, dan pilorus. Di ujung bagian atas lambung yang berbatasan dengan kerongkongan terdapat sfingter yang berfungsi untuk menjaga makanan agar tidak keluar dari lambung dan dimuntahkan kembali. Sedangkan di bagian bawah yang berbatasan dengan usus dua belas jari disebut sfingter pilorus.

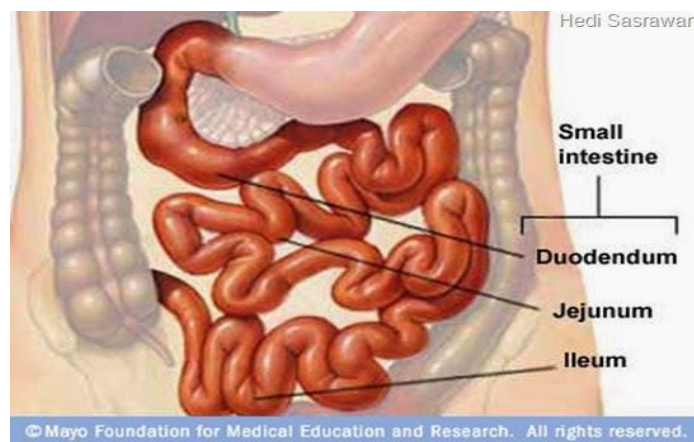
4. Usus 12 Jari

Makanan diproses dalam lambung sekitar 3-4 jam, setelah itu dibawa menuju usus 12 jari dan akan dicerna dengan bantuan enzim-enzim dari pankreas. Disamping itu juga terdapat empedu yang dihasilkan oleh hati fungsinya untuk mengemulsikan lemak kemudian dialirkan ke usus 12 jari.

5. Usus Halus

Setelah itu makanan dibawa ke usus halus untuk diserap kandungannya. Usus halus adalah tempat penyerapan sari-sari makanan. Disini juga terjadi proses

pencernaan kimiawi dengan bantuan enzim tripsin, enzim disakarase, enzim erepsin, dan enzim lipase. Sari-sari makanan diserap melalui jonjot-jonjot usus yang disebut vili. Seluruh sari makanan kecuali asam lemak dan gliserol diangkut melalui vena porta menuju ke hati. Sedangkan asam lemak dan gliserol diangkut melalui pembuluh limfa. Berikut adalah gambar anatomi usus halus beserta bagian-bagiannya:



Gambar 2.5

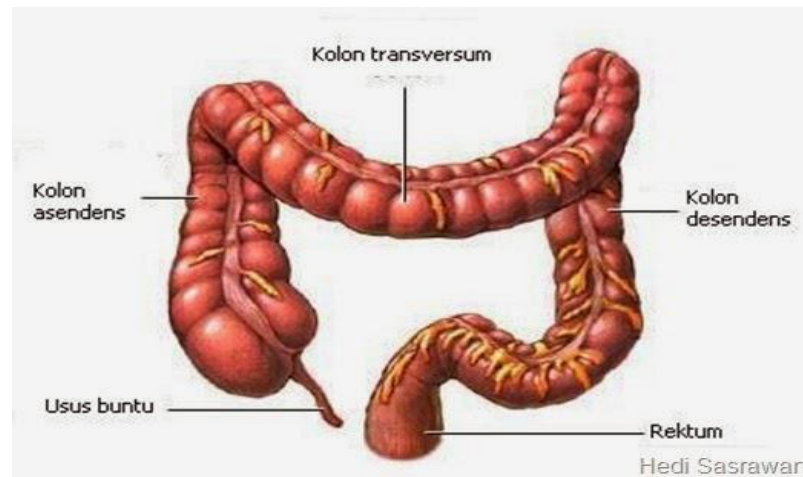
Di usus halus juga terdapat duodendum (usus dua belas jari), jejunum, dan ileum.

6. Usus Besar

Membusukkan sisa makanan yang tidak tecerna, dibantu oleh bakteri, penyerapan kembali air dari kotoran (feses). Kemudian makanan yang tidak dicerna usus halus akan menuju usus besar dan menjadi feses. Air yang masih ada dalam usus besar akan diserap kembali ke usus besar.

Usus besar adalah usus yang terbesar. Fungsi usus besar adalah untuk memilah kembali hasil pencernaan. Disini terjadi penyerapan air dengan jumlah yang terbesar daripada organ lain dan terjadi proses pembusukan sisa-sisa

makanan dengan bantuan bakteri. Berikut adalah gambar anatomi usus besar beserta bagian-bagiannya:

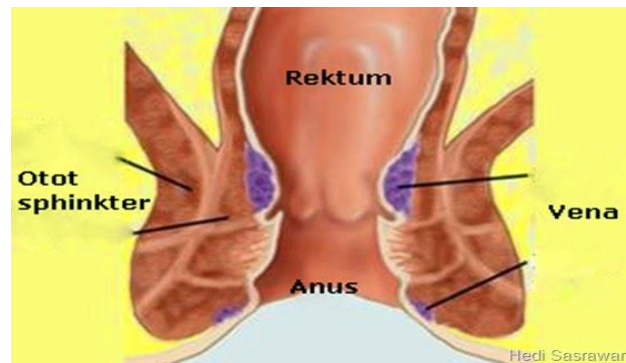


Gambar 2.6

Struktur usus besar terdiri dari: (1) Usus buntu.(2) Kolon asedens (kolon naik). (3)Kolon transversum (kolon datar). (4) Kolon desendens (kolon turun). (5)Rektum. Tempat menyimpan feces sebelum dikeluarkan melalui anus.

7. Anus

Defekasi (pembuangan sisa-sisa makanan)pencernaan manusia beserta bagian-bagiannya. Sisa makanan yang tidak diserap akan dibuang melalui anus. Anus atau dubur adalah penghubung antara rektum dengan lingkungan luar tubuh. Di anus terdapat otot sphinkter yang berfungsi untuk membuka dan menutup anus. Fungsi utama anus adalah sebagai alat pembuangan feces melalui proses defekasi (buang air besar). Berikut adalah gambar anatomi anus beserta bagian-bagiannya:



Gambar 2.7

Di anus terdapat otot sphinkter, rektum, dan vena. Fungsi otot sphinkter adalah untuk membuka atau menutup anus. Sedangkan fungsi rektum adalah untuk menyimpan feses sementara waktu.

2. Berbantuan Media Animasi Komputer

a. Pengertian Media Animasi

Menurut Suheri (2006: 28) mengatakan bahwa media animasi merupakan kumpulan gambar yang di olah sedemikian rupa sehingga menghasilkn gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Menurut Tay, “animasi sebenarnya objek yang yang bergerak melintasi atau bergerak ke dalam atau keluar layar: bola dunia yang memutar: mobil yang melaju sepanjang jalan rayaa, binatang kecil yang merayap di bawah tumpukan disket, sampai video bergerak quicktime dan AVI menjadi satu kesatuan yang umum, animasi merupakan sumber utama untuk aksi dinamis dalam presentasi sebuah media. “ (Setyaningsih, 2012: 6).

Suheri (2006: 29) juga mengatakan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk di jelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja.

Dari penjabaran di atas maka dapat di simpulkan bahwa media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara bisikan materi pembelajaran matematika yang di tampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

b. Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Komputer

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

Menurut Arsyad (2013: 164) Media animasi computer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan. Meskipun saat ini penggunaan media ini masih di anggap mahal, dalam beberapa tahun mendatang biaya itu akan semakin rendah dan dapat terjangkau sehingga dapat di gunakan secara meluas di berbagai jenjang sekolah.

Potensi media animasi computer dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Jenis aplikasi teknologi berbantuan computer dalam pembelajaran dikenal sebagai computer assisted intruksion(CAI).

Penggunaan computer sebagai media pembelajaran mengikuti proses intruksional yaitu (1) merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, dan menjadwalkan pelajaran(2) mengevaluasi siswa (tes); (3) mengumpulkan data mengenai siswa; (4) melakukan analisis statistic mengenai data pembelajaran; (5) membuat catatan perkembangan pembelajaran kelompok atau perseorangan (Azhar Arsyad, 2006: 96).

Ciri media animasi berbantuan computer adalah : (1) mereka dapat digunakan secara acak, nonsekuensial, atau secara linear, (2) mereka dapat digunakan berdasarakan keinginan siswa atau berdasarakan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya, (3) biasanya gagasan –gagasan disajikan dengan gaya dengan kata, simbol, dan grafik,(4) prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media, (5) pembelajaan dapat berorientasi pada siswa dan melibatkan interaktivitas siswa tinggi.

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

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbantuan Media Animasi

Komputer

Menurut Sadiman (2003), kelebihan media animasi dalam pembelajaran IPA di antaranya :

- a. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan, misalnya sistem peredaran darah, sistem organ manusia, dan proses lainnya.
- b. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang di lengkapi dengan suara.
- c. Media animasi mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang di peljarinya.
- d. Media animasi sudah berkembang di masyarakat.

Menurut Artawan (2010), kelemahan dari media animasi diantaranya:

- a. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Memerlukan software khusus untuk membukanya.
- c. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Spears (Suprijono, 2013:2) *Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.* (Dengan kata

lain, bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu).

Menurut Slameto (2003:2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Gagne (Evrika, 2014:7) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Pengetahuan dibentuk oleh individu sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan, dan lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Belajar sangat kompleks dengan bermacam-macam kegiatan seperti mendengar, mengingat, membaca, berbuat sesuatu serta menggunakan pengalaman.

b. Pengertian hasil belajar

Arikunto (Ruswandi, 2013) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu dampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Menurut Sudjana & Rivai (2000: 54) mengemukakan bahwa "Hasil belajar adalah terjadinya perubahan pada diri siswa ditinjau dari tiga aspek yaitu kognitif , afektif, dan psikomotor siswa".

Menurut Bloom (dalam Anas Sudijono 2011:50) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan ingatan) adalah kemampuan seorang

untuk mengingat-ingat kembali. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah diketahui dan diingat. *application* (penerapan), adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan ide-ide umum, tatacara ataupun metode-metode, rumus-rumus dan sebagainya. Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan, dan mampu memahami hubungan). Sintesis (*Synthesis*) adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis, dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *ruonlinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Menurut Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intrusional biasanya guru

menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional

Menurut Purnomo (1996 : 2) fungsi hasil belajar dalam pendidikan dan pengajaran dikelompokkan menjadi 4 fungsi, yaitu:

- a. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan murid setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu.
- b. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran.
- c. Untuk keperluan bimbingan dan konseling (BK)
- d. Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan.

4. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

a. Pengertian IPA

Menurut Hambali (2015: 1) IPA merupakan terjemahan dari kata-kata bahasa Inggris "*Natural Science*" secara singkat sering disebut "*Science*". *Natural* artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan dengan alam. *Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *Science* secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam semesta.

Wisudawati & Sulistyowati (2014:22) mengemukakan bahwa IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yang mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibatnya. Subiyanto (dalam Wisudawati &

Sulistyowati: 2014) mengemukakan beberapa definisi yang senada yaitu: 1) Suatu cabang pengetahuan yang menyangkut fakta-fakta yang tersusun secara sistematis dan menunjukkan berlakunya hukum-hukum umum. 2) Pengetahuan yang didapatkan dengan jalan studi dan praktik. 3) Suatu cabang ilmu yang terkait dengan observasi dan klasifikasi fakta-fakta, terutama dengan disusunnya hukum umum dengan induksi dan hipotesis.

Menurut Musdyawati (2014: 15) mengatakan bahwa IPA sebagai proses, di katakana sebagai proses karena di laksanakan sebagai penyelidikan mencari penjelasan tentang gejala-gejala alam. Langkah tersebut sangat sesuai dengan metode pembelajaran inkuiri, yaitu orientasi masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis dan merumuskan kesimpulan.

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

b. Hakikat Pembelajaran IPA

Menurut Hambali (2015: 2), mengatakan bahwa hakikat IPA yaitu sebagai proses ilmiah, produk ilmiah dan pengembangan sikap ilmiah. IPA sebagai proses terdiri atas berbagai keterampilan, yaitu keterampilan proses dasar seperti mengamati dan mengukur, keterampilan proses terpadu meliputi : merumuskan masalah, menarik kesimpulan, dan sebagainya. Sementara itu IPA sebagai sikap,

menuntut siswa untuk memiliki sikap ilmiah seperti: jujur, teliti, skeptic, mampu bekerjasama, dan sebagainya.

