

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN SE-GUGUS SUKODONO SIDOARJO

Laily Rahmayanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
lailyrahma68@gmail.com

Farida Istianah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa, dengan melakukan penelitian eksperimen yaitu *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian yaitu SDN Kebonagung 1 kelas VA berjumlah 26 siswa (Kelas kontrol) dan VB berjumlah 29 siswa (kelas eksperimen) sedangkan SDN Kebonagung 2 kelas VA berjumlah 34 siswa (kelas kontrol) dan kelas VB berjumlah 37 siswa (kelas eksperimen), hasil dari perhitungan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ (3.454 < 2.000) pada SDN Kebonagung 1 sedangkan pada SDN Kebonagung 2 bernilai (2.344 < 1.980). Kesimpulan dari penelitian bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Segugus Sukodono Sidoarjo.

Kata Kunci: video animasi, hasil belajar

Abstract

The purpose of this study is to know the impact of animation video media for student's learning result, with experimental research method which is non-equivalent control group design type. The sample of this research was grade 5 students in SDN Kebonagung 1 which consists of 26 students in A class (control class) and 29 students in B class (experimental class) and also grade 5 students in SDN Kebonagung 2 which consists of 34 students in A class (control class) and 37 students in B class (experimental class). The results showed that $t_{count} > t_{table}$ of SDN Kebonagung 1 was (3.454 > 2.000) while in SDN Kebonagung 2 was (2.344 > 1.980). The conclusion of this study is the usage of video animation media significantly impacted toward grade 5 student's science learning result in cluster of SDN Sukodono Sidoarjo.

Keywords : Animation video, learning's results.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. IPA merupakan suatu kumpulan informasi yang berupa pengetahuan dan proses baik secara alamiah maupun buatan yang ada di bumi, menurut Susanto (2013:165). Mata pelajaran IPA sering dianggap sulit bagi peserta didik khususnya pada tingkat sekolah dasar. Namun jika hal tersebut dipelajari dengan seksama dan menggunakan cara yang menyenangkan maka pelajaran IPA tidak sesulit yang dibayangkan. Karena hampir sebagian besar materi IPA berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Peserta didik yang telah mempelajari IPA diharapkan nantinya dapat mencakup ketercapaian pada segi proses, produk dan sikap ilmiah. Pada ketercapaian dalam segi proses, peserta didik diminta untuk memulai sesuatu melalui tahapan-tahapan sesuai dengan metode ilmiah untuk mendapatkan informasi yang baru. Setelah melakukan ketercapaian proses diharapkan peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru sesuai dengan

pemahamannya, hal inilah yang dimaksud dengan ketercapaian dalam segi produk. Dan pada akhirnya peserta didik akan terlatih pemahaman dan pola pikirnya sehingga mampu bersikap ilmiah yang bertujuan agar peserta didikan memiliki tingkat kreatifitas yang tinggi.

Pada proses pembelajaran IPA berlangsung, dibutuhkan suatu dukungan dari berbagai komponen seperti halnya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Hasil penelitian (Felton,2001) dalam Rayandra (2012:15) menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam teori Charles F. Haban dalam Daryanto (2016:14) mengemukakan bahwa nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman sebuah konsep pada diri peserta didik. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis mulai dari jenis dari yang konkret hingga yang bersifat abstrak. Namun pada kenyataannya di sekolah dasar masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik

menerima materi menjadi kurang bermakna dan menyebabkan hasil belajar menjadi kurang maksimal.

Menurut Munadi (2013:5) media adalah sesuatu yang digunakan sebagai penyalur atau penghubung materi yang telah direncanakan guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan materi yang disampaikan menjadi lebih efisien dan efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jembatan untuk mempermudah siswa lebih memahami materi adalah media video animasi. Menurut Furoidah (2009), Media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu

Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam materi bumi dan alam semesta. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam materi bumi dan alam semesta guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Seperti proses pembentukan tanah yang akan membutuhkan waktu yang cukup lama atau jenis-jenis tanah yang harus menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada peserta didik. Sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi. Agar media video animasi ini tidak menimbulkan miskonsepsi kepada siswa, isi dari media diselingi dengan gambar asli dari materi yang disampaikan serta diringi dengan audio yang sesuai.

Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas. Karena masih banyak guru yang belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, media video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi jenis-jenis tanah. Media video animasi materi bumi dan alam semesta ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan dengan penggunaan media video animasi ini peserta didik akan mendapatkan pembelajaran secara bermakna dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa SD gugus Sukodono yaitu, SDN Kebonagung 1,

SDN Kebonagung 2, SDN Anggaswangi 1, SDN Anggaswangi 2, SDN Sukodono pada hari senin tanggal 12 November 2017 sampai 15 November 2017, diketahui bahwa beberapa SD tersebut jarang menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran terutama mata pelajaran IPA. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang fokus, berbicara sendiri dengan temannya hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.. Salah satunya pada materi bumi dan alam semesta, siswa masih sulit untuk memahami perbedaan dari macam jenis tanah yang ada di Indonesia, proses pembentukan tanah akibat pelapukan dan lapisan tanah. Materi bumi dan alam semesta disampaikan guru melalui media gambar yang ada berdasarkan buku panduan. Dari peristiwa diatas dikarenakan guru jarang menggunakan media sehingga menyebabkan pembelajaran yang disampaikan kurang bermakna dan mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Media video animasi ini mendasari peneliti untuk mencoba menyelesaikan masalah dan membuktikan melalui penelitian dengan judul yaitu Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pada Pelajara IPA Materi Bumi dan Alam Semesta Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN se-Gugus Sukodono.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan media video animasi pada siswa kelas V SDN Se-gugus Sukodono Sidoarjo ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SDN Se-gugus Sukdodono Sidoarjo setelah diterapkan penggunaan media video animasi ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se-gugus Sukodono Sidoarjo ?

Sedangkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan media video animasi pada siswa kelas V SDN se-Gugus Sukodono Sidoarjo
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas V SDN se-Gugus Sukodono Sidoarjo setelah diterapkan media video animasi
3. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN se-Gugus Sukodono Sidoarjo

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti
Menambah pengetahuan peneliti tentang pemanfaatan media yang dapat membantu kelangsungan proses pembelajaran IPA untuk memperbanyak pengetahuan peserta didik.

2. Bagi guru
 - a. Dapat menemukan media pembelajaran yang baru digunakan untuk materi selanjutnya yang dapat membantu dalam proses pembelajaran
 - b. Memiliki variasi media yang lebih banyak dalam proses pembelajaran
 - c. Mengatasi masalah dalam pembelajaran yang berhubungan dengan hasil belajar peserta didik
3. Bagi siswa
 - a. Menambah pengalaman baru bagi siswa dalam belajar mata pelajaran IPA
 - b. Meningkatkan pengetahuan siswa melalui gambar, audio dan permainan dalam mata pelajaran IPA
 - c. Memotivasi siswa untuk terus belajar khususnya dalam mata pelajaran IPA

Agar penelitian ini lebih fokus pada pembahasan tertentu, maka peneliti memberikan batasan penelitian pada materi bumi dan alam semesta yang diambil pada pelajaran IPA kelas V semester 2

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang secara rasional dan objektif membahas tentang seluruh isi dari alam semesta, menurut Hendro Darmoko (1992) dalam Samatowa (2011:2). IPA adalah ilmu yang berhubungan langsung dengan alam dan mempelajari tentang fenomena-fenomena yang terjadi di alam semesta, menurut Samatowa (2011:3). Segala informasi, fenomena, pengamatan yang berhubungan dengan alam semesta baik secara ilmiah maupun buatan merupakan pengetahuan alam yang dimiliki oleh manusia

Menurut Winkel (1999) dalam Purwanto (2013:39) belajar merupakan aktivitas manusia yang dilakukan untuk menghasilkan suatu perubahan, baik dalam segi pengetahuan, keterampilan maupun sikap ilmiah yang dilakukan seseorang. Dalam kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mencapai skor maksimal. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui mengetahui tingkat pemahaman materi yang disampaikan. Dengan demikian secara sederhana, hasil belajar adalah suatu perubahan sikap seseorang yang telah mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang relatif menetap dan dinyatakan dalam nilai berupa skor atau pemuatan dari hasil tes dari materi tertentu.

Menurut Criticos dalam Daryanto (2010:4), media adalah suatu komponen komunikasi dengan maksud menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Dengan menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan. Media yang digunakan dapat ditemukan di lingkungan sekitar baik dalam bentuk konkret maupun abstrak. Sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima peserta didik dengan baik. Komunikasi yang dilakukan guru dan

peserta didik harus terjadi timbal balik sesuai dengan informasi yang diterima pada saat proses pembelajaran.

