

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI MATERI MATA PELAJARAN IPA DI
SD IT BUSTANUL ULUM**

SKRIPSI

*Diajukan guna Memenuhi Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Disusun Oleh

RIDHA HAFIZAH
NPM : 2002090318



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 18 September 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Ridha Hafizah
NPM : 2002090318
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Pengunaan Media Animasi terhadap Kemampuan Memahami Materi Mata Pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

PANITIA PELAKSANA



Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

1.

2. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

2.

3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Ridha Hafizah
NPM : 2002090318
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Kemampuan Memahami Materi Mata Pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi



Dra. Hj. Syamsuurnata, M.Pd.

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkp@umhu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Ridha Hafizah
NPM : 2002090318
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Kemampuan Memahami Materi Mata Pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
27 - Juni - 2024	tentang validasi kesiswa buat rubrik	
25 - Juli - 2024	Perbaiki bab 3 Perbaiki bab 4 dan bab 5	
6 - Agustus - 2024	Perbaiki tabel Pre-test dan Post-test Membuat diagram	
9 - Agustus - 2024	Penambahan kalimat di bawah diagram	
23 - Agustus - 2024	Penambahan lampiran dan fungsi kalimat	
26 - Agustus - 2024	acc skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

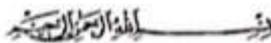
Medan, Agustus 2024
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ridha Hafizah
NPM : 2002090318
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Kemampuan Memahami Materi Mata Pelajaran IPA di SD FT Bustanul Ulum " adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,


RIDHA HAFIZAH
NPM. 2002090318

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Ridha Hafizah 2002090318 , “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI MATA PELAJARAN IPA DI SD IT BUSTANUL ULUM”, Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan memahami siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD IT Bustanul Ulum. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, masih terdapat sebanyak 57% siswa dikelas V yang belum mendapatkan nilai tuntas, atau masih dibawah KKM. Hal ini ternyata disebabkan oleh kurangnya variasi belajar yang dilaksanakan dikelas, diketahui bahwa guru dikelas hanya menggunakan pembelajaran berbasis ceramah, sehingga siswa merasa jenuh dan menjadi faktor utama siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Media Animasi terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan menggunakan populasi seluruh siswa kelas IV yaitu kelas IV A dan kelas IV B yang berjumlah 34 siswa, yang akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. penelitian yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana pada kelas eksperimen siswa akan mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran yang menggunakan media animasi, sedangkan kelas kontrol siswa tidak akan diberikan perlakuan seperti halnya dikelas eksperimen Adapun variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah Media Animasi , sedangkan variabel terikatnya (Y) merupakan Kemampuan Memahami Materi. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan Uji Hipotesis Independent Sample Test, yang diawali dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas pada soal yang akan diberikan kepada siswa, kemudian diuji kembali menggunakan uji normalitas dan homogenitas, untuk melihat apakah data yang diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen atau tidak. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai pre-test siswa sebelum diberi perlakuan dengan rata-rata nilai post-test siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil ini juga didukung dengan dilakukannya Uji Hipotesis, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana lebih kecil atau kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Jika didefinisikan secara singkat maka terdapat pengaruh positif penggunaan Media Animasi terhadap Kemampuan Memahami Materi Mata Pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum.

Kata Kunci :Media Animasi, Kemampuan Memahami Materi

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Animasi terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bustanul Ulum ". Sholawat beriring salam tidak lupa pula penulis hadiahkan kepada jujungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dan selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku sekretaris kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan proposal ini.
8. Selaku **Kepala Sekolah SD IT Bustanul Ulum** yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Seluruh Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.
10. Kedua Orang tua penulis (**Ali Effendi & Asniati**) yang tak henti-hentinya untuk mendoakan penulis, memberikan kasih sayang dan cinta yang tulus, serta memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa kepada penulis. Terimakasih telah berkorban dan berjuang keras tanpa mengenal lelah, sehingga penulis berada di titik ini.
11. Adik penulis (**M. Chaidir Ali & M. Multaqa Salam**) yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan kepada penulis selama penyusunan proposal
12. Terimakasih kepada seluruh teman (**Kelas F PGSD Pagi**) yang selalu menemani dari awal masuk semester sampai akhir semester

13. Terimakasih kepada sahabat-sahabat Penulis yang selalu memberikan support dan motivasi kepada penulis.
14. Terimakasih kepada sahabat-sahabat Penulis (**Pertukaran Mahasiswa Merdeka**) yang selalu memberikan support dan motivasi kepada penulis.
15. Terimakasih kepada diri sendiri (**Ridha Hafizah**) karna bisa bertahan sampai sekarang dan mampu melewati rintangan demi rintangan yang telah datang dan pergi

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kurang baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoinya, Amin.

Wassalamu'allaikum Wr. Wb

Medan, Agustus 2024
Penulis

RIDHA HAFIZAH
2002090318

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidik itu penting bagi seseorang karena dengan adanya pendidikan, maka seseorang dapat menjadi produktif, pendidikan sangat penting karena pendidikan dapat memberi seseorang sebuah keterampilan dan hal yang dibutuhkan untuk bisa berhasil dalam hidup. Dengan adanya pendidikan, maka seseorang bisa menafkahi keluarga mereka.

Pendidikan adalah suatu yang tidak hanya dibutuhkan pada tingkat pribadi, tapi juga global, karna itu ada sesuatu yang menjaga dunia kita tetap aman dan menjadikannya tempat yang lebih damai. Pendidikan cenderung mengajar in orang perbedaan antara yang benar dan salah.

Pendidikan Nasional Indonesia mempunya visi mewujudkan sistem pendidikan yang ikut dan berwibawa yang untuk memberdayakan semua warga negaranya agar berkembang menjadi manusia yang berkualitas. Visi pendidikan tersebut, dijabarkan ke dalam misi, antara lain meningkatkan mutu pendidikan yang memiliki daya saing di tingkat nasional, regional, dan global serta meningkatkan keprofesional dan akuntabilitas lembaga pendidikan.

Dalam proses pembelajaran ada dua hal yang sangat erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan baik guru maupun peserta didik. Elemen keduanya tersebut yang akan menentukan proses dan hasil kegiatan pembelajaran, bagaimana pembelajaran bisa menyenangkan serta bagaimana proses

pembelajaran bisa menyenangkan serta bagaimana proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang ideal.

Jawaban dari pertanyaan tersebut tidak lepas dari peran Guru dan peserta didik. Antara Guru dan peserta didik harus mempunyai interaksi yang baik dalam pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 tentang sisdiknas, "Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar."

Selain guru dan peserta didik, komponen pembelajaran yang tidak kalah pentingnya adalah tujuan pembelajaran, haruslah diperhatikan komponen-komponen tersebut. Tujuan tidak lain, yaitu agar terciptanya proses pembelajaran yang ideal.

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu merangsang kreatifitas peserta didik secara utuh. Menjadi siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, serta berlangsung dalam kondisi yang nyaman.

Pembelajaran yang ideal tidak hanya menitikberatkan pada hasil yang dicapai siswa namun lebih menekankan pada proses pembelajaran. Bagaimana proses pembelajaran tersebut dapat memberi pemahaman, kecerdasan, ketekunan, kualitas, dan membentuk karakter, moral, atau perilaku siswa yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan konsep hakikat dan proses belajar maka disini akan dibahas mengenai pembelajaran IPA yang efektif dan menyenangkan. IPA adalah pengetahuan yang dibentuk melalui proses pengamatan terhadap gejala-gejala

alam dan kebendaan secara rasional dan objektif melalui observasi atau pengamatan, klasifikasi, komunikasi, interpretasi data dengan menggunakan metode ilmiah. Sedangkan hakikat IPA adalah proses yaitu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah produk yaitu berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum serta memiliki sikap ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian dalam belajar harus terjadi proses dan penahapan serta kematangan efektif bila didorong dengan motivasi pembiasaan berdasarkan kemampuan siswa melalui praktek atau mengalami secara langsung belajar harus bermakna dan melakukan belajar sendiri.

Pembelajaran IPA harus dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang terkait dengan fenomena gejala alam yang setiap saat akan selalu berubah, dengan demikian pembelajaran IPA tidak boleh dipisah dengan hakikatnya yaitu terdapat proses dimana siswa harus melakukan pengamatan tentang gejala alam tadi, yang selanjutnya harus dianalisis dan disimpulkan sebagai produk dan juga harus terjadi internalisasi sikap ilmiah pada siswa.