Muhlisa (2014: 22) pembelajaran sains adalah di definisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam bahasa Indonesia di sebut dengan ilmu pengetahuan alam, dapat di definisikan menjadi tiga bagian, yaitu: ilmu pengetahuan alam produk, proses, dan sikap.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga suatu proses penemuan. Pendidikan IPA di harapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

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

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

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

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

kegiatan tersebut pembelajaran IPA akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana.

c. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika. Pada dasarnya tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai suatu kerangka model dalam proses pembelajaran, tidak jauh berbeda dengan tujuan pokok pembelajaran itu sendiri, yaitu: (1) meningkatkan efisiensi dan efektivitas; (2) meningkatkan minat dan motivasi pembelajaran; dan (3) beberapa kompetensi dasar dapat dicapai sekaligus (Paskur dalam Trianto; 2009: 104).

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

- a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaanNya.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan keterampilan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.

- d) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- e) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- f) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

5. Profil Sekolah

Nama Sekolah	:	SD Negeri Mangasa 1
Status Sekolah	:	Negeri
Bentuk Pendidikan	:	Sekolah Dasar
Alamat	:	Pallantikang No.11 Mangasa
Desa/Kelurahan	:	Katangka
Kecamatan	:	Sumbaopu
Kabupaten	:	Gowa
Provinsi	:	Sulawesi Selatan
Kode Pos	:	92112
Tahun Pendirian Sekolah	:	Tahun 1965
Kelompok Sekolah	:	Terbuka
Organisasi Penyelenggara	:	Pemerintah
Akreditasi	:	Baik

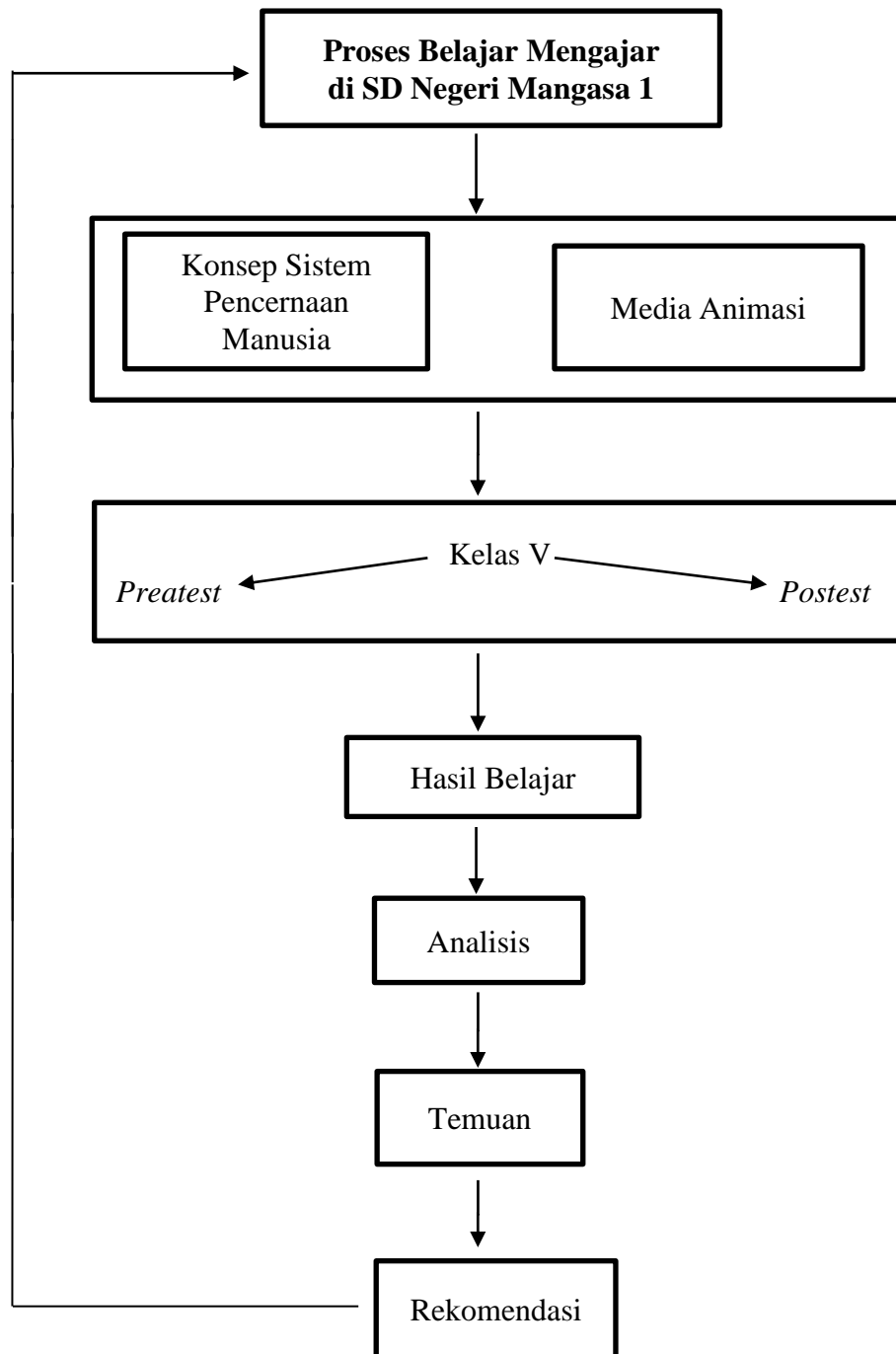
B. Kerangka Pikir

Berpijak dari permasalahan dalam pembelajaran IPA di SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa yang ada yaitu dalam proses pembelajaran guru lebih sering melakukan ceramah dan mengajar terlalu monoton dimana guru hanya mentransfer ilmu saja secara aktif sedangkan siswa terlihat pasif dan bosan saat proses pembelajaran, saat proses pembelajaran guru juga tidak menunjukkan benda-benda dalam bentuk aslinya atau nyata, guru lebih sering menunjukkan benda-benda yang berhubungan dengan materi hanya melalui gambar yang sudah ada pada buku paket saja tanpa kreatifitas yang diciptakan seperti membuat media atau membawa sesuatu yang nyata di dalam kelas sehinggah hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa rendah.

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

Materi yang akan diberikan nantinya di kelas V yaitu konsep sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media animasi karena media ini menghubungkan pelajaran dengan kehidupan nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka. Dan peneliti akan menghadirkan sesuatu yang nyata dalam proses pembelajaran siswa seperti sistem pencernaan pada manusia ini

terdapat beberapa organ yang bekerja untuk sistem pencernaan pada manusia diantaranya, rongga mulut, kerongkongan, lambung, pankreas, hati, usus, dan anus. Dalam penelitian ini nantinya akan dilakukan pretest dan postes, pretest dilakukan sebelum memberikan perlakuan dan postes dilakukan setelah diberikan perlakuan. Dengan pendekatan ini nantinya diharapkan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Adapun alur penelitian yaitu sebagai berikut :



Gambar 2.8. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis yang menyatakan bahwa:

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

Keterangan :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA konsep sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA konsep sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Emzir (dalam Jakni 2016: 2) mendefenisikan penelitian eksperimen sebagai suatu situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variabel bebas, yang disebut sebagai variabel eksperimental. Adapun jenis penelitian eksperimen yang digunakan yaitu Penelitian Pra-eksperimental (*Pre Experimental Design*).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *One Group Pre test Post test Design* (Satu Kelompok Pretes-Postest). *Pre-Test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPA murid sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil pengetahuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sedangkan *Post-Test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan.

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

Tabel 3.1. Desain Penelitian

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O_1 = nilai *pre test* (sebelum diberikan perlakuan)

X = perlakuan yang diberikan

O_2 = nilai *post test* (sesudah diberikan perlakuan)

Kegiatan dalam penelitian ini meliputi tiga langkah, yaitu :

1. Memberikan *pre test* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
2. Memberikan perlakuan kepada kelas subyek penelitian yaitu diajar dengan menggunakan metode eksperimen
3. Memberikan *post test* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan *media animasi* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiono (2016:117) mendefinisikan “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa, alasan peneliti memilih populasi ini

karena di kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa belum menerapkan media animasi.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa, tahun pelajaran 2017/2018 berjumlah 25 siswa yang tersebar pada kelas V.

Tabel 3.2. Tabel Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-Laki	
1	V	12	8	20

Sumber: Data sekolah SD Negeri Mangasa 1

2. Sampel

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu semua murid kelas V yang menjadi sampel..

Tabel 3.3. Tabel Sampel Siswa Kelas V

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Keterangan
		Perempuan	Laki-Laki		
1	V	12	8	20	Kelas Eksperimen

Sumber: Data sekolah SD Negeri Mangasa 1

Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V terdiri dari 250 murid. Ada 8 laki-laki dan 12 perempuan. Selanjutnya sampel tersebut diberi perlakuan, yaitu diajar dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPA.

D. Variabel Penelitian

Variabel yakni segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, dapat pula diartikan sebagai ciri dari individu, objek, gejala, atau peristiwa yang dapat diukur secara kualitatif ataupun secara kuantitatif. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu :

- a. Variabel independen (Variabel bebas)

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran dengan media animasi.

- b. Variabel dependen (Variabel terikat)

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada murid kelas V.

E. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran dengan media animasi, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sebagai variabel bebas (*dependen*), sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (*independen*).

F. Prosedur Penelitian

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

1. Tahap persiapan

Langkah persiapan dapat dilakukan dengan cara, yaitu:

- a. Mengidentifikasi permasalahan
- b. Mengantar surat izin penelitian ke sekolah
- c. Menyiapkan bahan ajar
- d. Menyusun RPP
- e. Membuat lembar observasi
- f. Membuat LKS
- g. Membuat media animasi

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi:

- a. Memberikan tes awal (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media animasi dengan konsep sistem pencernaan manusia dalam pembelajaran IPA. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media animasi dengan konsep sistem pencernaan manusia dalam pembelajaran IPA dengan di tampilkannya media animasi dalam pembelajaran IPA dan materi tersebut akan tampak nyata di hadapan siswa. Animasi di ambil dari URL(<https://www.google.co.id/search?q=media+animasi+sistem+pencernaan+manusia&aqs=chrome..6957.15023joj4&client=android=chrome.mobile.id>)
- c. Menerapkan metode eksperimen pada saat proses pembelajaran berlangsung

- d. Memberikan tes akhir (*post test*) untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan metode eksperimen

3. Menganalisis Data Hasil dan Pselaporan

Tahap analisis data yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan hasil pengolahan data.
- b. Menganalisis hasil pengolahan data

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi yaitu teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap guru dan siswa dalam kaitannya dengan pelaksanaan penerapan media animasi pada pembelajaran IPA yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini. Lembar observasi nantinya digunakan untuk mendapatkan data mengenai aktivitas murid selama proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media animasi.
2. Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang dikumpulkan. Tes tersebut terdiri atas 10 nomor pilihan ganda dan 5 nomor dalam bentuk essay.
3. Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar dari seseorang. Dokumentasi dilakukan untuk

mendapatkan nama siswa dan nilai ulangan harian murid kelas V SD Negeri Managasa 1 Kabupaten Gowa.

H. 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.

- 1) Penentuan nilai statistik deskriptif dilihat dari nilai rata-rata siswa (mean).

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n} \quad (\text{Edi Riadi, 2016: 61})$$

$$2) \text{Standar Deviasi } SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f \cdot x^2 - (\sum f \cdot x)^2}{n(n-1)}} \quad (\text{Supardi U.S, 2014: 139})$$

b. Penentuan kategori hasil belajar

Penentuan kategori hasil belajar dapat dilihat pada table dibawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.4 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar (*pretest* atau *posttest*).

No	Interval Nilai	Kategori
1.	0 – 54	Sangat rendah
2.	55 – 64	Rendah
3.	65 – 79	Sedang
4.	80 – 89	Tinggi
5.	90 – 100	Sangat Tinggi

Tahirman (Sri Wahyuni, 2016:48)

c. Penentuan distribusi presentase ketuntasan

Kriteria ketuntasan minimum siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70 dari skor idealnya 100.

Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (Kriteria Ketuntasan Minimum)

Nilai	Kriteria
< 70	Tidak Tuntas
≥ 70	Tuntas

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

Skor tersebut merupakan ketetapan dari sekolah tersebut.