Guru juga berperan sebagai fasilitator untuk siswa, salah satunya adalah menciptakan dan menyediakan media pembelajaran pada proses pembelajaran sehingga guru dan siswa akan berinteraksi dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan gambaran secara lebih konkret pada suatu materi pembelajaran. Selain itu media juga dapat memberikan kesempatan praktik kepada siswa sehingga siswa menerima pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Daryanto (2010:8) menyatakan media video mampu memvisualisasikan materi dengan baik serta membantu guru dalam menyampaikan informasi atau materi secara dinamis. Video animasi adalah film yang berasal dari pengolahan gambar tangan dengan audio yang sesuai sehingga menjadi gambar yang bergerak dengan bantuan komputer dan grafika komputer, menurut Wikipedia (2009) dalam Anonim (2010). Dari definisi diatas, video animasi merupakan suatu gambar yang dimuat dalam frame dikombinasi dengan audio dan dapat bergerak secara sekuensial dan ditambah dengan audio yang sesuai. Dengan adanya media video animasi pada proses pembelajaran akan membantu kelangsungan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Menurut Daryanto (2010:87), media video diharapkan mampu membantu peserta didik untuk menyerap dan mengingat materi lebih maksimal dikarenakan siswa akan meningkatkan pengetahuannya secara signifikan. Dengan kemampuan daya ingat dan daya serap, proses informasi lebih berpusa pada indera pendengaran dan indera penglihatan. Media video dijadikan bahan ajar non cetak yang banyak memberikan informasi dan wawasan, karena video dapat berhadapan langsung dengan siswa. Video memiliki karakteristik yang menyajikan gambar dapat bergerak disertai dengan suara yang mengiringi.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa media video adalah media audio visual yang dapat menggambarkan suatu materi atau informasi yang dapat bergerak dikombinasi dengan audio yang sesuai. Sedangkan media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Media video animasi dapat membantu siswa mudah menangkap materi, karena siswa akan tertarik dan fokus untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media video animasi dalam penelitian ini berisi materi IPA tentang bumi dan alam semesta. Media video animasi digunakan guru untuk memudahkan menyampaikan materi dengan bantuan laptop dan LCD Proyektor. Media video animasi dalam penelitian ini berisi tentang proses pembentukan tanah akibat

pelapukan, lapisan tanah, dan jenis-jenis tanah. Video animasi ini tidak hanya menayangkan gambar animasi saja melainkan dilengkapi gambar asli dan audio yang sesuai agar tidak menimbulkan miskonsepsi pada proses pembelajaran.

Tanah adalah lapisan teratas dari permukaan bumi, semua makhluk hidup memerlukan tanah untuk hidup. Tanah terbentuk dari batuan-batuan yang telah melapuk dan dari sisa-sisa makhluk hidup. Batuan yang telah melapuk dan sisa makhluk hidup akan mati dan terurai menjadi tanah oleh bakteri pengurai. Pelapukan pada batuan dapat disebabkan karena adanya cuaca yang tidak pasti atau berubah.

Pembentukan tanah akibat pelapukan, tanah terdiri dari batuan dan sisa makhluk hidup yang telah mati. Kemudian semakin lama akan mengalami pelapukan, batuan yang melapuk tersebut akan terurai oleh bakteri pengurai. Lumut pun juga dapat merusak batuan, berikut adalah proses pembentukan tanah akibat pelapukan. Pelapukan fisika, pelapukan kimia dan pelapukan biologi. Lapisan tanah terdiri dari lapisan tanah atas, lapisan tanah bawah dan lapisan tanah induk. Sedangkan pada jenis-jenis tanah terdiri dari tanah humus, tanah liat, tanah pasir, tanah kapur dan tanah vulkanik.

Hasil penelitian yang relevan yaitu “*Research Communique on the Use Of Aminated Cartoons in Teaching English to Children wuth Disorders and Disabilities*” oleh Werona Krol tahun 2013, yang menggunakan media animasi dalam pengajaran bahasa Inggris kepada pelajar muda dengan kebutuhan khusus dan dapat meningkatkan pemahamannya. Penelitian lain yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta” oleh Chusnul Al Fasyi tahun 2015, yang menggunakan media video animasi pada materi kenampakan bumi, bulan dan matahari. Dalam penelitian ini, media video sangat berpengaruh positif penggunaannya terhadap hasil belajar siswa. Sehingga siswa lebih mudah memaknai pembelajaran dengan bantuan media video animasi.

Penelitian lain yakni “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kesiapan Belajar dan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V” oleh Dewi Sutria, Rahmat dan Rusdi tahun 2012 penggunaan media video animasi materi proses terjadinya guna mempersiapkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan pengaruh antara variabel-variabel yang ingin diteliti yaitu media pembelajaran, kesiapan belajar dan minat belajar.

Dari beberapa penelitian diatas, maka peneliti membuat media video animasi yang dapat membantu proses pembelajaran dengan materi bumi dan alam semesta. Sehingga dapat membantu peserta didik untuk

memahami tujuan pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

METODE

Jenis dari penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif, sedangkan rancangan yang digunakan yaitu kuasi eksperimen (*quasi experimental*) dengan menggunakan tipe *nonequivalent control group design*.

Prosedur penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\begin{array}{ccc} O_1 & X & O_2 \\ \hline O_3 & - & O_4 \end{array}$$

Keterangan:

- O1 dan O3 : tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan
- X : perlakuan diberikan menggunakan media video animasi
- O2 : test akhir (*posttest*) dilakukan setelah diberi perlakuan
- O4 : test akhir (*posttest*) dilakukan yang tidak diberi perlakuan
- : perlakuan diberikan tanpa menggunakan media video animasi

Pada desain penelitian ini digunakan dua sampel sekolah yaitu SDN Kebonagung 1 dan SDN Kebonagung 2. Dimana pada setiap sekolah terdapat kelas eksperimen yaitu kelas yang pembelajaran diberi perlakuan menggunakan media video animasi. Dan terdapat kelas kontrol yaitu kelas yang pembelajarannya dilakukan secara konvensional.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Se-gugus Sukodono Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling* (sampel area). Teknik sampel area ini digunakan untuk menentynkan sampel apabila obyek yang diteliti sangat luas. Sehingga untuk menentukan sampel pada penelitian dipilih secara acak dengan system sesuai dengan area. . Dalam penelitian ini sampel yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas V SDN Kebonagung 1 dan SDN Kebonagung 2, dengan jumlah 55 siswa pada SDN Kebonagung 1 dan 71 Siswa pada SDN Kebonagung 2. Kemudian kedua sekolah tersebut akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol pada SDN Kebonagung 1, sedangkan pada SDN Kebonagung 2 kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan tes dan observasi.