Pembelajaran IPA harus menyentuh aspek proses dimana siswa harus dilibatkan dalam pembelajaran sehingga peserta didik harus dilibatkan dalam pembelajaran sehingga peserta didik akan mengalami proses berpikir tentang suatu yang akan terjadi dalam pembelajaran, oleh karenanya maka disajikan tentang masalah yang harus diselesaikan siswa melalui pengamatan atau penelitian sendiri atau cari jawaban sendiri. Dengan demikian kreativitas peserta didik mencari dan menyelesaikan masalah akan meningkat.

Menurut (Nana Sutrisna, 2020) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam Kurikulum 2013 untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). IPA adalah pengetahuan yang diperoleh dari pengumpulan data eksperimen, pengamatan dan edukasi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang gejala alam yang dapat dipercaya. IPA berkaitan dengan upaya memahami berbagai fenomena alam secara sistematis. IPA memiliki empat dimensi yaitu sikap ilmiah, proses, produk, dan aplikasi.

Menurut (Wahyu Tri Raharjo, 2019) pembelajaran IPA disekolah bertujuan menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itu pembelajaran IPA harus dibuat menarik dan mudah dipahami. Selain itu muatan pelajaran IPA cenderung kurang disukai peserta didik sehingga membuat nilai peserta didik pada muatan pelajaran ini kurang baik. Untuk mengatasi hal tersebut hal yang perlu dilakukan adalah menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran tersebut.

Penerapan model pembelajaran diharapkan dapat membantu efektivitas dan efisien dalam proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Mengingat muatan IPA termasuk salah satu muatan pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional, seharusnya nilai peserta didik pada muatan pelajaran IPA dapat mencapai nilai standar nilai standar minimal yang telah ditentukan bahkan melebihi standar yang ditentukan.

Menurut (Baiq Rohmi Khalida, 2021) salah satu mata pelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa yakni mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar tidak hanya menekankan terhadap pengetahuan tentang fakta-fakta, konsep-konsep dan

pengertian IPA melalaikan juga menekankan pada pengembangan keterampilan menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPA diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir bekerja dan bersikap ilmiah serta komunikasinya sebagai aspek kecakapan hidup hingga siswa mampu berbuat dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Istilah dari pemahaman berasal dari kata paham berarti memahamkan dan menyatakan pemahaman terjadi jika orang mampu mengenali, menjelaskan, dan Menginterpretasikan suatu atau masalah yang dihadapi. Dari penjelasan tersebut maka dapat dikatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan menjelaskan suatu situasi dengan kata-kata yang berbeda dan dapat Menginterpretasikan atau menarik kesimpulan dari tabel, grafik, atau sebaliknya.

Menurut (Nunuk Tika Tri Susanti, 2019) pemahaman dapat diartikan sebagai proses memahami atau cara memahami melalui pemikiran dan dapat akan suatu hal. Peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau didengarkan dan memberikan contoh lain dari yang telah dicontohkan guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

Pemahaman peserta didik sangat lah penting dalam pembelajaran, karena sabagai tolak ukur sampai mana pembelajaran tersebut berhasil tersampaikan kepada peserta didik menurut (Gilang & Zuliana, 2018) pemahaman ialah salah satu kecakapan atau kemampuan untuk memahami dan menjelaskan suatu situasi atau tindakan yang sifat-sifatnya umum diketahuinya.

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan pemahaman dapat diartikan cara proses memahami melalui cara pemikiran dan dapat akan suatu hal. menyatakan pemahaman terjadi jika orang mampu mengenali, menjelaskan, dan menginterpretasikan suatu atau masalah yang dihadapinya.

Menurut dari penjelasan dari tiga para ahli dapat disimpulkan seharusnya pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat mengembangkan kemampuan seorang peserta didik dalam hal komusikasikan agar dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam dengan alam sekitarnya. Dan dapat membantu efektivitas dan efisien dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pada saat keberlangsungan dalam belajar mengajar dan dapat bereksperimen dan mengamati agar dapat melihat gejala alam yang ada di sekitar kita.

Menurut (Apriansyah Ridwan Muhammad, 2020) menjelaskan bahwa animasi menciptakan ilusi gerak objek atau gambar dengan mengubah lokasinya dalam garis waktu tertentu, menciptakan pengalaman mirip film. Media pembelajaran berbasis animasi tidak hanya menjadi sumber belajar, tetapi juga menjadi daya tari bagi motivasi, minat, dan kreativitas siswa.

Menurut (Julia Helwanti, 2019) media animasi berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerak dan audio sehingga berkesan hidup serta tidak membuat bosan saat berlangsungnya pembelajaran.

Menurut (Sulfina,2019) media animasi adalah pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi, selain peregerakan, objek dapat

mengalami perubahan bentuk dan warna serta dapat menyampaikan informasi dengan nyata dan jelas penggunaan media animasi juga dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap aktivitas siswa selama KBM dengan menjadi lebih baik.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan media animasi pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi, Media pembelajaran berbasis animasi tidak hanya menjadi sumber belajar, tetapi juga menjadi daya tari bagi motivasi, minat, dan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilakukan peneliti pada Januari 2024 <https://drive.google.com/file/d/1Id5znw0w45VkvZPd-1A43vDqNFaMRN3w/view?usp=drivesdk> ditemukan suatu masalah bahwasannya media animasi tidak diterapkan pada pelajaran IPA. Adapun permasalahan yang muncul di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bustanul Ulum adanya kurang terampil guru saat menjelaskan materi pelajaran IPA di Sekolah dan dampak di Sekolah Dasar Islam Trepadu yang didapat peserta didik kurang fokus saat belajar dan banyak bermain saat guru menjelaskan materi. Di dalam proses pembelajaran tidak ada rangsangan dan tanggapan. Karna guru tidak menggunakan media atau tidak membuat media agar peserta didik aktif akan mengikuti pembelajaran.

Adapun solusinya atau harapan terhadap media animasi di kelas IV dengan menggunakan media animasi akan terdapat rangsangan dan tanggapan. Upaya untuk meningkatkan kemampuan memahami terhadap peserta didik tidak terlepas dari metode, model, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Kemampuan Memahami Materi Mata Pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut ini :

1. Proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pembelajaran dan hanya menggunakan buku yang telah tersedia.
2. Kemampuan Memahami siswa pada mata pelajaran IPA masih belum mencapai KKM.
3. Guru masih jarang menggunakan media dalam kegiatan mengajar terutama media animasi.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan Indentifikasi masalah diatas, maka masalah yaitu perlu dibatasi agar peneliti ini terarah yaitu pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami materi pada mata pelajaran IPA pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Bustanul Ulum.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami materi mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bustanul Ulum?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami materi pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bustanul Ulum.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam Pelajaran IPA, serta memberikan informasi tentang keunggulan pembelajaran yang menggunakan media animasi

1.6.2 Manfaat praktis

a. Bagi Murid

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

b. Bagi Guru

1) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

- 2) Meningkatkan kreatifitas dalam mengajar.
- 3) Menjadi rujukan dalam penerapan penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu murid dalam memahami materi yang disampaikan selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 4) Bagi guru hasil penelitian bermanfaat sebagai variasi bentuk sebagai kegiatan dalam pengajaran media animasi.
- 5) Bagi penelitian sebagian bahan masukan karna hasil penelitian ini menambahkan pengetahuan, pengalaman , dan kemampuan dalam melak ukan proses pembelajaran media animasi.
- 6) Bagi murid akan memperoleh pengalaman belajar yang baru dan menarik.
- 7) Bagi sekolah penelitian ini dijadikan sebagai masukan serta rujukan dalam mengambil suatu keputusan dalam proses pembelajaran dimasa yang akan datang.
- 8) Bagi pembaca dapat memberikan informasi secara tertulis maupun sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Menurut (Riyanto, 2017) media pembelajaran adalah segala alat bantu perantara yang dapat mempengaruhi alat indra manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Menurut (Hadi, 2018) media pembelajaran adalah alat untuk objek fisik yang dipakai oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah penyajian bahan pembelajaran dan membantu siswa dalam memahaminya.