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

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

- 2) Untuk menghitung persentase ketidak tuntas, menggunakan rumus:

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

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam analisis ini digunakan uji normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian tersebut digunakan rumus chi-kuadrat yang dirumuskan sebagai berikut:

$$\chi^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

(Supardi U.S, 2014: 140)

dengan:

- χ^2_{hitung} = Nilai Chi-kuadrat hitung
- O_i = Frekuensi hasil pengamatan
- E_i = Frekuensi harapan
- k = Banyaknya kelas

Kriteria pengujian adalah jika χ^2_{hitung} lebih kecil χ^2_{tabel} , dengan derajat kebebasan $(dk) = k - 1$ pada taraf signifikan 0,05 maka sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini telah dilakukan pada hari rabu tanggal 13 Juli 2017 sampai tanggal 27 Juli 2017 dengan pokok bahasan konsep sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media animasi pada siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa. 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 penelitian berlangsung

No	Aktivitas	Pertemuan Ke-			Rata-rata	Presentase %
		I	II	III		
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	17	20	20	19	95%
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	15	16	18	16,33	81,65%
3.	Siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll)	5	3	2	3.33	16,65%

4.	Siswa yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas	13	15	17	15	75%
5.	Siswa yang mampumengerjakan soal dengan benar di papan tulis	14	16	19	16,33	81,65%
6.	Siswa yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal.	5	3	2	3,33	16.65%
7.	Siswa yang kurang percaya diri dalam mengerjakan kuis (tidak mengerjakan, menyontek,dll)	5	7	3	5	25%

Sumber : Data primer 2017, diolah dari lampiran 1

Observasi murid pada saat menggunakan media animasi:

- a. Presentase kehadiran murid pada saat proses pembelajaran, yaitu 95%
- b. Presentase siswa yang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung, yaitu 81.65%
- c. Presentase siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll), yaitu 16,65%
- d. Presentase siswa yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas yaitu 75%.
- e. Presentase siswayang mampumengerjakan soal dengan benar di papan tulis yaitu 81,65%.
- f. Presentase siswa yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal, yaitu 16,65%.
- g. Presentase siswa yang kurang percaya diri dalam mengerjakan kuis (tidak mengerjakan,menyontek, dll), yaitu 25%.

2. Hasil Belajar dengan Analisis Statistik 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 *pre test* dan *post test* berupa soal obyektif dan uraian sebanyak 15 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 Mangasa 1 Kabupaten Gowa, peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan instrument *pretest* dan *posttest*, sehingga diperoleh hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi IPA adalah sebagai berikut:

a. Nilai Statistik Hasil Belajar

Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa.

Kategori Nilai Statistik	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
Jumlah murid	20	20
Nilai ideal	100	100
Nilai Maksimum	85	100
Nilai Terendah	40	60
Rentang nilai	45	40
Nilai rata-rata	52,15	83,5
Standar Deviasi	3,512	7,525

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

Berdasarkan Tabel 4.2 terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *pretest* diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 85 dan skor terendah 40. Rata-rata skor yang diperoleh 52,15 dengan standar deviasi 3,512.

Sedangkan pada saat setelah diberikan perlakuan dan diberikan *posttest* diperoleh nilai maksimum 100 dan nilai minimum sebesar 60. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 83,5 dengan standar deviasi 7,525. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa murid yang diberikan perlakuan yakni dengan menggunakan *media animasi* dengan konsep hubungan makanan dan kesehatan pada mata pelajaran 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 *pretest* dan *posttest*

No	Interval nilai	Kategori	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	0 – 54	Sangat Rendah	8	40%	0	0%
2.	55 – 64	Rendah	5	25%	1	5%
3.	65 – 74	Sedang	4	20%	3	15%
4.	75 – 84	Tinggi	2	10%	6	30%
5.	85– 100	Sangat Tinggi	1	5%	10	50%
Jumlah			20%	100	16	100

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

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa nilai *pretest* murid pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media animasi dengan konsep sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA terdapat 40% pada kategori sangat rendah, 25 % pada kategori rendah, 20 % pada kategori sedang, 10% pada kategori tinggi, dan kategori sangat tinggi 5%

Dari tabel tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*post test*) yakni penggunaan media animasi dengan konsep pengaruh penggunaan media animasi mata pelajaran IPA pada kategori sangat rendah tidak ada, 5 % pada kategori rendah, 15 % pada kategori sedang, 30% pada kategori

tinggi, dan terdapat 50 % pada kategori sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami pembelajaran setelah diberikan penerapan penggunaan media animasi dengan konsep sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA tergolong tinggi.

c. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tabel 4.4 :Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar *pratest* dan *posttest*

No	Kategori Ketuntasan	Kategori	Frekuensi		Persentase %	
			Pre test	Post test	Pre test	Post test
1	≤ 70	Tidak tuntas	13	3	65%	15%
2	≥ 70	Tuntas	7	17	35%	85%
Jumlah			20	20	100	100

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

Berdasarkan tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa nilai *pretest* murid pada saat sebelum adanya perlakuan menggunakan media animasi dengan konsep sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA terdapat 13 murid dengan persentase 65 % kategori tidak tuntas dan 7 murid dengan persentase sebesar 35% kategori tuntas.

Dari tabel tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yakni dengan menggunakan media animasi dengan konsep sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA terdapat 3 murid dengan presentase 15% dan pada kategori tuntas sebesar 85% , ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 83,5 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

3. Hasil Belajar dengan Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan hasil penelitian maka dilakukan pengujian normalitas dari hipotesis.

a. Pengujian Normalitas

Hasil pengujian normalitas menggunakan chi kuadrat diperoleh nilai dengan $dk = 5$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Terlihat bahwa $X^2_{hitung} = X^2_{tabel}$ menunjukkan skor hasil siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa pada *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pengujian selengkapnya dapat dilihat pada lampian 7.

Dari hasil perhitungan ditemukan bahwa hasil yang didapat yaitu berdistribusi normal karena harga chi kuadrat hitung lebih kecil dari harga chi kuadrat tabel ($-4,95 < 11.07$), perhitungannya dapat dilihat pada lampiran).

B. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

1. Aktivitas belajar

Perbandingan aktivitas siswa pertemuan pertama, kedua dan ketiga

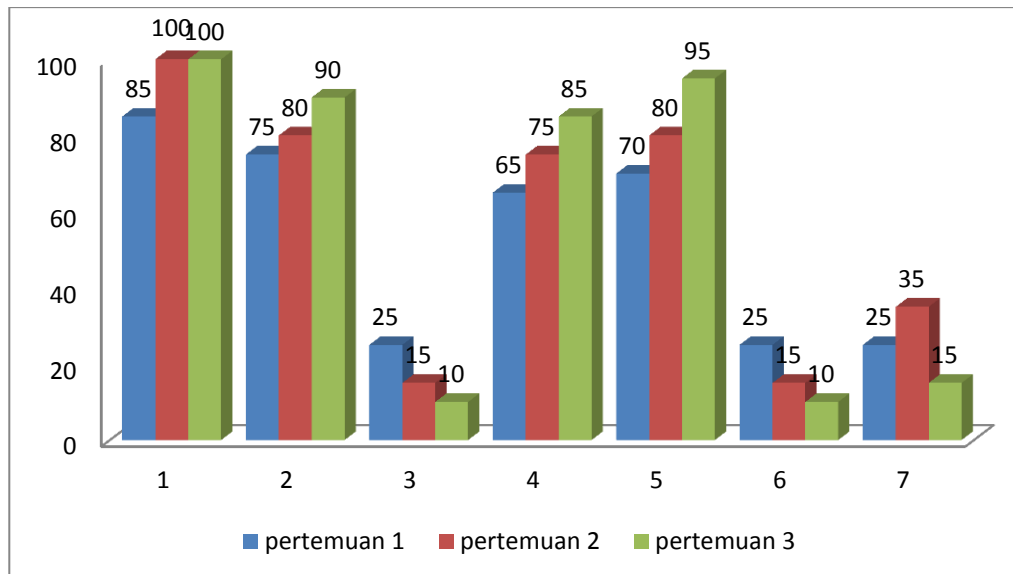
Berdasarkan hasil observasi kegiatan murid selama mengikuti pembelajaran pada kelas V dengan penggunaan media animasi dapat dilihat perbandingannya pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 4.5 Perbandingan persentase hasil observasi kegiatan murid selama proses belajar

No	Aktivitas	Pertemuan Ke-		
		I	II	III
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	85%	100%	100%
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	75%	80%	90%
3.	Siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll)	25%	15%	10%
4.	Siswa yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas	65%	75%	85%
5.	Siswa yang mampumengerjakan soal dengan benar di papan tulis	70%	80%	95%
6.	Siswa yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal.	25%	15%	10%
7.	Siswa yang kurang percaya diri dalam mengerjakan kuis (tidak mengerjakan, menyontek,dll)	25%	35%	15%

Sumber : hasil observasi selama proses pembelajaran

Berdasarkan tabel diatas dapat di lihat pada diagram berikut



Gambar 4.1 persentase aktivitas murid selama proses pembelajaran

Dari tabel dan gambar menunjukkan bahwa observasi kegiatan murid pada proses pembelajaran IPA dengan menerapkan media animasi aktivitas murid dengan komponen yang diamati : 1) jumlah siswa yang hadir pada saat proses pembelajaran pada pertemuan pertama sebanyak 85%, pertemuan kedua dan ketiga sebanyak 100%,2) Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran pada pertemuan pertama sebanyak 75%, pertemuan kedua 80% dan ketiga sebanyak 90% .3) Siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll)pada pertemua pertama 25%, pertemuan kedua sebanyak 15 % dan pertemuan ketiga sebanyak 10%. 4) Siswa yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas pada pertemuan pertama sebanyak 65%, pertemuan kedua 75% dan ketiga sebanyak 85%. 5) Siswa yang mampumengerjakan soal dengan benar di papan tulis pada pertemuan pertama sebanyak 70%, pertemuan kedua 80% dan pertemuan ketiga sebanyak 95%. 6)

Siswa yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal pada pertemuan pertama sebanyak 25%, pertemuan kedua 15% dan pertemuan ketiga 10%. 7) Siswa yang kurang percaya diri dalam mengerjakan kuis (tidak mengerjakan, menyontek,dll) pada pertemuan pertama sebanyak 25%, pertemuan kedua 35% dan pertemuan ketiga 15%

Dari tabel di atas terlihat jelas bahwa aktivitas murid kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa meningkat dengan menerapkan penggunaan media animasi dengan konsep sistem pencernaan manusia pelajaran IPA ini mempengaruhi peningkatan aktivitas siswa karena murid belajar mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa jadi materi yang dipelajarinya mudah dipahami.

2. Hasil belajar murid

1) Perbandingan Hasil analisis statistu deskriptif

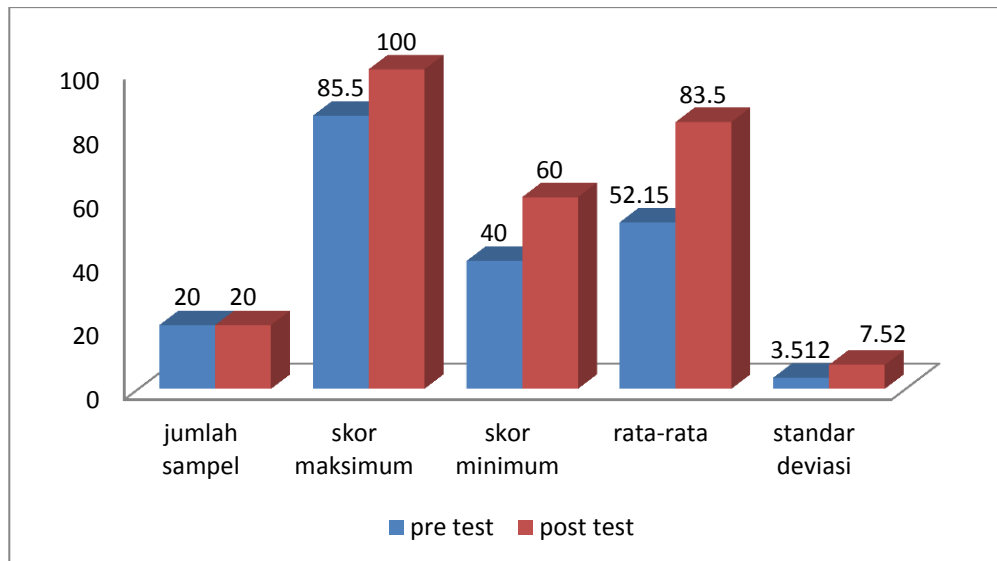
a. Perbandingan nilai statistik deskriptif

Tabel 4.6 Distribusi perbandingan statistik nilai belajar *pre test* dan *post test*

NO	Statistik	Nilai Statistik	
		Pre test	Post test
1	Jumlah sampel	20	20
2	Nilai maksimum	85	100
3	Nilai minimum	40	60
4	Rata-rata	52,15	83,5
5	Standar deviasi	3,512	7,52

Sumber : nilai statistic deskriptif dari hasil *pre test* dan *post test*

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan diagram berikut



Gambar 4.2 Distribusi perbandingan statistik nilai belajar *pre test* dan *post test*