1. Tes, penelitian ini menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*. Bentuk tesnya adalah pilihan ganda berjumlah 20 soal.
2. Observasi, peneliti melakukan observasi secara langsung dengan pengisian *check list* pada lembar instrumen.

Teknik analisis data penelitian ini ada 3 tahap yaitu analisis instrumen, analisis hasil dan analisis hasil observasi guru dan siswa. Tahap pertama yaitu analisis instrumen, sebelum instrumen digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa maka instrumen akan diuji validasi dan reliabilitas agar tahu kevalidan dan keabsahan instrumen yang akan digunakan. Sebelum dilakukan penelitian, maka peneliti mengajukan validasi perangkat dan media kepada validator ahli yakni kepada Bapak Julianto, S.Pd.,M.Pd. dan Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd.,M.Pd. dimana beliau merupakan dosen PGSD FIP UNESA untuk mengetahui kelayakan dari perangkat dan media yang akan digunakan untuk penelitian. Validasi perangkat meliputi silabus, RPP, LKS, lembar *pretest posttest*. Sebelum instrumen digunakan untuk penelitian dilakukan perbaikan terlebih dahulu agar proses penelitian dapat berjalan sesuai rencana.

Langkah selanjutnya yakni soal tes yang sudah divalidasi oleh validator ahli diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui kevalidan setiap butir soal. Dimana validasi soal ini diujicobakan pada siswa kelas V SDN Sawocangkring Wonoayu dengan jumlah 20 siswa. Ujicoba dilakukan dengan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Setelah setiap butir soal diujicobakan maka dilakukan pengujian validitas dengan menggunakan *software* SPSS 16 dengan menggunakan rumus *product moment*. Setiap soal dapat dikatakan valid apabila rhitung lebih besar rtabel. Dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 5% dan diketahui bahwa rtabel sebesar 0.468. Diketahui bahwa hasil uji validasi soal tersebut adalah 20 soal pilihan ganda dan dinyatakan valid seluruhnya.

Setelah diketahui validitas instrumen *pretest posttest* dari hasil belajar, maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* untuk 20 soal pilihan ganda, dengan menggunakan kriteria jawaban setiap pertanyaan benar bernilai 1 dan jika setiap pertanyaan salah bernilai 0. Kriteria koefisien untuk setiap soal pilihan ganda menggunakan $\alpha = 5\%$ dan $n-2$. Dan jika pada nilai indeks reliabilitas (r_{11}) lebih besar dari rtabel ($r_{11} > r_{tabel}$) maka setiap soal dinyatakan reliabel.

Setelah dilakukan validitas dan reliabilitas, langkah selanjutnya adalah analisis hasil penelitian. Pada tahap analisis hasil penelitian adalah dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Dalam perhitungan hasil penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS

16. Pada hasil penelitian yang pertama kali dilakukan adalah uji normalitas, uji normalitas ini dilakukan agar mengetahui apakah data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan pada kelas kontrol dan juga pada kelas eksperimen. Digunakan rumus Kolmogorov Smirnov dikarenakan data yang digunakan pada uji normalitas lebih dari 50 siswa (Sundayana, 2014:88). Untuk pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $\text{Sig} > \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima

Jika $\text{Sig} < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak

(Priyatno,2014:74)

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari masing-masing kelompok memiliki kesamaan atau tidak sehingga dapat menentukan rumus t-test yang akan dilakukan pada langkah selanjutnya. Uji homogenitas dapat dihitung dengan menggunakan SPSS 16 dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $\text{Sig} > \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima

Jika $\text{Sig} < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak

(Priyatno,2014:88)

Uji t-test digunakan untuk menguji hipotesis apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan media video animasi dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan secara konvensional. Peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS 16 dengan metode *Independent Simple T Test* yang memiliki kriteria sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima

Jika $t_{tabel} \geq t_{hitung}$, maka H_0 ditolak

Atau

Jika $\text{Sig} > \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima

Jika $\text{Sig} < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak

(Priyatno,2014:145)

Tahap yang ketiga yaitu analisis hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Observasi aktivitas guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung telah dilakukan dengan baik atau tidak. Data observasi ini didapatkan melalui observer lalu dianalisis guna mendapatkan hasil. Berikut adalah rumus yang digunakan :