Menurut (Ani Daniyati, 2023) proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajaran perantara untuk menyampaikan pesan berupa kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penyampaian pesan tersebut diperlukan perantara agar nilai dan penyampaian pengetahuan dapat tercapai dengan tepat pada sasarannya. Perantara tersebut merupakan media dan sumber-sumber belajar yang sangat menunjang dan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

Proses pembelajaran secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam belajar kerna media dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret.

Menurut (Syamsiani, 2022) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian dari guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru atau fasilitator perlu pelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dan dapat disimpulkan dari para ahli di atas media pembelajaran menjadi peran penting dalam dunia pendidikan karena dapat membuat peserta didik lebih aktif di kelas dan dapat mengembangkan psikologis peserta didik dalam hal belajar dan dirancang untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik lagi.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Pengunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki beberapa tujuan yang penting. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran:

- a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang visual interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghindarkan kejenuhan.

b. Meningkatkan Pemahaman Konsep

Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Melalui visualisasi, grafik, atau animasi, konsep-konsep tersebut dapat diintegrasikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

c. Meningkatkan Daya Ingat

Penggunaan media yang menarik dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa. Informasi yang disajikan dengan cara yang berbeda. Seperti melalui gambar atau audio, cenderung lebih mudah diingat daripada hanya teks biasa.

d. Mendorong Pembelajaran kolaboratif

Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi kelompok atau proyek berbasis media, dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dalam pemahaman dan penerapan materi.

Menurut (Fitriyu Fitri,21) media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar. Selain sebagai alat bantu pembelajaran, media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Peran media pembelajaran terutama

adalah untuk membantu penyampaian materi pada siswa. Dalam hal ini, bisa terlibat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar siswa juga berpengaruh oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan. Hal yang diatas menyatakan bahwa tujuan media pemberalajaran :

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa dengan motivasi, interaksi langsung siswa-lingkungan siswa dapat belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minat.
3. Mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
4. Memberikan kesamaan pengalaman dan memberikan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan guru.

Menurut (Rasyid, 2018) bahwa tujuan dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, proses pembelajaran, menjadikan peran guru agar lebih produktif. Hal diatas menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran:

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
2. Media pembelajaran merupakan bagian intergerasi dari keseluruhan proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus releven dengan kompetensi yang ingin dicapai.

4. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir.

Menurut (Teni Nurrita, 2018) Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja.

Menurut penjelasan dari para ahli diatas dapat disimpulkan tujuan media pembelajaran dapat membantu keefektifan dan efisien dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pada saat keberlangsungan belajar mengajar dan dapat bereksperimen dan mengamati pelajaran saat guru menjelaskan.

2.1.2 Media Pembelajaran Media Animasi

Sebelum merujuk pada media animasi maka kita harus mengetahui terlebih dulu apa yang dimaksud dengan media itu sendiri, berikut ini adalah pendahuluan tentang media pembelajaran.

a. Pengertian Media Animasi

Media merupakan salah satu komponen dari kegiatan pembelajaran, dimana dari media ini guru dapat menyampaikan materi pembelajaran pada proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan dengan mudah dan mendapat hasil yang maksimal. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran hadirnya pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusias siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan guru untuk dapat mempengaruhi semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya juga membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa serta menghidupkan proses pembelajaran.

Menurut (Misnah Riyanti,2021) pembelajaran media animasi merupakan suatu media yang berisi kumpulan gambar yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio yang menarik serta mengandung nilai-nilai pembelajaran. Namun, masih banyak pendidik yang belum menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dikarenakan minimnya pengetahuan terkait teknologi.

Menurut (Sulfina,2019) media animasi adalah pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi, selain pergerakan, objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna serta dapat menyampaikan informasi

dengan nyata dan jelas penggunaan media animasi juga dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap aktivitas siswa selama KBM dengan menjadi lebih baik.

Menurut (Apriansyah Ridwan Muhammad, 2020) animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak.

Menurut dari para ahli diatas dapat dijelaskan media animasi suatu gambar yang dapat bergerak dan dijadikan video dan posisi dapat berubah posisi dilengkapi dengan audio yang menarik serta mengandung nilai-nilai pembelajaran.

2.1.3. Langkah-langkah Media Pembelajaran Media Animasi

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan, kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu
 - 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - 2) Mempelajari buku petunjuk penggunaan media
 - 3) Menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.
- b. Pelaksanaan/penyajian, saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media animasi, guru perlu mempertimbangkan seperti:
 - 1) Memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
 - 2) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai.

- 3) Menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran langsung.
 - 4) Menghindari suatu hal yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.
- c. Tindakan lanjut, tindakan lanjut ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual, disamping itu tindak lanjut ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan diantaranya diskusi, observasi, eksperimen. latihan dan tes.

Menurut (Julia Helwanti, 2019) pembelajaran menggunakan media animasi agar lebih menarik harus memperhatikan cara penerapan dalam menampilkan media tersebut. Langkah-langkah penggunaan media animasi sebagai berikut:

- a. Guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai
- b. Guru menyiapkan media.
- c. Guru memusatkan perhatian.
- d. Guru memberikan materi berdasarkan prinsip-prinsip psikologi dan tingkah laku dan kognisi.
- e. Guru memberikan kegiatan yang merangsang kemampuan anak.
- f. Guru memberikan evaluasi.

Menurut (Maydhea Priska Ulpama, 2023) langkah-langkah persiapan, dalam hal ini yang harus diperhatikan oleh guru antara lain:

- a. Siapkan mental peserta didik agar berperan aktif dan pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi dapat berfungsi dengan baik.
- b. Pastikan bahwa diruangan terdapat power listrik yang dibutuhkan untuk memutar program dan materi yang akan diajarkan sudah tersedia serta diusahakan untuk mencobanya terlebih dahulu sebelum disajikan dalam proses pembelajaran di kelas.
- c. Ruangan hendaknya diatur sedemikian rupa, baik cahaya, pengaturan tempat duduk, dan ketenangan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan tenang.

Langkah-langkah pelaksanaan. Hal-hal yang harus dilakukan anatara lain sebagai berikut:

- a. Usahakan peserta didik 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sudah berada di tempat kegiatan pembelajaran.
- b. Mintalah siswa untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media animasi.
- c. Putarlah program dengan menekan tombol “ play ”
- d. Usahakan suasana tetap tenang dan kondusif selama pemutaran program media animasi.
- f. Perhatikan dan catat berbagai reaksi siswa selama mereka mengikuti . kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

Menurut (Helwati, 2019) bahwa langkah-Ingkah penggunaan media animasi sebagai berikut:

- 1, Guru memiliki tema untuk kegiatan yang ingin dicapai.
2. Guru menyiapkan media.
3. Guru memusatkan perhatian.
4. Guru memberikan materi berdasarkan prinsip-prinsip psikologi dan tingkah laku kognisi.
5. Guru memberikan kegiatan yang dapat merangsang kemampuan anak.
- 6 Guru memberikan evaluasi.

Menurut (Laila Nur Azizah, 2023) langkah-langkah menggunakan media animasi

1. Persiapan, langkah ini dapat dilakukan sebelum menggunakan media.
2. Pelaksanaan, penyajian pembelajaran pemanfaatan media.
3. Tindak lanjuti atau evaluasi, evaluasi dalam mengulas kembali materi yang telah disampaikan.

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan media animasi dalam media pembelajaran dapat menyiapkan media yang akan di jelaskan oleh guru, menyiapkan peserta didik di kelas, menjelaskan materi yang sudah dibuat dalam bentuk media animasi, yang terakhir mengevaluasi peserta didik agar paham dengan materi.

2.1.4 Kelebihan Media Pembelajaran Media Animasi

menurut (Sapriya, 2012) berikut ini adalah kelebihan media pembelajaran media animasi diantaranya yaitu:

1. Media audio-visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, pikiran dan pesan serta dapat menghindari salah pengertian.
2. Media audio-visual mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya.
3. media audio-visual dapat mengekal pengertian yang didapat.
4. Media audio-visual sudah berkembang di masyarakat.

Menurut (Lidi Waldetrudis Maria, 2019) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, 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.