Dari tabel dan diagram diatas, menunjukkan bahwa jumlah sampel 20 orang, nilai *pre test* untuk nilai terendah adalah 40 (empat puluh) dan nilai tertinggi 85 (delapan puluh). Nilai *post test* untuk nilai terendah 60 (enam puluh) dan nilai tertinggi 100 (seratus), rata-rata *pre test* 52,15 dan rata-rata *post test* 83,5 serta standar deviasi *pre test* 3,512 sedangkan deviasi *post test* 7,52 dari tabel diatas dapat di simpulkan bahwa distribusi nilai murid mengalami peningkatan dan berpengaruh setelah di lakukan perlakuan yaitu penggunaan media animasi dengan konsep sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA. Strategi ini bisa meningkat dan berpengaruh karena murid belajar mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa sehingga lebih mudah memahami pelajaran tanpa merasa bosan dengan metode ceramah saja yang membuat mereka mengantuk.

b. Perbandingan kategori hasil belajar

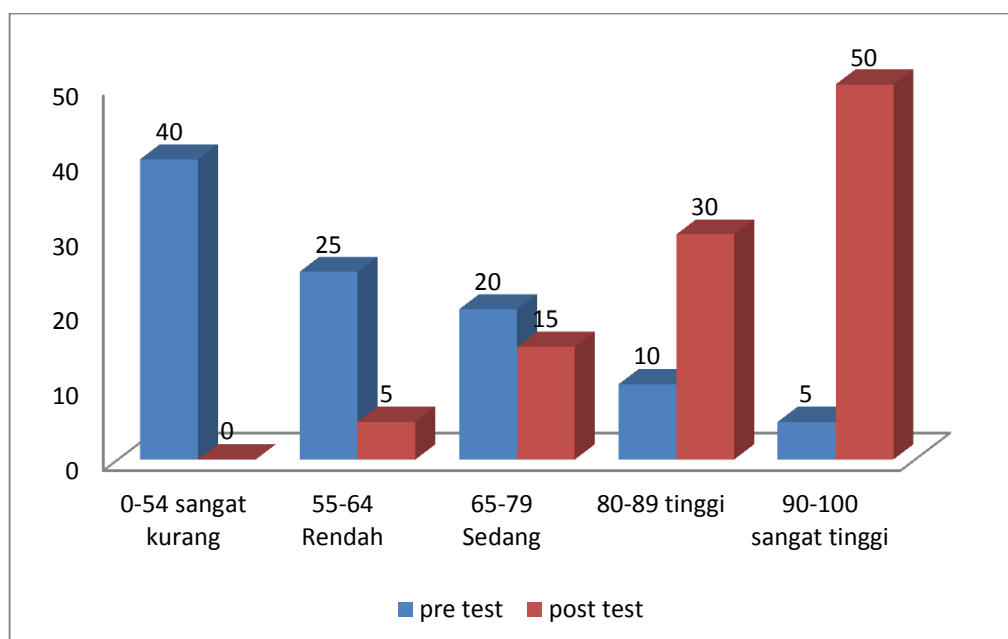
Berdasarkan hasil distribusi persentase skor nilai *pre test* dan *post test* sebelum dan sesudah penggunaan media animasi dengan konsep sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA. Maka dapat di lihat perbandingan kategori hasil belajar murid pada tabel dan grafik sebagai berikut.

Tabel 4.7 distribusi perbandingan kategori hasil nilai *pre test* dan *post test*

No	Interval nilai	Kategori	Pre test	Post test
			Persentase	Persentase
1	0 – 54	sangat rendah	40 %	0%
2	55 – 64	Rendah	25%	5%
3	65 – 79	Sedang	20 %	15%
4	80 – 89	Tinggi	10%	30%
5	90 – 100	sangat tinggi	5%	50%
Jumlah			100%	100%

Sumber : data primer 2017

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan diagram berikut



Gambar 4.3 distribusi perbandingan kategori hasil nilai *pretest* dan *post tes*

Dari tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa persentase kategori nilai murid pada proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media animasi ; (1)kategori sangat rendah (0-54), persentasi pada *pre test* sebanyak 40% dan persentasi pada *post test* sebanyak 0%;(2) kategori rendah (55-64), persentasi pada *pre test* sebanyak 25% dan pada *post test* sebanyak 5%; (3) kategori sedang (65-79), persentasi pada *pre test* sebanyak 20% dan pada *post test* sebanyak 15%; (4) kategori tinggi (80-89) persentasi pada *pre test* sebanyak 10% dan pada *post test* sebanyak 30%; dan (5) kategori sangat tinggi (90-100) persentasi pada *pre test* sebanyak 5% dan pada *post test* sebanyak 50%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai murid setelah belajar IPA dengan menerapkan media animasi dengan konsep sistem pencernaan manusia 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

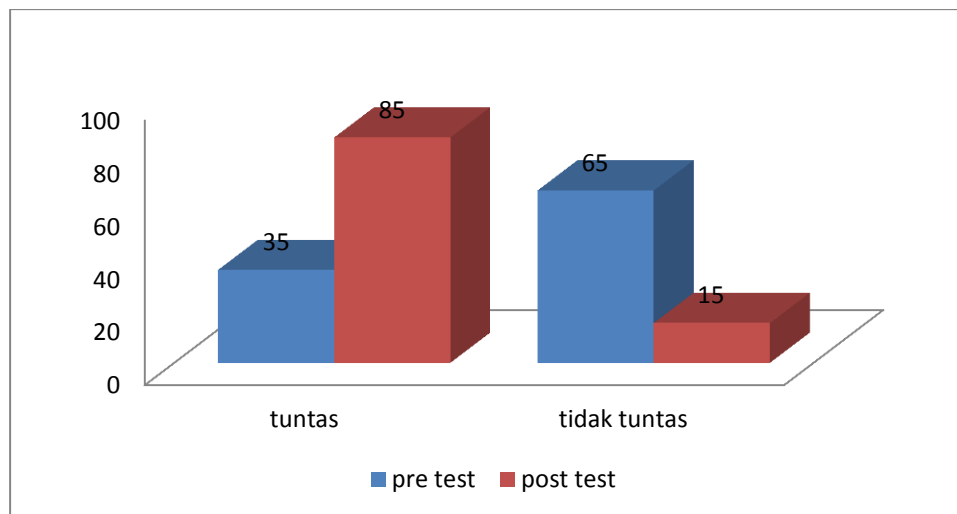
Berdasarkan klarifikasi ketuntasan hasil belajar murid dimana nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas dan nilai ≤ 70 dinyatakan tidak tuntas maka dapat dilihat perbandingan ketuntasan murid pada tabel dan grafik berikut.

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

No	Kategori Ketuntasan	Kategori	Persentase %	
			Pre test	Post test
1	0 – 69	Tidak tuntas	65%	15%
2	70 - 100	Tuntas	35%	75%
Jumlah			100	100

Sumber : Data primer 2017

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.4 perbandingan tingkat ketuntasan hasil belajar pre dan post tes

Dari tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa persentase kategori ketuntasan hasil belajar murid pada proses pembelajaran IPA dengan penggunaan media animasi diterapkan ; (1) murid yang berada pada kategori tidak tuntas pada pre test sebanyak 65% dan murid yang tuntas sebanyak 35 % dan (2) murid yang berada pada kategori tidak tuntas pada post test sebanyak 15% dan murid yang tuntas pada post test sebanyak 85%.

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

2) Hasil Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan hasil penelitian maka dilakukan pengujian normalitas dari hipotesis.

a. Pengujian Normalitas

Hasil pengujian normalitas menggunakan chi kuadrat diperoleh nilai dengan $dk= 5$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Terlihat bahwa $\sum_{hitung} = \sum_{tabel}$ menunjukkan skor hasil siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa pada *pre test* berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pengujian selengkapnya dapat dilihat pada lampiran VII.

Dari hasil perhitungan ditemukan bahwa hasil yang didapat yaitu berdistribusi normal karena harga chi kuadrat hitung lebih kecil dari harga chi kuadrat tabel ($-4,95 < 11.07$) perhitungannya dapat dilihat pada lampiran).

b. Verifikasi Hipotesa atau Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik menunjukkan bahwa jumlah sampel 20 orang, nilai *pretest* untuk nilai terendah adalah 40 (empat puluh) dan nilai tertinggi 85 (delapan lima). Nilai *post test* untuk nilai terendah 60 (enam puluh) dan nilai tertinggi 100 (seratus), rata-rata *pre test* 52,15 dan rata-rata *post test* 83,5 serta standar deviasi *pre test* 3,512 sedangkan deviasi *post test* 7,52

Perbandingan kategori hasil belajar menunjukkan bahwa persentase kategori nilai murid pada proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media animasi; (1)kategori sangat rendah (0-54), persentasi pada *pre test* sebanyak 40%

dan persentasi pada *post test* sebanyak 0%;(2) kategori rendah (55-64), persentasi pada *pre test* sebanyak 25% dan pada *post test* sebanyak 5%; (3) kategori sedang (65-79), persentasi pada *pre test* sebanyak 20% dan pada *post test* sebanyak 15%; (4)kategori tinggi (80-89) persentasi pada *pre test* sebanyak 10% dan pada *post test* sebanyak 30%; dan (5) kategori sangat tinggi (90-100) persentasi pada *pre test* sebanyak 5% dan pada *post test* sebanyak 50%.

Perbandingan tingkat ketuntasan atas menunjukkan bahwa persentase kategori ketuntasan hasil belajar murid pada proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media animasi diterapkan ; (1) murid yang berada pada kategori tidak tuntas pada *pre test* sebanyak 65% dan murid yang tuntas sebanyak 35 % dan (2) murid yang berada pada kategori tidak tuntas pada *post test* sebanyak 15% dan murid yang tuntas pada *post test* sebanyak 75%.

Serta hasil analisis statistik inferensial dari perhitungan hasil belajar *pre test* diperoleh nilai chi kuadrat hitung sebesar $-4,95$ dan chi kuadrat tabel 11,07. Sedangkan hasil perhitungan hasil belajar *post test* diperoleh nilai chi kuadrat hitng sebesar $-4,95$ dan chi kuadrat tabel 11,07. Hasilpengujian bahwa nilai Chi kuadrat hitung ternyata memenuhi kriteria, chi kuadrat hitung \leq chi kuadrat tabel maka dapat di simpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Dari perhitungan di peroleh chi kuadrat hitung sebesar-3,95 dan chi kuadrat tabel sebesar 11,07 dengan taraf signifikan 0,05. Hasil pengujian bahwa chi kuadrat hitung ternyata memenuhi kriteria pengujian chi kuadrat hitung \leq dari chi kuadrat tabel. Dengan demikian hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis (H0) ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa yang mengkaji tentang penggunaan media animasi dan hasil belajar siswa, maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media animasi di kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa secara umum berlangsung dengan efektif.
2. Nilai chi kuadrat hitung lebih kecil dari harga chi kuadrat tabel ($-4,95 < 11,07$), atas dasar signifikan 5% diambil dari nilai hasil belajar IPA kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa.

B. Saran

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

1. Disarankan kepada guru khususnya guru IPA agar *media animasi* dalam pembelajaran dapat lebih menarik.
2. Untuk mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar diharapkan kepada guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media animasi dan memilih media yang relevan dengan pembahasan materi pelajaran.

3. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo.
- Ahmadi Abu dan Supatmo. 1998. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta : PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Febriantina, Dyah. 2013. *Media Pembelajaran Audio Visual Animasi*. (online), (<http://dyahfebriantina.blogspot.co.id/2013/12/media-pembelajaran-audio-visual-animasi.html?m=1>. Diakses 5 Maret 2017). Pukul 22.25.
- Hambali, Hilmi. 2015. *Konsep Dasar IPA 2*. Percetakan : Makassar.
- Hidayat. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Irwansah. 2014. *Pengertian Media Animasi Pembelajaran*. (online), (<http://blogspot.co.id/2014/06/pengertian-media-animasi-pembelajaran.html?l>. Diakses 5 Maret 2017). Pukul 21.20.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mudyahardjo, Redja. 2001. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grapindo Persada.
- Musdyawati. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Metode Pembelajaran Inkuiri Pada Murid Kelas V SD Inpres Panaikang 1/1 Kecamatan Panakkukang Kota Makassar*. Skripsi Tidak Di Terbitkan. Makassar : Unismuh Makassar.
- Muhlisa, Nurul. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Cooverative Script Pada Murid Kelas V SD Negeri 128 Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Palero Kecamatan Lilirilau*. Skripsi Tidak Di Terbitkan. Makassar : Unismuh Makassar.
- Ruswandi. 2013. *Psikologis Pembelajaran*. Bandung: Cipta Pesona Sejahtera
- Riadi Edi. 2016. *Statistika Penelitian*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Susilowati, Suarni, dkk. 2010. *Ilmu Pengetahuan Alam 5 Kelas 5 SD*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sudijono, Anas 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Sudjana Nana & Rivai Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sani Ridwan Abdullah, Muhammad Kadri. 2016. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Takdir Aidir. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar Murid Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Media Animasi pada kelas V SD Inpres Bertingkat Sungguhminasa Kabupaten Gowa*. Skripsi tidak diterbitkan.Makassar: Unismuh Makassar.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- U.S, Supardi. 2014. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*.Jakarta:PT. Prima Ufuk Semesta.
- Wahyuni Sri. 2016. *Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Ipa Konsep Struktur Tumbuhan Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas Iv Sdn Bette Kabupaten Barru*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar.
- Wisudawati, Asih. & Sulistyowati, Eka. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : Bumi Aksara.
- .