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase frekuensi kejadian muncul

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil validasi instrumen, lembar tes hasil belajar yang divalidasi oleh validator ahli mendapatkan hasil layak digunakan dengan perbaikan. Langkah selanjutnya lembar tes yang sudah divalidasi diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Sawocangkring dengan jumlah 20 siswa, dengan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Dengan tujuan ujicoba adalah untuk mengetahui kevalidan dan keabsahan soal yang akan digunakan penelitian. Uji validitas ini menggunakan bantuan *software* SPSS 16 dengan menggunakan rumus *product moment*. Dimana setiap soal dikatakan valid jika rhitung lebih besar rtabel. Taraf yang digunakan adalah 5% dan pada rtabel diketahui 0.468 dimana dapat diketahui pada hasil validasi *pretest posttest* dinyatakan valid keseluruhan.

Setelah dilakukan uji validasi, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dimana data yang sudah valid dapat dilakukan uji reliabilitas dengan bantuan *software* SPSS 16. Dan dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas dinyatakan reliabel.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan memperoleh hasil penelitian yakni hasil belajar siswa dan hasil keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan media video animasi materi bumi dan alam semesta.

1. Hasil Belajar

Pada SDN Kebonagung 1 dan SDN Kebonagung 2 yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas VB sedangkan yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas VA. Sebelum dilakukan proses pembelajaran siswa diminta untuk mengerjakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan pada akhir pembelajaran diberikan lembar *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dan perbandingan peningkatan hasil belajar siswa pada masing-masing kelas.

Adapun nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 63.44 (SDN Kebonagung 1) 55.40 (SDN Kebonagung 2) sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol adalah 63.46 (SDN Kebonagung 1) 50.73 (SDN Kebonagung 2). Kemudian untuk nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah 90 (SDN Kebonagung 1) 83.24 (SDN Kebonagung 2) sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 81.15 (SDN Kebonagung 1) 78.08 (SDN Kebonagung 2).

Hasil belajar siswa dapat dinyatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh siswa mencapai KKM, dimana KKM mata pelajaran IPA pada SDN Se-Gugus

Sukodono Sidoarjo adalah ≥ 75 . Berikut adalah jumlah ketuntasan siswa

Tabel 1 Jumlah Ketuntasan Siswa

Kelas	Pretest		Posttest	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
E1	7	22	28	1
K1	4	22	22	4
E2	3	34	37	0
K2	3	31	30	4

Keterangan :

E1 : Eksperimen SDN Kebonagung 1

K1 : Kontrol SDN Kebonagung 1

E2 : Eksperimen SDN Kebonagung 2

K2 : Kontrol SDN Kebonagung 1

Hasil belajar pada *pretest* kelas eksperimen hanya 7 siswa tuntas dan 22 siswa tidak tuntas pada SDN Kebonagung 1, sedangkan pada SDN Kebonagung 2 hanya 3 siswa tuntas dan 34 siswa tidak tuntas. Selanjutnya pada *pretest* kelas kontrol 4 siswa tuntas dan 22 tidak tuntas pada SDN Kebonagung 1, sedangkan pada SDN Kebonagung 2 hanya 3 siswa yang tuntas dan 31 siswa tidak tuntas. Setelah dilakukan *pretest*, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan media gambar. Selanjutnya pada akhir pembelajaran diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran. Ternyata terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu sebanyak 28 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas pada SDN Kebonagung 1, pada SDN Kebonagung 2 keseluruhan siswanya tuntas. Sedangkan nilai *posttest* pada kelas kontrol 22 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas pada SDN Kebonagung 1, pada SDN Kebonagung 2 sebanyak 20 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas.

Hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah diketahui oleh peneliti kemudian dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui data yang didapat peneliti apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan data *pretest* dan *posttest*. Dapat diketahui bahwa untuk pengambilan keputusan pada data yang berdistribusi normal adalah jika nilai signifikansi lebih besar 0.05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pada nilai *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai Sig sebesar 0.315 > 0.05 (SDN Kebonagung 1) dan

0.356 > 0.05 (SDN Kebonagung 2) sehingga pada *pretest* pada kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai Sig sebesar 0.174 > 0.05 (SDN Kebonagung 1) dan 0.551 > 0.05 (SDN Kebonagung 2) sehingga data *pretest* pada kelas kontrol dapat dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan untuk hasil uji normalitas *posttest* pada kelas eksperimen nilai Sig sebesar 0.248 > 0.05 (SDN Kebonagung 1) dan 0.113 > 0.05 (SDN Kebonagung 2). Sedangkan pada kelas kontrol nilai Sig sebesar 0.300 > 0.05 (SDN Kebonagung 1) dan 0.117 > 0.05 (SDN Kebonagung 2) sehingga data *posttest* tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Ketika data yang diperoleh peneliti sudah dilakukan uji normalitas dan dinyatakan berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah populasi yang diambil bersifat homogen atau tidak. Untuk melakukan uji homogenitas dibutuhkan data yaitu data *pretest* dan *posttest* dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai signifikansi lebih besar 0.05 maka data tersebut dinyatakan homogen. Hasil uji homogenitas *pretest* SDN Kebonagung 1 (0.237 > 0.05) dan SDN Kebonagung 2 (0.270 > 0.05) jadi dapat disimpulkan bahwa *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen. Hasil homogenitas *posttest* SDN Kebonagung 1 (0.243 > 0.05) dan SDN Kebonagung 2 (0.308 > 0.05) jadi dapat disimpulkan bahwa *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen.