Menurut (Silfika Alisa, 2022) Kekurangan media animasi yaitu, memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membuka aplikasinya, Pendidik 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 memberikan informasi yang terlalu banyak

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwasannya kelebihan media animasi dapat mempermudah menyampaikan dan menerima materi dan ingin mendorong orang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi.

2.1.5 Kekurangan Media Pembelajaran Media Animasi

Menurut (Isti & Wardoyo, 2020) berikut ini adalah kekurangan media pembelajaran media animasi diantaranya yaitu:

1. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk untuk mendesain animasi.
2. Memerlukan *software* khusus membukanya.
3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami peserta didik bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka.
4. Penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna oleh peserta didik.

Menurut (Lidi Waldetrudis Maria, 2019) memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara

efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, 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.

Menurut (Silfika Alisa, 2022) kekurangan media animasi yaitu, memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membuka aplikasinya, pendidik 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 memberikan informasi yang terlalu banyak

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan kekurangan media animasi memerlukan kreatifitas untuk mendesain animasi dan memerlukan software untuk membukanya dan terlalu banyak penjelasan di dalam satu frame.

2.1.6 Indikator Kemampuan Memahami

Menurut (Ngalim Purwant, 2019) dari berbagai pendapat di atas, indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat membedakan, menerangkan, menafsirkan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, menuliskan kembali, mengklasifikasikan,. Indikator

tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.

Menurut (Wilda Wirawati, 2018) kemampuan memahami merupakan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Ada tiga macam pemahaman yaitu :

1. Menterjemahkan, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya.
2. Menafsirkan, misalnya membedakan dua konsep yang berbeda.
3. mengeksplorasi, yakni kesanggupan melihat dibalik yang tertulis tersirat dan tersurat.

Menurut (Sumardi Suryabrata, 2018) kemampuan memahami adalah tanda atau ukuran yang menunjukkan sejauh mana seseorang dapat mengerti, menginterpretasikan, informasi atau konsep yang diberikan berikut contohnya :

Mengidentifikasi ide utama, menyimpulkan, menghubungkan informasi, menginterpretasikan makna, memberikan contoh, menganalisis, mengaplikasikan.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan dari kemampuan memahami yaitu dengan memahami suatu berarti seseorang dapat membedakan, menerangkan, menafsirkan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, menuliskan kembali mengklasifikasikan .

2.2.2 Materi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

2.2.2.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut (Saprudiansyah, 2019) ilmu pengetahuan alam merupakan mata pelajaran SD/MI yang dimaksud agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan penyajian gagasan-gagasan.

Ilmu pengetahuan alam memegang peranan penting dalam kehidupan manusia hal ini disebabkan karena kehidupan manusia sangat tergantung dari alam, Ilmu pengetahuan alam merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibat.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu kumpulan teori yang sistematis dengan penerapannya secara umum, terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang dengan metode ilmiah, seperti observasi, eksperimen dan menuntut sikap ilmiah.

Menurut (Maemunah, 2019) Ilmu pengetahuan alam merupakan “makna alam dan berbagai fenomena/perilaku yang dikemas menjadi sekumpulan teori maupun konsep melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan manusia”

Mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam di Sekolah Dasar merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA dan lingkungan, teknologi dan masyarakat. pendidikan IPA juga diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Ruli Siregar, 2020) IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan, namun pada pengembangan lebih lanjut IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal yang berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, merupakan pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan kreativitas. Belajar IPA berarti belajar kelima objek atau bidang kajian tersebut.

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan memegang peran penting didalam kehidupan manusia hal ini disebabkan karena kehidupan manusia hal ini disebabkan karena kehidupan manusia sangat ketergantungan dari alam. IPA juga satu program pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kesadaran tentang adanya hubungan yang saling melengkapi.

penulis dalam penelitian ini mengambil pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu Sumber Daya Alam. Sumber Daya Alam (SDA) adalah segala sesuatu

yang berasal dari alam yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

2.2.2.2 Fungsi Ilmu Pengetahuan Alam

ilmu pengetahuan alam mempunyai suatu fungsi yang berkaitan dengan pola berpikir secara ilmiah, adapun fungsi IPA menurut kajian dari Depdiknas (2006:2) adalah sebagai berikut:

- a. Menguasai konsep IPA dan pemanfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan proses.
- c. Mengembangkan sikap ilmiah.
- d. Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara sains, teknologi dan masyarakat.
- e. Mengembangkan kesadaran adanya keteraturan alam.

Berdasarkan kajian mengenai fungsi dari IPA tersebut, dapat diambil suatu fungsi yang merupakan ciri khas dari IPA adalah mengembangkan sikap ilmiah, proses pengembangan ini dilakukan dengan cara menanamkan konsep pembelajaran inkuiri atau penemuan dalam setiap konsep pembelajaran IPA pada tingkat sekolah dasar agar pola berpikir siswa terbimbing untuk lebih berpikir ilmiah.

Menurut (Sulthon, 2016) Secara garis besar dari beberapa buku dapat dianalisis bahwa mata pelajaran IPA berfungsi antara lain sebagai berikut:

- (1) memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan perantai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitannya bagi kehidupan sehari-

hari. Berbagai masalah yang dapat diperoleh dari lingkungan buatan misalnya pada lingkungan rumah.

2) mengembangkan keterampilan proses. Keterampilan proses yang dimaksudkan adalah keterampilan fisik maupun mental yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan sains maupun pengembangannya. Dengan keterampilan ini diharapkan siswa akan mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan karakter sains.

(3) mengembangkan wawasan, sikap, dan nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari. Memperluas wawasan terhadap alam secara benar sesuai dengan sifat alamnya, misalnya terjadinya bianglala merupakan gejala alam yang dapat diterangkan secara rasional, pohon yang besar mempunyai sifat sama dengan pohon-pohon lainnya yang sering kita tebang⁴) mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemajuan sains dan teknologi dengan keadaan lingkungan dan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.

(5) mengembangkan kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi.

Menurut (NA Faradise, 2022) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki banyak fungsi, seperti:

a. Mengembangkan rasa ingin tahu

IPA dapat membantu peserta didik memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia.

b. Mengembangkan kesadaran

IPA dapat membantu peserta didik mengembangkan kesadaran tentang keterkaitan antara sains, teknologi, dan masyarakat, serta keteraturan alam.

c. Menumbuhkan sikap ilmiah

IPA dapat membantu peserta didik mengembangkan sikap ilmiah untuk mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah.

d. Mengembangkan kemampuan berpikir

IPA dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir melalui percobaan-percobaan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

e. Membantu pengembangan IPTEK

IPA dapat membantu manusia dalam pengembangan IPTEK.

f. Membantu menemukan solusi

IPA dapat membantu kita menemukan solusi terhadap tantangan ekonomi, sosial, dan lingkungan yang akut saat ini.

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan fungsi pelajaran IPA dapat membantu mengembangkan pola fikir siswa dan dapat mengembangkan kemampuan memahami dan mengembangkan rasa ingin tahu terhadap pelajaran IPA. Memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitannya bagi kehidupan sehari-hari. proses pengembangan ini dilakukan dengan cara menanamkan konsep pembelajaran inkuiri atau penemuan dalam setiap konsep pembelajaran IPA

2.2 Penelitian Yang Releven

Hasil penelitian (Sinta, S., Disurya, R., & Ayu, 2022) mengkaji pengaruh media animasi yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 224 Palembang, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes 15 butir soal pilihan berganda, dan dokumentasi. Berdasarkan penemuan hasil penelitian ini terhitung $t > t_{tabel}$ ($4.672 > 3.461$), taraf signifikansi 0,05 yang berarti H_0 di tolak dan H_a diterima. Hal itu juga terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang sudah dan sebelum penerapan media animasi yaitu 54,66 menjadi 75,56 melalui perhitungan sample t-test. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran dapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 224 Palembang.

Hasil penelitian (Aprilian & Sayidiman, 2016) mengkaji pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Panaikang II. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) Gambaran media animasi di kelas IV A SD Negeri Panaikang II berlangsung secara efektif dikarenakan kategori persentase untuk setiap pertemuan meningkat. (2) Gambaran hasil belajar peserta didik kelas IV A SD Negeri Panaikang II mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dari nilai posttest peserta didik berada pada kategori tinggi setelah diberikan perlakuan sedangkan nilai pretest berada pada kategori sedang sebelum diberikan perlakuan. (3) Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan *pretest* dan *posttest* berupa tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis statistika inferensial diperoleh nilai sig. (-2 tailed) dari hasil uji Paired Sampel Test sebesar 0.000 nilai tersebut lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal tersebut bisa

disimpulkan bahwa media animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV A SD Negeri Panaikang II.