L

A

M

P

I

R

A

N

A decorative border in a teal color, shaped like a scroll. It has rounded corners and a vertical strip on the left side that also has rounded ends, resembling a scroll's edge. The border frames the central text.

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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	: SD Negeri Mangasa 1
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester	: V/ 1
Materi Pokok	: Sistem Pencernaan Manusia
Waktu	: 6 x 35 menit (pertemuan 1- 3)

A. Standar Kompetensi

1. Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan

C. Indikator

1. Menjelaskan sistem pencernaan pada manusia
2. Menyebutkan organ dalam sistem pencernaan
3. Menjelaskan proses pencernaan pada manusia

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan sistem pencernaan pada manusia
2. Siswa dapat menyebutkan organ dalam sistem pencernaan

3. Siswa dapat menjelaskan proses pencernaan pada manusia

E. Materi Pembelajaran

1. Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia.

F. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Pendekatan : Scientific
2. Model : Picture and picture
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah, pemberian tugas.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

<i>Pertemuan ke-1</i>	
<p>➤ Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam 2. Siswa membaca doa sebelum belajar 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	(10 menit)
<p>➤ Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi pengantar tentang materi sistem pencernaan makanan pada manusia. 2. Siswa dapat mengamati sistem pencernaan manusia yang ditampilkan dengan menggunakan media 	(50 menit)

animasi.

3. Guru menjelaskan pengertian sistem pencernaan manusia.
4. Guru menyebutkan proses pencernaan makanan pada manusia.
5. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan melakukan umpan balik antar guru dan siswa.
6. Guru menjelaskan fungsi-fungsi sistem pencernaan manusia.
7. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang sistem pencernaan pada manusia.
8. Siswa di bagi kelompok sebanyak 5 kelompok. Tiap kelompok terdapat 4 orang dan mengerjakan soal latihan tentang sistem pencernaan manusia.
9. Siswa dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi, dan memfasilitasi kerja sama.
10. Setiap kelompok berdiskusi membahas alat pencernaan manusia, fungsi organ pencernaan dan menuliskan hasil diskusinya pada LKS.
11. Setiap wakil kelompok mempersentasikan hasil kerja

kelompok dan kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompoknya.	
<p>➤ Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai tentang sistem pencernaan manusia. 2. Guru meberikan motivasi kepada siswa 3. Siswa membaca doa sebelum pulang. 	(10 menit)
<i>Pertemuan ke-2</i>	
<p>➤ Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam 2. Siswa membaca doa sebelum belajar 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	(10 menit)
<p>➤ Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan proses pencernaan makanan pada manusia. 2. Siswa dapat mengamati sistem pencernaan manusia yang ditampilkan dengan menggunakan media animasi. 	(50 menit)

3. Guru menjelaskan proses pencernaan makanan pada manusia seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, anus.
4. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan melakukan umpan balik antar guru dan siswa.
5. Guru menjelaskan fungsi-fungsi sistem pencernaan manusia.
6. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang sistem pencernaan pada manusia.
7. Siswa di bagi kelompok sebanyak 5 kelompok. Tiap kelompok terdapat 4 orang dan mengerjakan soal latihan tentang sistem pencernaan manusia.
8. Siswa dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi, dan memfasilitasi kerja sama.
9. Setiap kelompok berdiskusi membahas alat pencernaan manusia, fungsi organ pencernaan dan menuliskan hasil diskusinya pada LKS.
10. Setiap wakil kelompok mempersentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompoknya.

<p>➤ Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai tentang sistem pencernaan manusia. 2. Guru meberikan motivasi kepada siswa 3. Siswa membaca doa sebelum pulang. 	(10 menit)
<i>Pertemuan ke-3</i>	
<p>➤ Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam 2. Siswa membaca doa sebelum belajar 3. Guru mengecek kehadiran siswa <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	10 menit
<p>➤ Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menyebutkan proses pencernaan pada organ manusia. 2. Siswa dapat mengamati sistem pencernaan manusia yang ditampilkan dengan menggunakan media animasi. 3. Siswa mampu menjelaskan proses pencernaan manusia beserta fungsinya masing-masing. 4. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan melakukan umpan balik 	50 enit

<p>antar guru dan siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menjelaskan fungsi-fungsi sistem pencernaan manusia. 6. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang sistem pencernaan pada manusia. 7. Siswa di bagi kelompok sebanyak 5 kelompok. Tiap kelompok terdapat 4 orang dan mengerjakan soal latihan tentang sistem pencernaan manusia. 8. Siswa dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi, dan memfasilitasi kerja sama. 9. Setiap kelompok berdiskusi membahas alat pencernaan manusia, fungsi organ pencernaan dan menuliskan hasil diskusinya pada LKS. <p>Setiap wakil kelompok mempersentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompoknya.</p>	
<p>➤ Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai tentang sistem pencernaan manusia. 2. Guru meberikan motivasi kepada siswa <p>Siswa membaca doa sebelum pulang.</p>	10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

Alat Belajar : Laptop, LCD.

Sumber Belajar : Buku IPA 5 untuk SD/MI kelas V.

I. Penilaian:

- a. Tes tertulis, dan lisan,
- b. Teknik pemberian tugas untuk perorangan atau kelompok dan dapat berbentuk tugas rumah dan/atau proyek.

➤ Kriteria Penilaian

1. Produk

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

C. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi		
1.					
2.					
3.					
4.					

CATATAN :

- Penilaian Psikomotorik : Tes Unjuk Kerja

$$\text{NILAI} = \left(\frac{\text{JumlahSkor}}{\text{JumlahSkorMaksimal}} \times 100 \right)$$

Mangasa, 13 Juli 2017

Peneliti

Sitti. Hasnah
NIM: 10540 8720 13

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas V

Hj. Mukminin, S.Pd. M.Si
NIP :19700511 199307 2001

Hj. Ratnawati, S.Pd.
NIP : 196405151983062001

SOAL PRE**TEST**

NAMA :

KELAS :

Jawablah Soal-Soal Di Bawah Ini Dengan Benar !**A. Pilihan Ganda**

Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan cara memilih salah satu jawaban benar yaitu a, b, c, dan d dengan memberikan tanda (X) !

1. Tempat terbentuknya sari-sari makanan adalah . . .
 - a. Usus halus
 - b. Usus besar
 - c. Rongga mulut
 - d. Lambung
2. Tempat makan di lumatkan sehingga dapat di serap oleh pembuluh darah di sebut . . .
 - a. Pankreas
 - b. Rektum
 - c. Anus
 - d. Lambung
3. Untuk menghaluskan makanan agar mudah ditelan dan dicerna lebih lanjut di sebut . . .
 - a. Pencernaan kimiawi
 - b. Pencernaan mekanis
 - c. Pencernaan biologis
 - d. Pankreas
4. Penghubung antara mulut dan lambung adalah . . .
 - a. Anus
 - b. Rektum
 - c. Kerongkongan
 - d. Mulut
5. Tempat menyimpan feses sebelum di keluarkan melalui . . .
 - a. Anus
 - b. Faring
 - c. Kolon asedens
 - d. Rektum
6. Pembuangan sisa-sisa makanan di sebut . . .
 - a. Defekasi
 - c. Usus

- b. Ubur-Ubur d. Vena
7. Serangkaian proses untuk mengubah makanan dengan memecah molekul makanan di sebut . . .
- a. Pencernaan mekanis c. Proses mekanisme
b. Sistem pencernaan pada manusia d. Kelenjar ludah
8. Sari-sari makanan diserap melalui jonjot-jonjot usus disebut . . .
- a. Vili c. Hati
b. 12 jari d. Enzim
9. Tempat terjadinya gerakan peristaltik . . .
- a. Empedu c. Kelenjar ludah
b. Pankreas d. Kerongkongan
10. Hati terdapat enzim lambung dan . . .
- a. Asam lambung c. Vili
b. Sari-sari makanan d. Sisa makanan
- B. Jawablah isian di bawah ini dengan benar !
1. Penguraian makanan di bantu oleh organisme di sebut . . .
 2. Pintu masuk makanan disebut . . .
 3. Fungsi mulut adalah menghancurkan makanan, mencerna makanan, mengecap rasa makanan, dan . . .
 4. Tempat masuknya makanan dan makanan di haluskan adalah . . .
 5. Tempat makanan di lumatkan sehingga dapat di serap oleh pembuluh darah di sebut . .

SOAL POST**TEST**

NAMA :

KELAS :

Jawablah Soal-Soal Di Bawah Ini Dengan Benar !**A. Pilihan Ganda**

Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan cara memilih salah satu jawaban benar yaitu a, b, c, dan d dengan memberikan tanda (X) !

1. Untuk menghaluskan makanan agar mudah ditelan dan dicerna lebih lanjut di sebut . . .
 - a. Pencernaan kimiawi
 - b. Pencernaan mekanis
 - c. Pencernaan biologis
 - d. Pankreas
2. Pembuangan sisa-sisa makanan di sebut . . .
 - a. Defekasi
 - b. Ubur-Ubur
 - c. Usus
 - d. Vena
3. Tempat makan di lumatkan sehingga dapat di serap oleh pembuluh darah di sebut . . .
 - a. Pankreas
 - b. Rektum
 - c. Anus
 - d. Lambung
4. Tempat terbentuknya sari-sari makanan adalah . . .
 - a. Usus halus
 - b. Usus besar
 - c. Rongga mulut
 - d. Lambung
5. Sari-sari makanan diserap melalui jonjot-jonjot usus disebut . . .
 - a. Vili
 - b. 12 jari
 - c. Hati
 - d. Enzim
6. Penghubung antara mulut dan lambung adalah . . .

- a. Anus
 - b. Rektum
 - c. Kerongkongan
 - d. Mulut
7. Tempat terjadinya gerakan peristaltik . . .
- a. Empedu
 - b. Pankreas
 - c. Kelenjar ludah
 - d. Kerongkongan
8. Tempat menyimpan feses sebelum di keluarkan melalui . . .
- a. Anus
 - b. Faring
 - c. Kolon asedens
 - d. Rektum
9. Serangkaian proses untuk mengubah makanan dengan memecah molekul makanan di sebut . . .
- a. Pencernaan mekanis
 - b. Sistem pencernaan pada manusia
 - c. Proses mekanisme
 - d. Kelenjar ludah
10. Hati terdapat enzim lambung dan . . .
- a. Asam lambung
 - b. Sari-sari makanan
 - c. Vili
 - d. Sisa makanan
- c. Jawablah isian di bawah ini dengan benar !
1. Fungsi mulut adalah menghancurkan makanan, mencerna makanan, mengecap rasa makanan, dan . . .
 2. Penguraian makanan di bantu oleh organisme di sebut . . .
 3. Tempat masuknya makanan dan makanan di haluskan adalah . . .
 4. Pintu masuk makanan disebut . . .
 5. Tempat makanan di lumatkan sehingga dapat di serap oleh pembuluh darah di sebut . .