Untuk uji hipotesis digunakan statistic parametric untuk membandingkan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Syaratnya dengan uji *t-test* yaitu data harus berdistribusi normal dan homogen. Data *pretest posttest* telah dibuktikan bahwa berdistribusi normal dan homogen. Rumus yang digunakan adalah rumus uji *Independent Sample T-Test*. Sebelum di uji *Independent Sample T-Test* maka dihitung nilai gain dari hasil belajar *pretest posttest* dengan menggunakan SPSS 16. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 2 Hasil Data Gain Nilai *Pretest Posttest*

Group Statistics					
KELAS_EKSPERIMEN		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI_EKSPERIMEN	KELAS_EKSPERIMEN	29	90.0000	7.19623	1.33631
	KELAS_KONTROL	26	81.1538	11.51588	2.25845

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa data gain hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 26 dan 29 siswa (SDN Kebonagung 1), 34 dan 37 siswa (SDN

Kebonagung 2) memiliki rata-rata 90.00 (SDN Kebonagung 1) dan 83.2432 (SDN Kebonagung 2) pada kelas eksperimen. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 81.1538 (SDN Kebonagung 1) dan 78.0882 (SDN Kebonagung 2). Langkah selanjut adalah uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T test* dengan SPSS 16.

Tabel 3 *Independent Sample T test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
NILAI_EKSPERIMEN	Equal variances assumed	3.969	.052	3.454	53	.001	8.84615	2.56098	3.70947	13.98284
	Equal variances not assumed			3.371	41.074	.002	8.84615	2.62418	3.54681	14.14550

Berdasarkan data pada tabel 3 dapat dilihat bahwa pada SDN Kebonagung 1 nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3.454 > 2.000) dan (3.371 > 2.000) serta signifikansi $< \alpha = 5\%$ atau 0.05 (0.001 < 0.05) yang berarti bahwa H_0 ditolak. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan pada SDN Kebonagung 2 $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2.344 > 1.980) dan (2.320 > 1.980) serta signifikansi $< \alpha = 5\%$ atau 0.05 (0.022 < 0.05) yang berarti bahwa H_0 ditolak. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara gain kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video animasi di SDN Kebonagung 1 dan SDN Kebonagung 2.

2. Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari pengamatan yang dilakukan observer. Berikut adalah uraian hasil observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.

a. Aktivitas guru

Proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Hasil observasi guru dapat dilihat pada diagram 1 dimana penilaian diberikan dengan skala 1% sampai 100%.

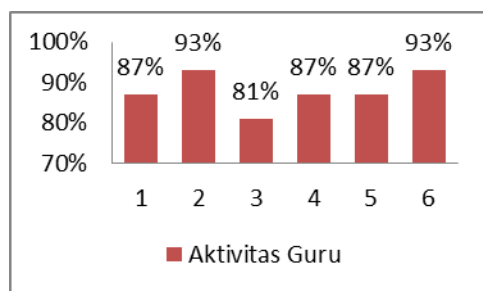


Diagram 1 Persentase Aktivitas guru

Berdasarkan diagram tersebut dapat diketahui bahwa penilaian aktivitas guru diperoleh dari persentase penilaian yang dilakukan observer yang terdiri dari 8 aspek yang digunakan dalam penilaian aktivitas guru.

Kedelapan aspek tersebut adalah menyampaikan tujuan pembelajaran, menyajikan informasi melalui media video animasi, meminta siswa mencari dan mencatat informasi penting, membagi LKS dan meminta siswa untuk mengerjakan, membimbing siswa dalam kegiatan berdiskusi tentang materi bumi dan alam semesta, meminta perwakilan siswa mempresentasikan hasil diskusi bersama kelompok, membagikan lembar *posttest* kepada siswa, serta bersama siswa membuat kesimpulan dari materi bumi dan alam semesta.