Hasil penelitian (Widianti, 2023) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran video animasi interaktif terhadap meningkatkan hasil belajar IPA materi sistem pencernaan manusia pada SDN Socah 3. Dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pada kondisi awal, nilai rata-rata siswa mencapai 66,4 dimana hanya ada 10 siswa (41,6%) tuntas. Pada siklus 1 rata-rata hasil belajar siswa mencapai 70,6 dengan 17 siswa (70,8%) tuntas. Pada siklus 2 rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 80,2 dengan total 21 siswa (87,5%) tuntas. Dari hasil tersebut, maka kesimpulannya adalah terjadi peningkatan hasil belajar IPA materi sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif.

2.3 Kerangka Konseptual

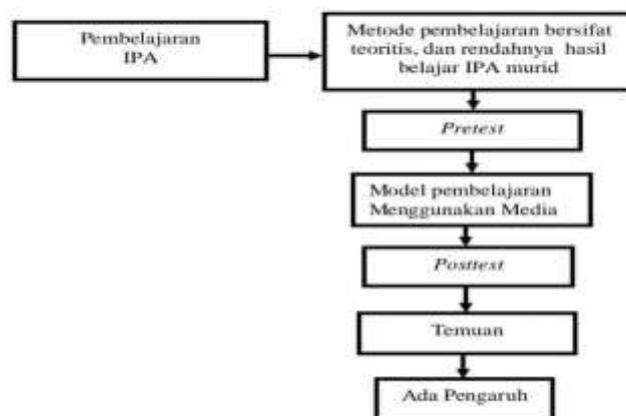
Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat perkembangannya sehingga berpengaruh pada munculnya berbagai macam media pembelajaran. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh pada dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi media yang digunakan untuk pembelajaran akan semakin bervariasi dan menarik.

Dalam proses belajar sering sekali siswa merasa bosan karena media yang digunakan oleh guru tidak cukup menarik baginya, selain bosan siswa juga menunjukkan sikap kurang semangat belajar. Dalam proses mengajar guru hanya menggunakan buku cetak dan guru lebih berperan aktif dalam penyampaian materi hal ini mengakibatkan ruang kelas menjadi pasif dan siswa merasa jenuh di dalam

kelas. Media audio visual menjadi salah satu media yang saat ini sedang berkembang. Media ini sangat menarik bagi siswa tingkat sekolah dasar karena media ini berisikan gambar dan suara. Salah satu media visual yang digunakan yaitu video animasi. Media animasi sangat berguna bagi pembelajaran IPA di sekolah dasar karena dapat meningkatkan pemahaman siswa hal ini disebabkan adanya pengaruh positif terhadap media animasi.

Oleh karena itu, penulis mencoba dalam pembelajaran menggunakan media animasi, khususnya dalam pelajaran IPA. Dengan hal ini peneliti berharap dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan meningkatkan pemahaman materi pada siswa. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media animasi dalam peningkatan pemahaman materi peneliti hanya menggunakan 2 kelas yang akan diberikan *pretest* dan *posttest*. Perlakuan yang diberikan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman pada siswa kelas.

Menurut (Notoatmodjo,2018) kerangka konsep adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur maupun diamati dalam suatu penelitian. Sebuah kerangka konsep haruslah dapat memperlihatkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti. Kerangka konsep dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti dibawah ini.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Menurut (Hidayat, 2019) kerangka konseptual merupakan bagian penelitian yang menyajikan konsep atau teori dalam bentuk kerangka konsep penelitian, pembuatkan kerangka konsep mengacu pada masalah-masalah yang akan diteliti atau berhubungan dan penelitian dan dibuat dalam bentuk diagram.

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan kerangka konseptual berhubungan antara konsep-konsep yang akan diukur maupun diamati. Dan digunakan menunjukkan gambaran secara umum mengenai objek penelitian. Dan menyajikan konsep atau teori dalam bentuk kerangka konsep penelitian.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah berbentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan masih berdasarkan pada teori yang relevan. Belum

berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yakni:

- 1) H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami materi pada pelajaran IPA siswa kelas IV di SD IT Bustanul Ulum.
- 2) H_o : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami materi pada pelajaran IPA siswa kelas IV di SD IT Bustanul Ulum .

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang data-datanya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Menurut (Sugiyono, 2017) Penelitian kuantitatif adalah sebuah penyelidikan tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar.

2.3 Lokasi dan waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi

Penelitian ini dilakukan pada siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Bustanul Ulum Jalan Bakaran Batu Sempali, Tumpatan, Kec. Beringin, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20552.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Maret 2024 sampai dengan Agustus 2024 di SD IT Bustanul Ulum

Table 3.1 Perencanaan Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Ags
1	Bimbingan proposal						
2	ACC Proposal						
3	Seminar Proposal						
4	Perbaikan Proposal						

5	Pelaksanaan Penelitian						
6	Penulisan Skripsi						
7	Bimbingan Skripsi						
8	Pengesahan Skripsi						
9	Sidang Meja Hijau						

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut (L Syahraini, 2020) populasi adalah objek/subjek yang memiliki kualitas dan karekteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bustanul Ulum berjumlah siswa 34 siswa . Berikut ini merupakan tabel jumlah peserta didik.

No	Kelas	L	P	Jumlah
Eksperimen	1	10	6	16
Kontrol	1	10	8	18
Jumlah	34			

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Menurut (Sugiyono, 2022) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. bila populasi dalam penelitiannya besar dan tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari semua yang ada pada populasi, seperti

adanya keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang didapat dari populasi.

Menurut Suharsimi (dalam Sudarmanto, dkk., 2021: 208) mengatakan bahwa Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Sedangkan yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu berdasarkan teknik Sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2018 : 85) “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Berdasarkan penjelasan tersebut maka sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV SD IT Bustanul Ulum yang berjumlah 34 siswa. materi pembelajaran yang sama pada saat pretest dan posttes yaitu pelajaran IPA pada materi Sumber Daya Alam.

Table 3.2
Sampel siswa kelas IV SD IT Bustanul Ulum

No	Kelas	Pelakuan	Jumlah Siswa
1	IV	Eksperimen	16
2	IV	Kontrol	18

(Sumber : wali Kelas IV SD IT Bustanul Ulum)

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.4.1 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel menurut (Arikunto, 2018) merupakan aspek penelitian yang memberikan informasi atau petunjuk tentang bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Definisi operasional juga dapat membantu penelitian yang lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama.

Definisi operasional variabel disusun dalam bentuk berisi: nama variabel, deskripsi alat ukur, hasil ukur dan skala ukur yang digunakan (nominal, ordinal, interval dan rasio). Definisi operasional dibuat untuk memudahkan dan menjaga konsisten pengumpulan data, menghindari perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel. Langkah-langkah mendefinisikan operasional.

1. Video animasi yang digunakan penelitian adalah video animasi yang menarik perhatian peserta didik dan mampu memahami pembelajaran. Materi yang digunakan adalah materi tentang sumber daya alam.

2. Pemahaman yang diukur dalam penelitian ini adalah pemahaman materi dalam mengerjakan soal essay setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi yang diberikan.

3.4.2 Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan.

Berdasarkan pengertian di atas, maka penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X^1) dan variabel terkait (X^2) yaitu sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X^1)

Variabel bebas merupakan yang mempengaruhi dan disebut juga variabel penyebab dan independent variabel. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tanpa menggunakan media animasi

2. Variabel terikat (X^2)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi dan juga disebut variabel akibat dan dependent variabel. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media animasi dengan materi kemampuan memahami materi sumber daya alam siswa kelas IV Sd Negeri 105321.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut (Siregar, 2014: 75) Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik (cermat, lengkap, sistematis) sehingga lebih mudah diolah. Instrument penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Dengan demikian Instrumen yang digunakan yaitu Performance Tes.