KUNCI JAWABAN**(PRE TEST)****Pilihan ganda**

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. A |
| 2. D | 7. B |
| 3. B | 8. A |
| 4. C | 9. D |
| 5. A | 10. A |

Isian

1. Pencernaan biologis
2. Mulut
3. Membantu menelan makanan
4. Rongga mulut
5. lambung

(POST TEST)**Pilihan Ganda**

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. C |
| 2. A | 7. D |
| 3. D | 8. A |
| 4. A | 9. B |
| 5. A | 10. D |

Isian

1. Membantu menelan makanan
2. Pencernaan biologis
3. Rongga mulut
4. Mulut
5. lambung

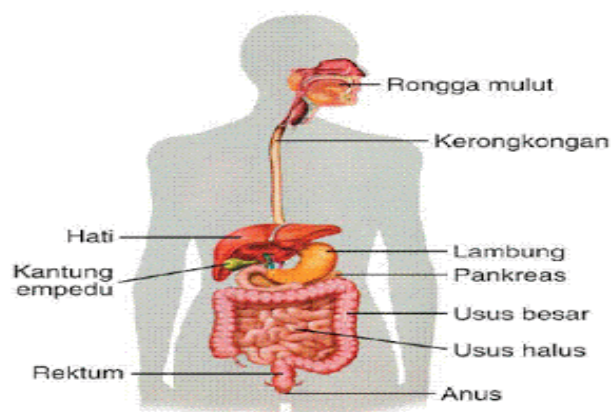
BAHAN AJAR

1. Konsep sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan pada manusia merupakan serangkaian proses untuk mengubah makanan dengan memecah molekul makanan yang kompleks menjadi sederhana dengan bantuan enzim dan menyerap sari makanan yang dibutuhkan oleh tubuh manusia

Proses pencernaan makanan dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- **Pencernaan mekanis**, yaitu pencernaan makanan yang berfungsi untuk menghaluskan makanan agar mudah ditelan dan dicerna lebih lanjut.
- **Pencernaan Kimiawi**, yaitu pencernaan makanan dengan bantuan enzim pencernaan yang berfungsi untuk mencerna zat-zat yang ada pada makanan sehingga mudah diserap oleh tubuh.
- **Pencernaan Biologis**, yaitu penguraian makanan dibantu oleh organisme lain.

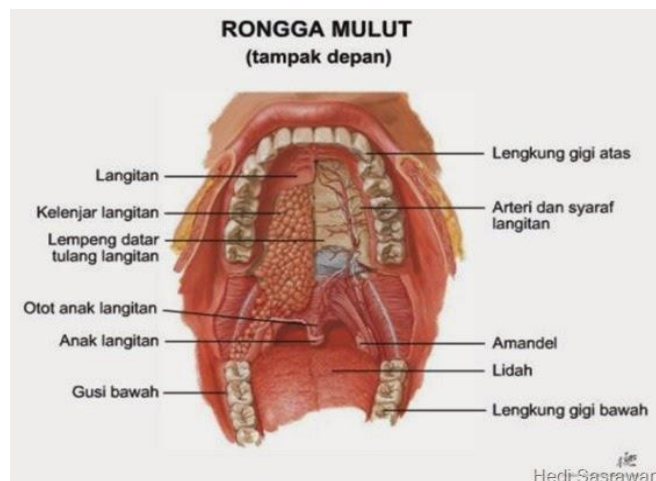


Gambar 2.1

Terdapat 7 organ utama dalam sistem pencernaan yaitu:

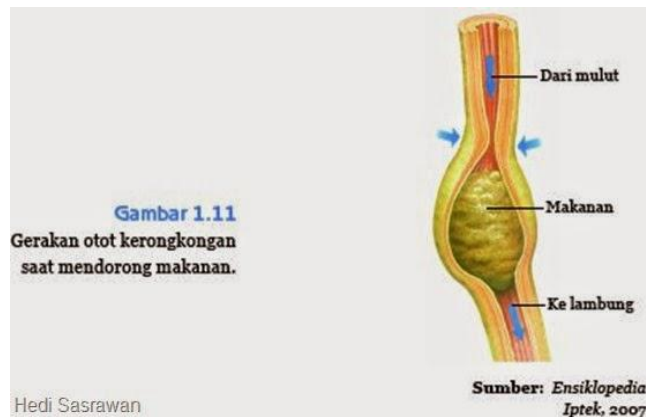
1. Mulut

Mulut adalah pintu masuk makanan. Di dalam mulut terdapat lidah, rongga mulut, kelenjar ludah, dan gigi. Jadi fungsi mulut bermacam-macam yaitu menghancurkan makanan, mencerna makanan, mengecap rasa makanan, dan membantu menelan makanan. Di dalam mulut terjadi pencernaan mekanis (dengan gigi dan lidah) dan pencernaan kimiawi (dengan ludah yang mengandung enzim ptialin).



2. Kerongkongan (faring)

Membawa makanan ke kerongkongan. Kerongkongan adalah penghubung antara mulut dan lambung. Kerongkongan disebut juga esofagus. Kerongkongan berbentuk tabung dan terdapat otot. Otot pada kerongkongan berfungsi untuk membawa makanan dari mulut ke lambung dengan menggunakan gerak peristaltik. Berikut adalah gambar anatomi kerongkongan beserta bagiannya:



3. Lambung

Makanan dapat turun ke lambung atas bantuan kontraksi otot-otot kerongkongan tersebut. Lambung adalah organ pencernaan yang berfungsi untuk mencerna berbagai zat-zat makanan. Letak lambung berada di bawah sekat rongga badan. Di dalam lambung terjadi pencernaan kimiawi dengan menggunakan enzim pepsin, enzim renin, enzim lipase, dan asam lambung (HCl).



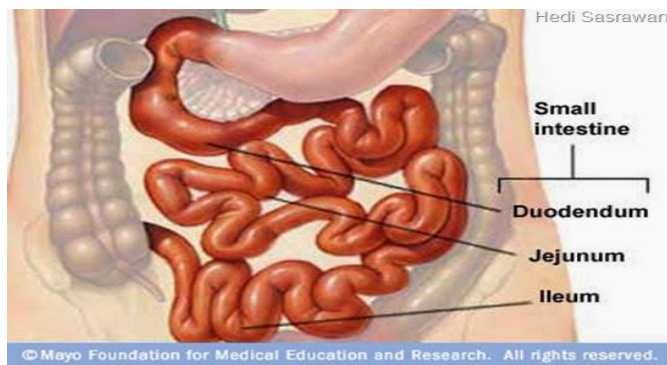
4. Usus 12 Jari

Makanan diproses dalam lambung sekitar 3-4 jam, setelah itu dibawa menuju usus 12 jari dan akan dicerna dengan bantuan enzim-enzim dari pankreas.

Disamping itu juga terdapat empedu yang dihasilkan oleh hati fungsinya untuk mengemulsikan lemak kemudian dialirkan ke usus 12 jari.

5. Usus Halus

Setelah itu makanan dibawa ke usus halus untuk diserap kandungannya. Usus halus adalah tempat penyerapan sari-sari makanan. Disini juga terjadi proses pencernaan kimiawi dengan bantuan enzim tripsin, enzim disakarase, enzim erepsin, dan enzim lipase. Sari-sari makanan diserap melalui jonjot-jonjot usus yang disebut vili. Seluruh sari makanan kecuali asam lemak dan gliserol diangkut melalui vena porta menuju ke hati.

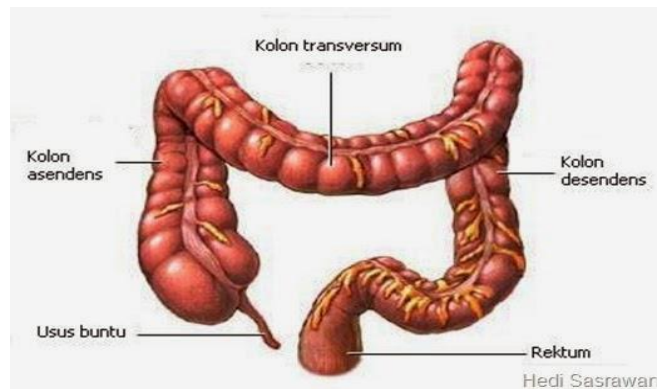


6. Usus Besar

Membusukkan sisa makanan yang tidak tecerna, dibantu oleh bakteri, penyerapan kembali air dari kotoran (feses). Kemudian makanan yang tidak dicerna usus halus akan menuju usus besar dan menjadi feses. Air yang masih ada dalam usus besar akan diserap kembali ke usus besar.

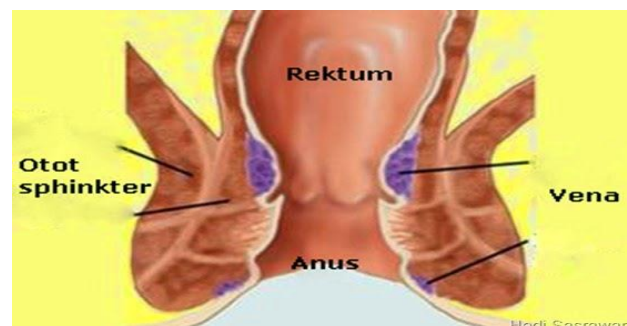
Usus besar adalah usus yang terbesar. **Fungsi usus besar adalah untuk memilah kembali hasil pencernaan.** Disini terjadi penyerapan air dengan jumlah yang terbesar daripada organ lain dan terjadi proses pembusukan sisa-sisa makanan dengan bantuan bakteri.

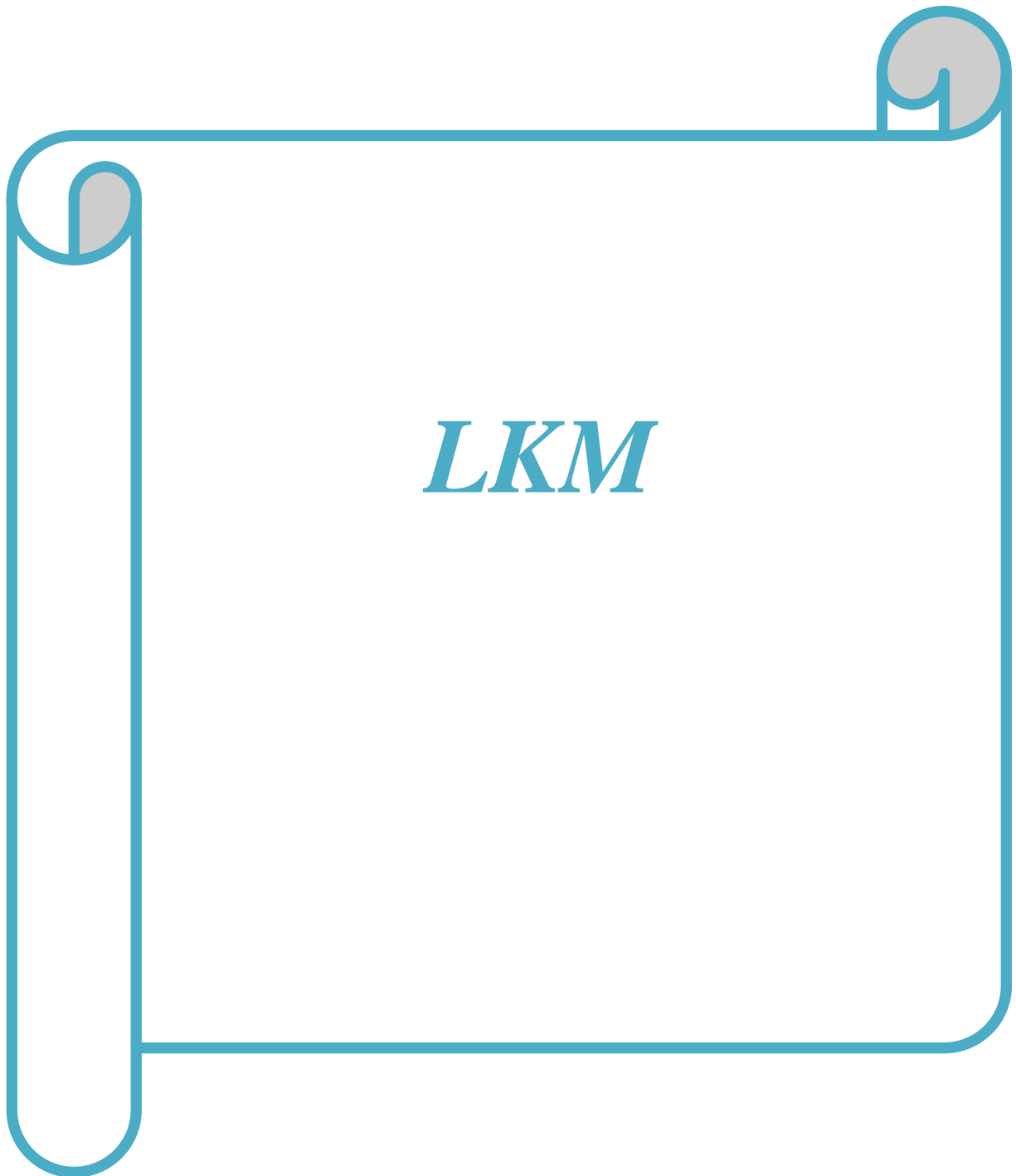
Struktur usus besar terdiri dari: (1) Usus buntu.(2) Kolon asedens (kolon naik). (3)Kolon transversum (kolon datar). (4) Kolon desendens (kolon turun). (5)Rektum. Tempat menyimpan feses sebelum dikeluarkan melalui anus.