Hasil observasi aktivitas guru pada penelitian ini, dilihat dari kedelapan aspek, dengan persentase tertinggi sebesar 93% pada 3 aspek yakni pada kegiatan guru menyajikan informasi melalui tayangan media video animasi, pada kegiatan guru membimbing jalannya presentasi hasil diskusi siswa, dan pada kegiatan guru membagi dan mengawasi siswa dalam mengerjakan lembar *posttest*. Selanjutnya terdapat 4 aspek dengan persentase sebesar 87% yakni pada kegiatan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa, pada kegiatan guru membagikan LKS dan membimbing siswa untuk mengerjakan, pada kegiatan guru membimbing siswa dalam kegiatan berdiskusi tentang materi bumi dan alam semesta serta pada kegiatan membuat kesimpulan dari materi bumi dan alam semesta. Sedangkan aspek lainnya yaitu pada saat guru membimbing siswa mencari dan mencatat informasi penting dari materi bumi dan alam semesta mendapatkan nilai presentase sebesar 81%. Hal tersebut dikarenakan pada saat menggali informasi, kondisi kelas kurang kondusif sehingga konsentrasi guru dalam proses pembelajaran sedikit terganggu akibatnya guru tidak fokus pada saat proses pembelajaran.

b. Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dapat dilihat pada diagram 4.2 dengan skala penilaian 1% sampai dengan 100%.

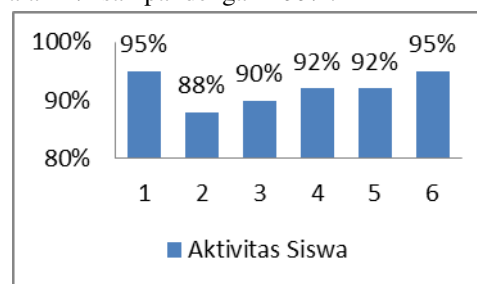


Diagram 2 Persentase Aktivitas Siswa

Dari diagram tersebut menunjukkan bahwa penilaian aktivitas siswa diambil dari persentase yang dilakukan oleh observer yang memiliki 6 aspek yang dapat digunakan dalam penilaian aktivitas siswa.

Ketercapaian aktivitas siswa terdiri dari 6 aspek, dari keenam aspek tersebut terdapat 2 aspek yang memiliki nilai presentase tertinggi yaitu sebesar 95%, aspek tersebut adalah pada saat siswa mengamati dan memperhatikan tayangan video animasi dan pada saat siswa diminta untuk mengerjakan lembar *posttest* sebagai penentu media video animasi dapat berpengaruh terhadap siswa atau tidak. Dengan tayangan tersebut siswa lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan melalui media video animasi. Selanjutnya 2 aspek lainnya memiliki presentase 92% diantaranya pada saat siswa diminta untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya mereka mampu melakukan kegiatan ini dengan tenang dan mampu berdiskusi dengan baik. Hal yang sama dilakukan ketika siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, mereka sangat aktif melakukan tanya jawab antar siswa sehingga pembelajaran terjadi sangat interaktif. Presentase terendah kedua bernilai 90% terjadi ketika siswa diminta untuk mengerjakan lembar kegiatan siswa, dimana siswa masih belum mampu mengkondisikan kelas dengan baik.

Sementara itu presentase terendah dari aktivitas siswa adalah sebesar 88% yaitu pada aspek mencatat informasi penting sesuai dengan tayangan video animasi. Hal tersebut dikarenakan pada saat menggali informasi, kondisi kelas kurang kondusif karena masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan tayangan video animasi sehingga menimbulkan sedikit kegaduhan pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. Dalam penelitian ini diperoleh hasil yaitu terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media video animasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat membuat siswa aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam keberhasilan aktivitas belajar siswa, pendapat Sadiman (2014:7) bahwa sesuatu pada diri siswa bekerja karena suatu rangsangan yang dikirim oleh guru melalui segala macam bentuk sehingga menimbulkan kegiatan belajar maka disebut media. Jadi dapat dikatakan bahwa media video animasi disini sebagai rangsangan yang dikirim oleh guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi.

Keberhasilan aktivitas pembelajaran dikarenakan kelas eksperimen telah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi. Dengan media video animasi menurut Arsyad (2011:94) akan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru bagi siswa, dapat menggambarkan suatu proses yang tidak dapat dilihat secara langsung, dapat menimbulkan pemikiran yang positif, serta dapat dijadikan alternatif jika guru tidak dapat menghadirkan benda atau peristiwa secara langsung. Media video animasi materi bumi dan alam semesta mempelajari tentang proses pembentukan tanah akibat pelapukan, lapisan tanah dan jenis-jenis tanah. Media video animasi ini dilengkapi dengan gambar animasi dan diiringi dengan suara sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga dapat membuat daya tarik bagi siswa untuk selalu memperhatikan tayangan video tersebut. Hal tersebut juga dilakukan oleh Dewi Sutria, Rahmat dan Rusdi tahun 2012 dengan judul penelitian “ Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kesiapan Belajar dan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V” yang menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran, dimana hasil belajar rata-rata

kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil observasi aktivitas guru pada penelitian ini, dilihat dari kedelapan aspek, dengan persentase tertinggi sebesar 93% pada 3 aspek yakni pada kegiatan guru menyajikan informasi melalui tayangan media video animasi, pada kegiatan guru membimbing jalannya presentasi hasil diskusi siswa, dan pada kegiatan guru membagi dan mengawasi siswa dalam mengerjakan lembar *posttest*. Selanjutnya terdapat 4 aspek dengan persentase sebesar 87% yakni pada kegiatan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa, pada kegiatan guru membagikan LKS dan membimbing siswa untuk mengerjakan, pada kegiatan guru membimbing siswa dalam kegiatan berdiskusi tentang materi bumi dan alam semesta serta pada kegiatan membuat kesimpulan dari materi bumi dan alam semesta. Sedangkan aspek lainnya yaitu pada saat guru membimbing siswa mencari dan mencatat informasi penting dari materi bumi dan alam semesta mendapatkan nilai presentase sebesar 81%. Hal tersebut dikarenakan pada saat menggali informasi, kondisi kelas kurang kondusif sehingga konsentrasi guru dalam proses pembelajaran sedikit terganggu akibatnya guru tidak fokus pada saat proses pembelajaran.

Aktivitas siswa memiliki persentase rata-rata sebesar 92% terdiri dari 6 aspek. 2 aspek dengan persentase tertinggi sebesar 95%. Kedua aspek ini adalah pada saat siswa mengamati tayangan media video animasi dan pada saat siswa mengerjakan lembar *posttest*. Sementara itu, 2 aspek lain dengan persentase sebesar 92% yakni pada saat siswa melakukan diskusi dengan baik dan pada saat siswa mampu mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. Selanjutnya dengan persentase sebesar 90% pada aspek siswa mengerjakan LKS dengan baik. Sedangkan persentase terendah sebesar 88% pada aspek siswa mencatat informasi penting dari tayangan media video animasi.

Dalam menguji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-Test*, didapatkan hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pada kelas eksperimen di SDN Kebonagung 1 mendapatkan nilai sebesar (3.454 > 2.000) dan kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar (3.371 > 2.000) serta signifikansi $< \alpha = 5\%$ atau 0.05 (0.001 < 0.05) yang berarti bahwa H_0 ditolak, sedangkan kelas eksperimen di SDN Kebonagung 2 mendapatkan nilai sebesar (2.344 > 1.980) dan kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar (2.320 >

1.980) serta signifikansi $< \alpha = 5\%$ atau 0.05 (0.022 < 0.05) yang berarti bahwa H_0 ditolak. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara gain kealas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh t_{hitung} lebih besar daripada kelas kontrol.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran ini dikarenakan adanya aktivitas belajar guru dan siswa. Kedua aktivitas tersebut dapat mempengaruhi keterlaksanaan dan keberhasilan proses pembelajaran kelas eksperimen.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar dan keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen mendapatkan hasil yang baik dengan menggunakan media video animasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo yang telah di deskripsikan pada bab IV, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Aktivitas guru pada proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dapat terlaksana dengan baik dibuktikan dengan persentase keterlaksanaan sebesar 98%. Dan aktivitas siswa juga dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh persentase sebesar 92%. Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa sudah terlaksana dengan baik.
2. Hasil belajar *posttest* pada kelas eksperimen pada kedua sampel mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest*. Hal ini terlihat pada ketuntasan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa sebelumnya hasil *pretest* hanya beberapa siswa saja yang mendapatkan nilai tuntas sedangkan untuk hasil *posttest* hampir semua siswa mendapatkan nilai tuntas.
3. Media video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen rata-rata *pretest* sebesar 63.44 dengan persentase ketuntasan 21.4% (SDN Kebonagung 1) dan 55.40 dengan persentase ketuntasan 8.8% (SDN Kebonagung 2). Sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 90 dengan persentase ketuntasan 96.5% (SDN Kebonagung 1) dan 83.24 dengan persentase ketuntasan 100%. Pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* sebesar 63.46 dengan persentase ketuntasan

15.4% (SDN Kebonagung 1) dan 50.73 dengan persentase ketuntasan 8.8%. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 81.15 dengan persentase ketuntasan 84.6% (SDN Kebonagung 1) dan 78.08 dengan persentase ketuntasan 88.3%. dengan demikian dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen kedua sampel mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

Dalam suatu proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran atau materi karena pembelajaran akan lebih bermakna. selain itu media juga dapat memberikan kesempatan praktik kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi guru diharapkan dapat memanfaatkan media yang ada disekitar dan lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sehingga siswa akan lebih aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Priyatno, Duwi. 2014. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media
- Sudjana, Nana, Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Furoidah, Maya Fanny. 2009. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTS Surya Buana Malang*. (Online). (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/viewfile/4793/3397>). Diakses 20 Desember 2017)
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Anonim. 2010. *Pembelajaran Aktif Learning*. Online. Diakses dari <http://informasimpn9cimahi.files.wordpress.com/2010/11/pembelajaran-aktif-learning.pdf>
- M.A, Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Winarsunu. Tulus. 2015. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*: Malang: UMM Press
- Daryanti, 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. . Yogyakarta: Gava Media