Test adalah suatu instrument evaluasi tes. Teknik test dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan langsung di lapangan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai sikap dan kepribadian siswa SD Kelas IV dalam kegiatan pembelajaran Kemampuan Memahami. Lembar test ini diisi ketika pembelajaran sedang berlangsung. Adapun kisi-kisi penelitian terhadap kemampuan memahami sebagai berikut :

Table 3.3 kisi-kisi Instrumen test

No	Aspek Penelitian	Materi	Indikator	Nomor soal
1	Membedakan	Sumber Daya Alam	Siswa mampu membedakan yang berkaitan dengan sumber daya alam	1,2
2	Menerangkan		Siswa mampu menerangkan dari materi upaya yang bisa dilakukan untuk menjaga sumber daya alam	3,4
3	Menafsirkan		Siswa mampu menafsirkan dari materi dari sumber daya alam	5,6
4	Memperluas		Siswa mampu memperluas dari materi dari sumber daya alam	7,8
5	Menyimpulkan		Siswa dapat menyimpulkan dari guru menjelaskan	9,10
6	Menganalisis		Siswa dapat menganalisis keadaan sumber daya alam dilingkungan rumah.	11,12
No	Aspek Penelitian	Materi	Indikator	Nomor Soal
7	Menuliskan kembali	Sumber Daya	Siswa dapat menuliskan kembali dari penjelasan teman dari materi sumber daya alam	13,14

8	Mengklasifikasikan	Alam	Siswa dapat mengklasifikasikan sumber daya alam	15,16
---	--------------------	------	---	-------

3.5.1 Uji Validasi Instrumen

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Meteran yang valid dapat digunakan untuk mengukur panjang dengan teliti, karena meteran memang alat untuk mengukur panjang. Meteran tersebut menjadi tidak valid jika digunakan untuk mengukur berat. Jika nilai $(n-2)$. Dengan menggunakan taraf signifikansi pada 5%, jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid, namun jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen tidak valid.

Agar lebih memudahkan dalam perhitungan waktu penelitian, penulis menggunakan SPSS 20.0 for windows. Adapun langkah-langkah pada uji validitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.0 for windows yaitu sebagai berikut :

Tahap 1: Aktifkan program SPSS 20.0 for windows.

Tahap 2: Buat data pada variabel view.

Tahap 3: Masukkan data pada data view.

Tahap 4: Klik *analyze-carrelate-bivariate*, akan muncul kotak *bivariate correlation* masukan-skor jawaban dan skor -ke variable, pada correlation coeffiens klik pearson dan pada correlation cefficients klik- two tailedi"- klik OK.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas atau konsistensi adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Hal tersebut bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama akan memberikan hasil yang sama, atau untuk mengukur

yang lebih subyektif, apakah dua orang penilai memberikan skor yang mirip. Reliabilitas tidak sama dengan validitas. Artinya pengukuran yang dapat diandalkan akan mengukur secara konsisten, namun belum tentu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian dianggap dapat diandalkan bila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama. Tidak bisa bergantung bila pengukuran yang berulang itu memberikan hasil yang berbeda-beda.

Tinggi rendahnya reliabilitas, secara empiris ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut nilai koefisien reliabilitas. yang dianggap sudah cukup memuaskan jika = 0,700.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

keterangan :

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ^2 = varians total

Jika nilai $\alpha > 0.7$ berarti reliabilitas mencukupi (sufficient reliabilitas) sementara jika $\alpha > 0.80$ ini menyugestikan seluruh item reliabilitas dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat. Atau, ada pula yang memaknainya sebagai berikut:

Jika $\alpha > 0,90$ maka reliabilitas sempurna. Jika α antara $0.70 - 0.90$ maka reliabilitasnya tinggi. Jika α $0.50 - 0.70$ maka reliabilitasnya sedang. Jika $\alpha < 0,50$ maka reliabilitas rendah. Jika α rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak dapat diandalkan. Langkah pengujian reliabilitas dengan SPSS:

1. Klik Analisis-> Skala -> Analisis keandalan
2. Masukkan seluruh item variabel X ke items
3. Pastikan pada model pilihan Alpha
4. Klik oke

Nilai cronbach Alpha sebesar $0,981$ yang menunjukkan bahwa pernyataan ke-11 cukup reliabel.

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan sebuah penelitian maka akan dilakukan pengumpulan data. Yang mana data ini akan mengetahui sapa mana kemampuan ataupun masalah-masalah dari sebuah penelitian . Adapun analisis data bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengola data supaya bisa dipertanggungjawaban kebenarannya.

3.6.1 Uji Prasyarat Analisis

Hipotensis memerlukan uji prasyarat analisis pada penelitian ini uji prasyarat analisi yang peneliti gunakan adalah:

a. Uji Normalitas

Menurut (Rusman., 2012) uji normalitas merupakan uji statistik parametrik yang masyarakatkan uji Shapiro-wilk. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20.0 for windows dengan taraf signifikan 5% dan dengan bantuan sebagai beriku :

1. Jika nilai sign $>$ 0,05 maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai sign $<$ 0,05 maka data berdistribusikan tidak normal.

Langkah -langkah uji normalitas dengan SPSS versi 20 for windows rusman (2015:44) adalah sebagai berikut;

1. Buka program SPSS, kemudian pilih variable view lalu ketikan nama variabel yang akan diolah, kemudian klik Add dan kolom Value diisi angka 2 dan kolom Label diisi posttest lalu klik Ok.
2. Setelah itu, klik data view lalu masukan data yang sudah diperbolehkan baik variabel pretestposttest.
3. selanjutnya klik menu Analyze selanjutnya pilih Descriptive Statistics kemudian klik Explore.
4. Setelah muncul kotak dialog Explore lalu masukkan variabel pretest posttest ke kolom Dependent list dan variabel kelas Eksperimen ke kolom factor List dan variabel kelas Eksperimen ke kolom Dependent List dan variabel kelas eksperimen ke kolom Factor List, lalu klik Bost pada bagian Display.
5. Selanjutnya klik kotak Plots.
6. Lihat pada Boxplots kemudian pilih Factor Level Together.
7. Lihat pada bagian Descriptive kemudian klik Histogram.
8. Kemudian aktifkan Normality Plots with Tests.
9. Selanjutnya klik Continue dan kemudian klik Ok. Lalu lihat output .

b. Uji Homogenitas

menurut (Rusman, 2012) mengatakan bahwa uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi bervariasi homogen atau tidak. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji One-way

Anova pas SPSS versi 20.0 for windows dengan taraf signifikan 5% dan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Nilai sign 0,05 maka data memiliki varian yang homogen
2. hilai sign < 0,05 maka data memiliki varian yang tidak homogen

Langkah – langkah uji homogenitas data menggunakan SPSS versi 20 ,0 for windows (2015:47) adalah berikut :

1. Buka program SPSS, kemudian pilih variabel View lalu ketikkan nama variabel yang akan diolah, kemudian klik Add dan kolom Value diisi angka 2 dan kolom Label diisi posttest lalu klik Ok.

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk membandingkan antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan uji-t Independent Sampel T-test dengan bantuan SPSS versi 24.0 for windows. Adapun rumusan Hipotesis yang akan di uji adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Sumber : Sugiyono (2016:229)

Keterangan :

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami mata pelajaran IPA ?

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami mata pelajaran IPA ?

Untuk menghitung uji hipotesis digunakan program SPSS 24.0 for windows. Berikut langkah – langkah dalam menghitung uji independent sample T-test dengan SPSS 24.0 for windows:

- 1) Langkah 1 : Aktifkan program SPSS 24.0
- 2) Langkah 2 : buat data pada variabel view
- 3) Langkah 3 : memberikan kode pada masing – masing kelas
- 4) Langkah 4 : memasukkan kategori dan nilai pada label
- 5) Langkah 5 : masukkan data pada data view
- 6) Langkah 6 : klik *analyze – compare means – independent sample test* – pindahkan data ke kolom test variable dan grouping variable – klik define groups– isi kolom pada masing – masing group – *continue* – oke.

Uji-t digunakan untuk mengetahui besarnya signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara individual (parsial), dengan menganggap variabel lain bersifat konstanta. Jika nilai $\text{sig.} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat, sedangkan jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima, artinya variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Kemampuan Memahami Materi Mata Pelajaran IPA di Sd IT Bustanul Ulum, ini dilaksanakan pada bulan Juli 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan memahami materi pada siswa khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas IV. Dengan menggunakan media animasi dan peneliti akan mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memahami materi pada siswa.