7. Anus

Defekasi (pembuangan sisa-sisa makanan)pencernaan manusia beserta bagian-bagiannya. Sisa makanan yang tidak diserap akan dibuang melalui anus. Anus atau dubur adalah penghubung antara rektum dengan lingkungan luar tubuh. Di anus terdapat otot sphinkter yang berfungsi untuk membuka dan menutup anus. **Fungsi utama anus adalah sebagai alat pembuangan feses melalui proses defekasi (buang air besar).** Berikut adalah gambar anatomi anus beserta bagian-bagiannya:





LKM**(LEMBAR KERJA MURID)****NAMA** :**KELAS** :**NIS** :**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar !**

1. Jelaskan pengertian sistem pencernaan pada manusia !
2. Tuliskan proses pencernaan makanan !
3. Sebutkan 7 organ utama dalam sistem pencernaan manusia !
4. Jelaskan fungsi mulut !
5. Jelaskan fungsi usus besar !
6. Jelaskan proses pencernaan makanan pada usus halus !

KUNCI JAWABAN

1. Sistem pencernaan pada manusia merupakan serangkaian proses untuk mengubah makanan dengan memecah molekul makanan yang kompleks menjadi sederhana dengan bantuan enzim dan menyerap sari makanan yang dibutuhkan oleh tubuh manusia
2. Proses pencernaan makanan dibedakan menjadi tiga, yaitu:
 - a. **Pencernaan mekanis**, yaitu pencernaan makanan yang berfungsi untuk menghaluskan makanan agar mudah ditelan dan dicerna lebih lanjut.

- b. **Pencernaan Kimiawi**, yaitu pencernaan makanan dengan bantuan enzim pencernaan yang berfungsi untuk mencerna zat-zat yang ada pada makanan sehingga mudah diserap oleh tubuh.
 - c. **Pencernaan Biologis**, yaitu penguraian makanan dibantu oleh organisme lain
3. Rongga mulut, kerongkongan, lambung, pankreas, hati, usus, dan anus.
 4. fungsi mulut bermacam-macam yaitu menghancurkan makanan, mencerna makanan, mengecap rasa makanan, dan membantu menelan makanan. Di dalam mulut terjadi pencernaan mekanis (dengan gigi dan lidah) dan pencernaan kimiawi (dengan ludah yang mengandung enzim ptialin).
 5. Fungsi usus besar adalah untuk memilah kembali hasil pencernaan. Disini terjadi penyerapan air dengan jumlah yang terbesar daripada organ lain dan terjadi proses pembusukan sisa-sisa makanan dengan bantuan bakteri.
 6. Setelah itu makanan dibawa ke usus halus untuk diserap kandungannya. Usus halus adalah tempat penyerapan sari-sari makanan. Disini juga terjadi proses pencernaan kimiawi dengan bantuan enzim tripsin, enzim disakarase, enzim erepsin, dan enzim lipase. Sari-sari makanan diserap melalui jonjot-jonjot usus yang disebut vili.



***LEMBAR
OBSERVASI***

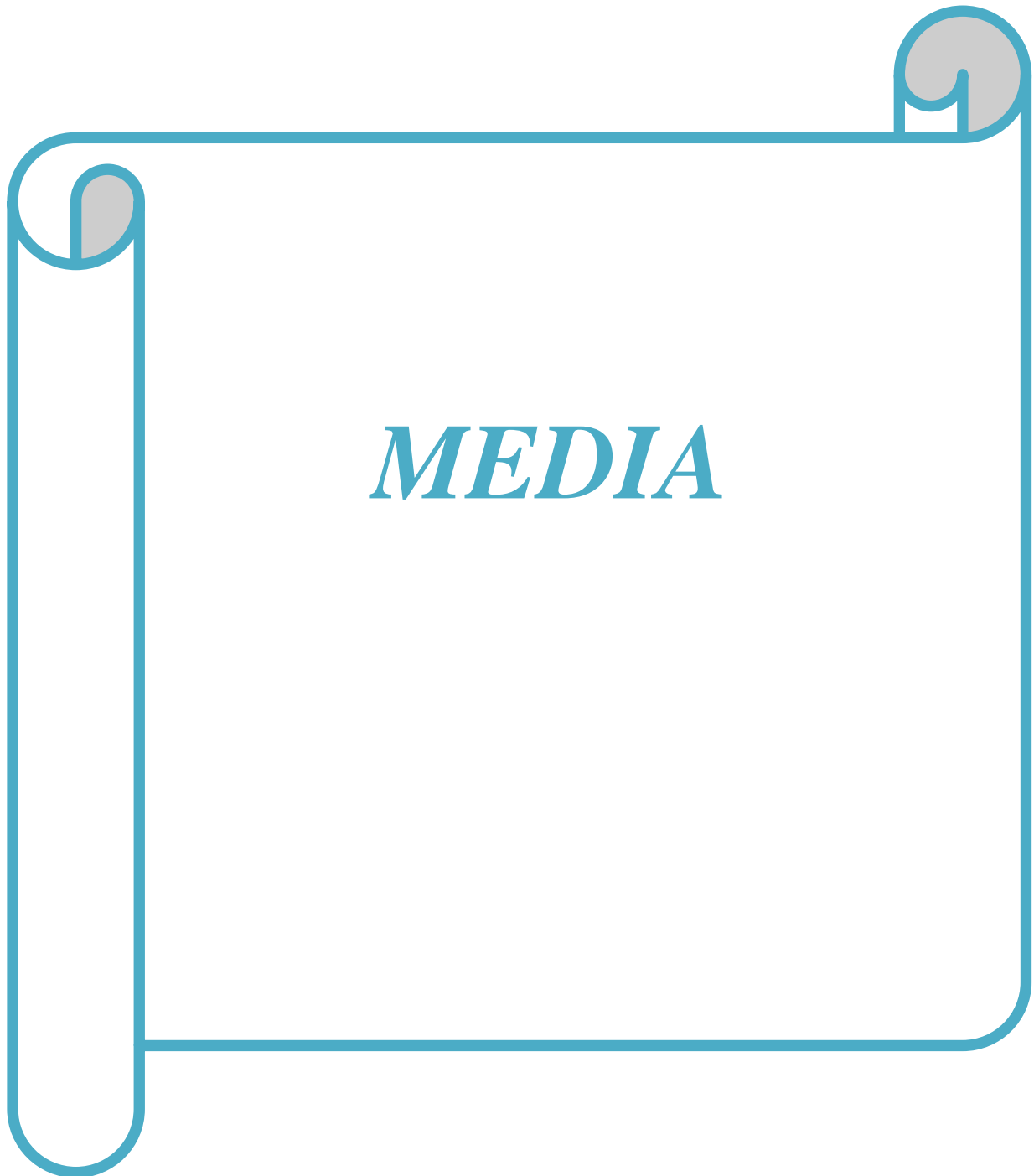
LEMBAR OBSERVASI

No	Aktivitas	Pertemuan Ke-			Presentase %
		I	II	III	
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	17	20	20	95%
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	15	16	18	81,65%
3.	Siswa yang melakukan aktivitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll)	5	3	2	16,65%
4.	Siswa yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas	13	15	17	75%
5.	Siswa yang mampu mengerjakan soal dengan benar di papan tulis	14	16	19	81,65%
6.	Siswa yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal	5	3	2	16,65%
7.	Siswa yang kurang percaya diri dalam mengerjakan kuis (tidak mengerjakan, menyontek, dll)	5	7	3	25%

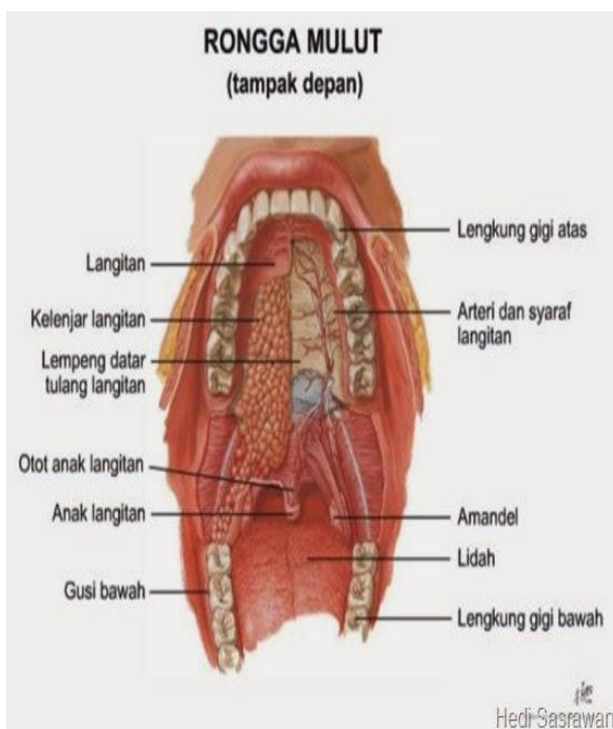
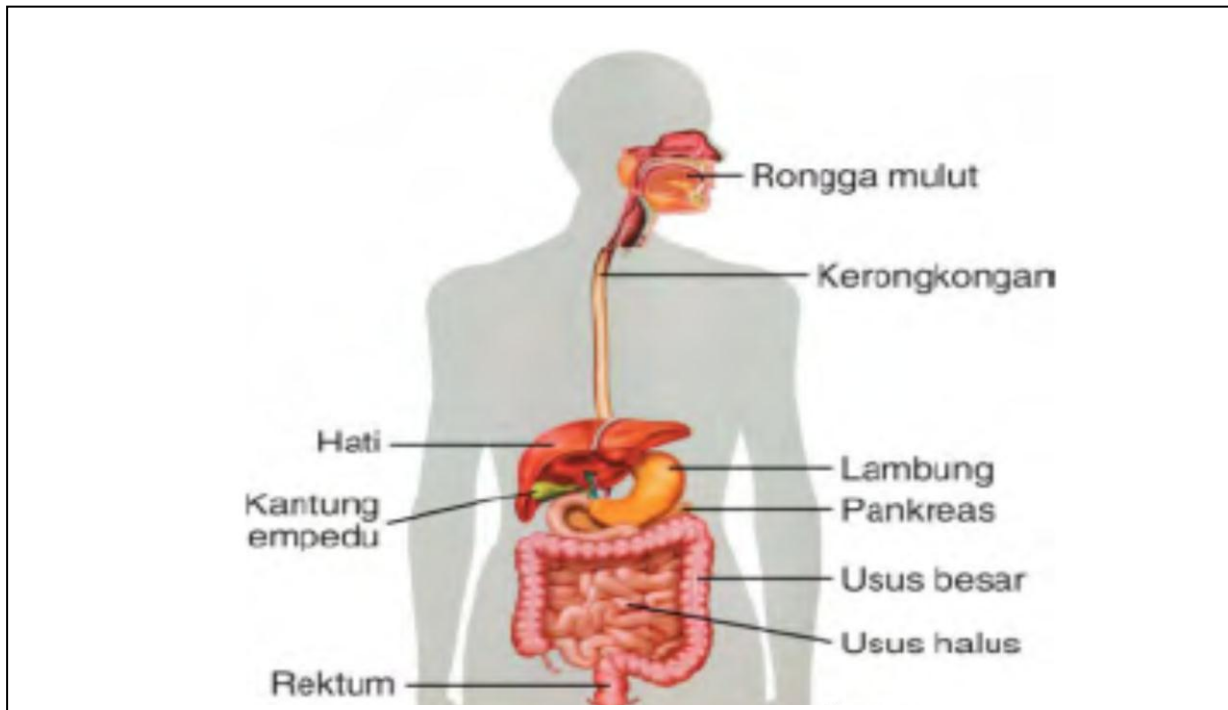
Gowa, Juli 2017