Pengumpulan data menggunakan instrument tes, dimana penelitian akan menggunakan pre-test dan post-test. Dengan langkah pertama yaitu peneliti memberikan lembar pre-test kepada siswa, kemudian setelah menerima hasil dari pre-test tersebut, peneliti memberikan *treatment* berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu media animasi. Setelah itu, diakhir pembelajaran peneliti kembali memberikan lembar post-test untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa.

4.1.1 Pengujian Prasyarat Data

1. Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk melihat kevalidan dari butir soal yang akan diberikan kepada siswa kelas V yang berjumlah sebanyak 21 siswa . Uji validitas yang telah dilakukan adalah pemberian 16 butir soal essay dalam lembar tes, dengan bobot penilaian tertinggi yaitu 5, sedangkan yang terrendah 1 Dari hasil uji validitas yang dilakukan, terdapat 10 soal yang valid dan sisanya sebanyak 6 soal tidak valid. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS 25.0 *for windows*. Adapun ketentuan yang digunakan adalah apabila $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ pada ($\alpha = 0,05$), dengan $n = 21$, maka soal dikatakan valid. Namun jika $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid. Berikut hasil pengujian validitas yang telah didapatkan disajikan dalam bentuk tabel 4.1

Tabel 4.1

Hasil Uji Validitas Instrumen

No Soal	r-tabel	r-hitung	Keterangan
1	0,433	0,585	Valid
2	0,433	0,836	Valid
3	0,433	0,858	Valid
4	0,433	0,841	Valid
5	0,433	0,618	Valid
6	0,433	0,852	Valid
7	0,433	0,836	Valid
8	0,433	0,436	Valid

9	0.433	0,455	Valid
10	0.433	0,424	Valid
11	0.433	0,185	Tidak Valid
12	0.433	0,179	Tidak Valid
13	0.433	0,061	Tidak Valid
No Soal	r-tabel	r-hitung	Keterangan
14	0.433	0,130	Tidak Valid
15	0.433	0,020	Tidak Valid
16	0.467	0.038	Tidak Valid

Berdasarkan rincian tabel 4.1 yang telah dijabarkan, menggambarkan bahwa hanya terdapat 10 soal yang valid dan 6 soal yang lainnya tidak valid. Hal ini dapat dilihat dari hasil $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ sehingga butir soal dikatakan valid.

31. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat apakah butir soal reliabel atau konsisten, hasil uji dipaparkan dalam tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.748	10

Dari data yang disajikan pada tabel diatas, data menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 746 , dimana $>$ (lebih dari) 0,06. Oleh karna itu dapat dipastikan bahwa soal tersebut reliabel atau konsisten.

31. Hasil pengumpulan data Penelitian

Pengumpulan nilai siswa dilakukan melalui dua cara, yaitu menggunakan hasil Pre-Test yang didapatkan sebelum siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan, setelah itu menggunakan Post-Test pada siswa kelas eksperimen yang sudah diberikan perlakuan, sedangkan pada kelas kontrol tidak sama sekali diberikan perlakuan.

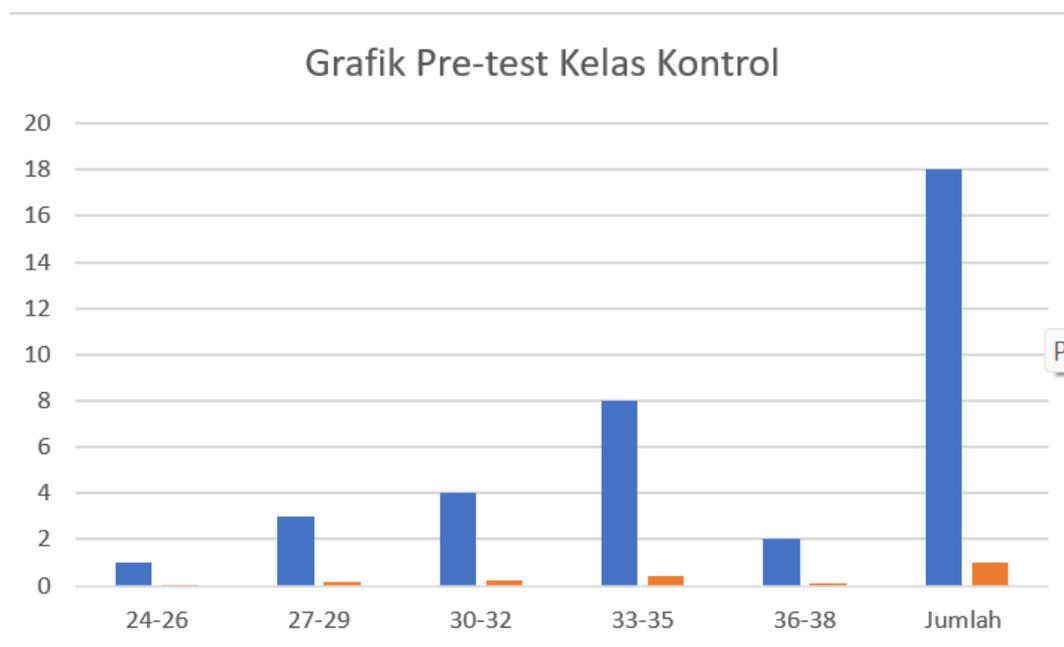
31. Hasil Pengumpulan Data Pre-Test Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

penilaian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa berdasarkan nilai yang mereka peroleh sebelum mendapatkan perlakuan. Hasil tersebut disajikan dalam bentuk data kelompok berdasarkan skor, frekuensi, dan persentase. Berikut ini peneliti sajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Data Pre-Test Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

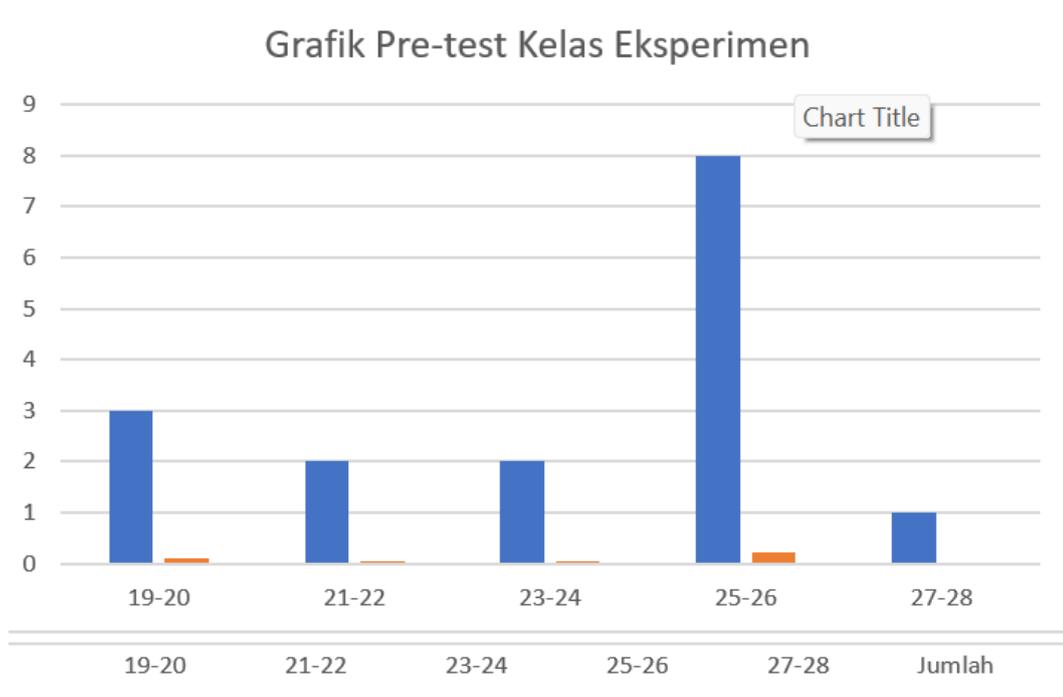
Kelas Kontrol			Kelas Ekperimen		
Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Pre-test	Frekuensi	Persentase
24-26	1	5%	19-20	3	9%
27-29	3	17%	21-22	2	6%
30-32	4	22%	23-24	2	6%
33-35	8	44%	25-26	8	23%
36-38	2	11%	27-28	1	3%
Jumlah	18	99%	Jumlah	16	47%
Rata-Rata	23,39		Rata-Rata	23,75	