Mengetahui,
Observer

Sitti Hasnah
NIM:10540872013



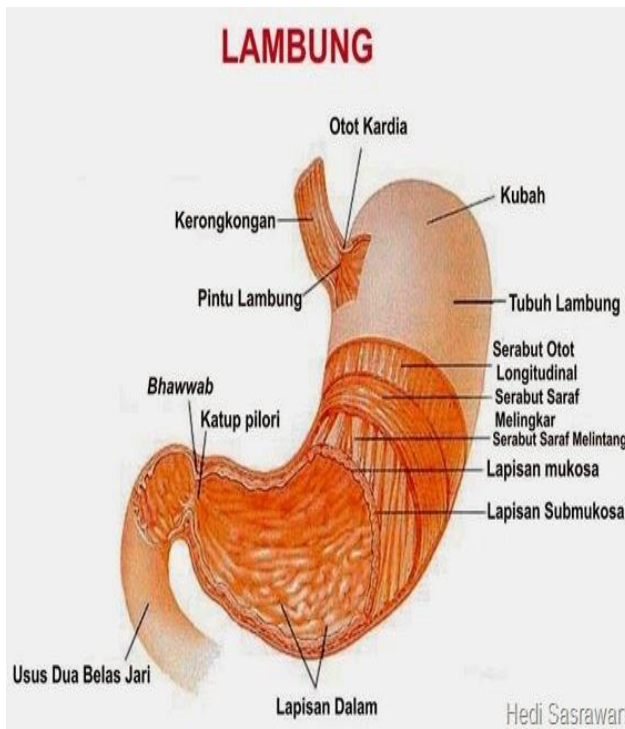
ALAT PENCERNAAN PADA MANUSIA



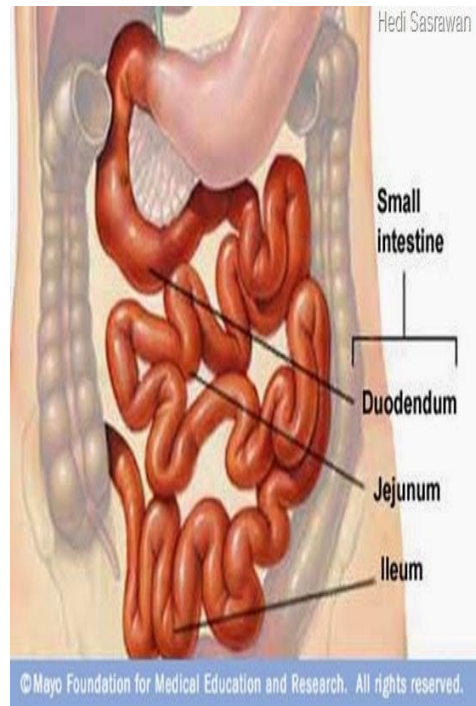
Mulut



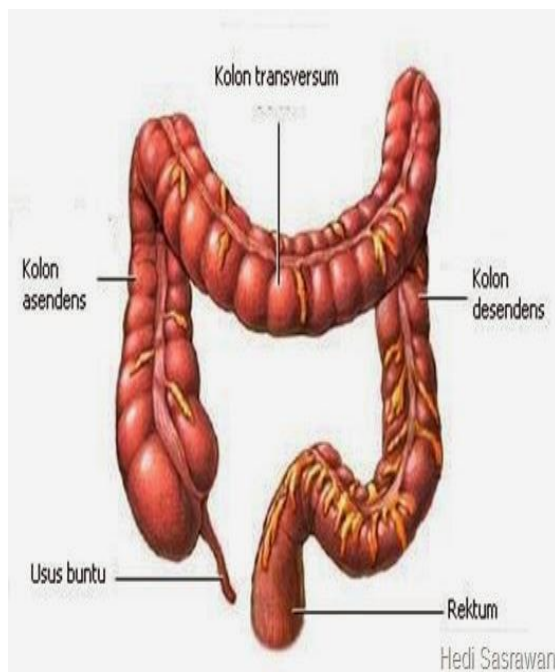
Kerongkogan



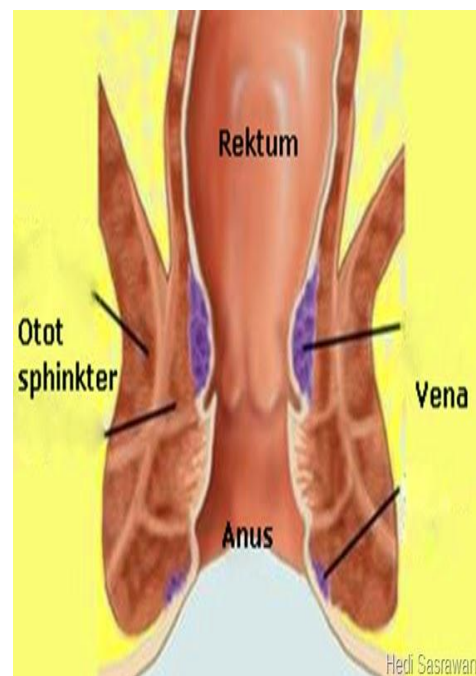
Lambung



Usus halus



Usus besar



Anus



***DAFTAR
HASIL
BELAJAR***

DAFTAR HASIL BELAJAR
PRATEST DAN POSTTEST

No	Nama	Skor <i>Pretes</i>	Nilai <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttes</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	WILDA YANTI	11	55	16	80
2	AKILA LAURIA	8	40	12	60
3	NABILA PRATIWI	11	55	17	85
4	MUH. ADRIAN	16	80	19	90
5	RAIHAN RAHIM	8	40	13	65
6	INDRI LAURIKA	14	70	18	90
7	FALISHA P.N	9	45	16	80
8	MAGFIRA AMALIA	11	55	16	80
9	AISYA SUNOTO	8	40	13	65
10	TRI DEDE	12	60	18	85
11	AQIL PUTRA	8	40	15	75
12	MUH. DZAUKI	14	70	19	85
13	FITRI HANDAYANI	10	50	16	80
14	HARIANTI	12	60	18	90
15	MUH. FASYA	10	50	15	75
16	MUH. FAUZAN	15	75	19	95
17	INDRA RESKI	14	70	18	90
18	NURUL KAMALIA	10	50	14	70
19	REVALINA	14	70	18	90
20	JIHAN NURAZIZAH	17	85	20	100



***PENGELOLAA
N STATISTIK
INFERENSIAL***

ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

A. Analisis Deskriptif hasil *pretest*

Banyaknya siswa : 20

Nilai Tertinggi : 85

Nilai Terendah : 40

Banyaknya kelas (K) : $1 + 3,3 \text{ Log } n$

: $1 + 3,3 \text{ log } 20$

: $1 + 3,3 (1,301)$

: $1 + 4,2933$

: $5,2933 \approx 6$

Rentang Skor (r) : Nilai maksimum – Nilai minimum

: $85 - 40$

: 45

Panjang kelas : $\frac{r}{k} = \frac{45}{6} = 7,5 \approx 7$

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas V

NO	Interval	F	X_i	Fxi	Fxi^2
1	0 – 54	8	27	216	46656
2.	55 – 64	5	59,5	297,5	88506,25
3.	65 – 74	4	69,5	278	77284
4.	75 – 84	2	79.5	159	25281
5.	85 – 100	1	92.5	92.5	8556,25
		N = 20		$\sum fxi = 1043$	$\sum fxi^2 = 246283.5$

(sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 8)

Nilai Tinggi = 85

Nilai Terendah = 40

$$\text{Rata-rata (X)} = \frac{\sum fxi}{n} = \frac{1043}{20} = 52.15$$

$$SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f x i^2 - (\sum f x i)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{20 \cdot 246283,5 - (52.15)^2}{20(20-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{4925670 - 2719,6225}{399}}$$

$$= \sqrt{4922950,4/399}$$

$$= \sqrt{12338,222}$$

$$= 3,512$$

B. Analisis statistik deskriptif hasil *posttest* kelas V

Banyaknya siswa : 20

Nilai Tertinggi : 100

Nilai Terendah : 60

Banyaknya kelas (K) : $1 + 3,3 \text{ Log } n$

$$: 1 + 3,3 \log 20$$

$$: 1 + 3,3 (1,301)$$

$$: 1 + 4,2933$$

$$: 5,2933 \approx 6$$

Rentang Skor (r) : Nilai maksimum – Nilai minimum

$$: 100 - 60$$

$$: 40$$

Panjang kelas : $\frac{r}{k} = \frac{40}{6} = 6,66 \approx 7$

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas V

NO	Interval	F	X _i	Fxi	Fxi ²
1.	0 – 54	0	27	0	0
2.	55 – 64	1	59.5	59.5	3540.25
3.	65 – 74	3	69.5	208,5	43472,25
4.	75 – 84	6	79.5	477	227529
5.	85 – 100	10	92.5	925	855625
		N = 20		∑fxi = 1670	∑fxi ² = 1130166,5

(sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 7)

Nilai Tinggi = 90

Nilai Terendah = 50

$$\text{Rata - rata (X)} = \frac{\sum fxi}{n} = \frac{1670}{20} = 83,5$$

$$SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f x i^2 - (\sum f x i)^2}{n (n - 1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{20 \cdot 1130166,5 - (83,5)^2}{20 (20 - 1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{22603330 - 6972,25}{399}}$$

$$= \sqrt{\frac{22596358}{399}}$$

$$= \sqrt{56632,476}$$

$$= 7,525$$

ANALISIS STATISTIK INFERENSIAL

1) Uji normalitas

a. Uji normalitas hasil *pretest* kelas V

Nilai rata-rata (Mean) = 52.15

Standar deviasi = 3,512

Tabel 4. 10 pengujian normalitas data kelas V

Interval	f_o	f_h	(f_o-f_h)	$(f_o-f_h)^2$	$(f_o-f_h)/f_h$
0 – 54	8	800	-792%	627264	-0,99
55 – 64	5	500	-495%	245025	-0,99
65 – 74	4	400	-396%	156816	-0,99
75 – 84	2	200	-198%	39204	-0,99
85 – 100	1	100	-99%	9801	-0,99
	20	2000	-1980	1078110	-4,95

Keterangan : harga $f_h = 40\% \times 20 = 800\%$; $25\% \times 20 = 500\%$; $20\% \times 20 = 400\%$; $10\% \times 20 = 200\%$; $5\% \times 20 = 100\%$

Kriteria pengujian :

Berdasarkan perhitungan, ditemukan harga chi kuadrat hitung = -4,95, selanjutnya dibandingkan dengan harga chi kuadrat tabel (lampiran tabel IV), dengan $dk = 6-1 = 5$. Bila $dk = 5$ dan taraf kesalahan 5% atau 0,05, maka harga chi kuadrat tabel = 11.07. Karena harga chi kuadrat hitung lebih kecil dari harga chi kuadrat tabel ($-4,95 < 11.07$), maka data berdistribusi normal.

b. Uji normalitas hasil *posttest* kelas V

Nilai rata-rata (Mean) = 83,5

Standar deviasi = 7,525

Tabel 4. 11 pengujian normalitas data kelas V

Interval	f_o	f_h	$(f_o - f_h)$	$(f_o - f_h)^2$	$(f_o - f_h) / f_h$
0 – 54	0	0	0	0	0
55 – 64	1	100	-99	9801	-0.99
65 – 74	3	300	-297	88209	-0.99
75 – 84	6	600	-594	352836	-0.99
85 – 100	10	1000	-990	980100	-0.99
	20	2000	-1980	1430946	-3.96

Keterangan : harga $f_h = 0\% \times 20 = 0\%$; $5\% \times 20 = 100\%$, $15\% \times 20 = 300\%$, 30%

$\times 20 = 600\%$, $50\% \times 20 = 1000\%$

Kriteria pengujian :

Berdasarkan perhitungan, ditemukan harga chi kuadrat hitung = -3.96, selanjutnya dibandingkan dengan harga chi kuadrat tabel (lampiran tabel IV), dengan $dk = 6 - 1 = 5$. Bila $dk = 5$ dan taraf kesalahan 5% atau 0,05, maka harga chi kuadrat tabel = 11.07. Karena harga chi kuadrat hitung lebih kecil dari harga chi kuadrat tabel (-3.96 < 11.07), maka data berdistribusi normal.



DOKUMENTASI



Gambar 1 Foto saat sebelum di berikan perlakuan (pre test)



Gambar 2 Foto saat siswa di bagikan soal pre test



Gambar 3 Siswa mengerjakan soal pre test



Gambar 4 Foto saat belajar dengan menggunakan media animasi



Gambar 5 Foto saat belajar dengan menggunakan media animasi



Gambar 6 Foto saat belajar dengan menggunakan media animasi



Gambar 7 Foto saat belajar dengan menggunakan media animasi



Gambar 8 Foto saat belajar dengan menggunakan media animasi



Gambar 9 Foto saat pembagian post test



***SURAT IZIN
MENELITI***



***SURAT
KETERANGAN
MENELITI***

RIWAYAT HIDUP



SITTI HASNAH, lahir di Caramming, 17 April 1995.

Anak kedua dari 2 bersaudara. Buah hati dari pasangan Abd.Rasyid dan Syamsinah. Mulai

menapaki dunia pendidikan formal pada tahun 2002 di

SD Negeri 137 Caramming dan tamat pada tahun

2007. Pada tahun 2007 penulis melanjutkan sekolah

di SMP Negeri 3 Bontotiro, kemudian pada tahun 2010

melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 3 Bulukumba.

Pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan ke

perguruan tinggi dan terdaftar di Universitas

Muhammadiyah Makassar pada Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidika Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

(S1).