Berdasarkan data kelompok diatas, diketahui bahwa perolehan nilai terendah di kelas kontrol adalah 19 dengan persentase 9% , sedangkan nilai tertinggi adalah 28 dengan persentase 3% , kemudian dikelas eksperimen, nilai terendah yang diperoleh oleh siswa adalah 34 dengan persentase 5% , dan nilai tertinggi sebesar 43 dengan persentase 17% . Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh pada kelas kontrol dan eksperimen belum mencapai KKM, sehingga kemampuan memahaminya masih tergolong rendah. Berikut grafik dari perolehan nilai Pre-Test kelas kontrol dan eksperimen pada gambar 4.1 dan 4.2



Gambar 4.1 Grafik Pre-Test Kelas Kontrol

Pada data diatas dimana nilai perolehan siswa terdapat 1 siswa (5%) dengan interval 24-26, terdapat 3 siswa (17%) dengan interval 27-29, terdapat 4 siswa (22%) dengan interval 30-32, terdapat 8 siswa (44%) dengan interval 33-35 dan terdapat 2 siswa (11%) dengan interval 36-38.



Gambar 4.2 Grafik Pre-Test Kelas Eksperimen

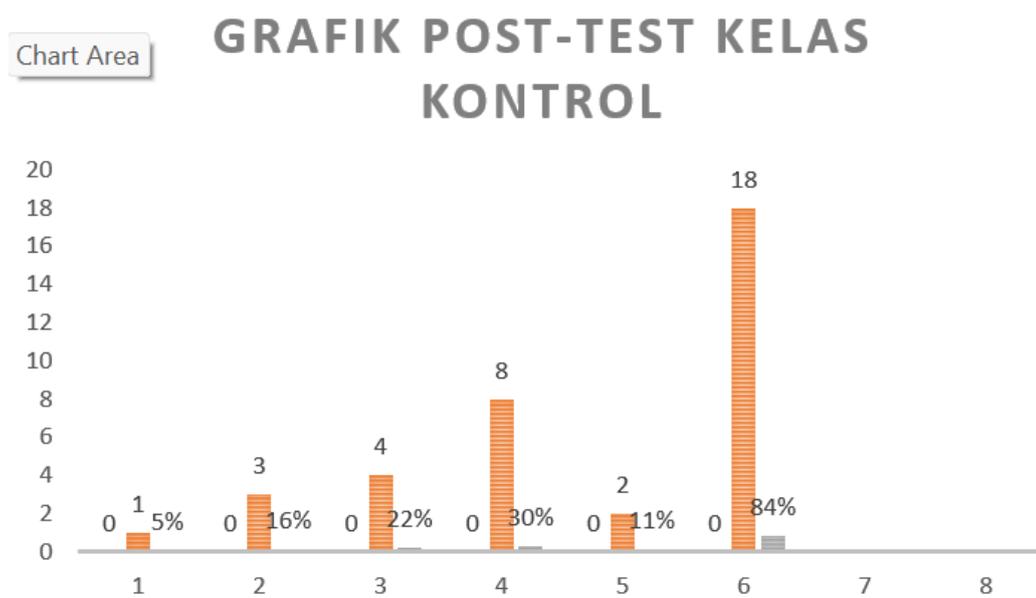
Pada data diatas dimana nilai perolehan siswa terdapat 3 siswa (9%) dengan interval 19-20, terdapat 2 siswa (6%) dengan interval 21-22, terdapat 2 siswa (6%) dengan interval 23-24, terdapat 8 siswa (23%) dengan interval 25-26 dan terdapat 1 siswa (3%) dengan interval 27-28.

31. Hasil Pengumpulan Data Post-Test Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen Pengumpulan hasil Post-Test siswa kembali dilakukan kepada kelas kontrol dan eksperimen. Namun, kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Media Animasi , sedangkan pada kelas eksperimen, pembelajaran mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media animasi Berikut hasil perolehan yang disajikan dalam bentuk data kelompok pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Data Post-Test Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

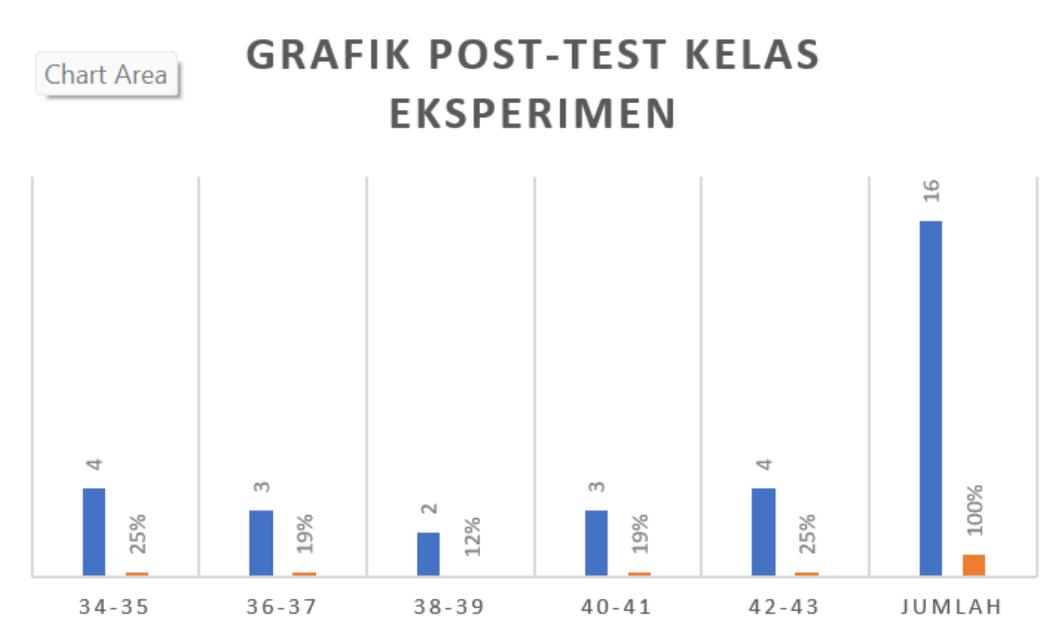
Kelas Kontrol			Kelas Ekperimen		
Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
34-35	1	5%	34-35	4	25%
36-37	3	16%	36-37	3	19%
38-39	4	22%	38-39	2	12%
40-41	8	30%	40-41	3	19%
42-43	2	11%	42-43	4	25%
Jumlah	18	84%	Jumlah	16	100%
Rata-rata	32,75		Rata-rata	42,63	

Berdasarkan perolehan nilai pot-test yang telah dikelompokkan pada tabel 4.4 diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada peningkatan terhadap nilai pada kelas kontrol, masih berkisar pada nilai hingga dengan rata-rata nilai Namun pada kelas eksperimen, sebagai kelas yang mendapatkan perlakuan dan terdapat peningkatan hasil belajar dengan memperoleh rata-rata nilai sebesar 82,6. Hal ini akan dipaparkan dalam bentuk grafik pada gambar 4.3 dan 4.4:



Gambar 4. 3 Grafik Post-Test Kelas Kontrol

Pada data diatas dimana nilai perolehan siswa terdapat 1 siswa (5%) dengan interval 34-35, terdapat 3 siswa (16%) dengan interval 36-37, terdapat 4 siswa (22%) dengan interval 38-39, terdapat 8 siswa (30%) dengan interval 40-41 dan terdapat 2 siswa (11%) dengan interval 42-43.



Gambar 4. 4 Grafik Post-Test Kelas Eksperimen

Pada data diatas dimana nilai perolehan siswa terdapat 4 siswa (25 %) dengan interval 34-35, terdapat 3 siswa (19%) dengan interval 36-37, terdapat 2 siswa (12%) dengan interval 38-39, terdapat 3 siswa (19%) dengan interval 40-41 dan terdapat 4 siswa (25%) dengan interval 42-43

4.1.2 Analisis Deskripsi

1. Uji Normalitas

Menurut (Rusman., 2012) uji normalitas merupakan uji statistik parametik yang masyarakatkan uji Shapiro-wilk. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20.0 for windows dengan taraf signifikan 5% dan dengan bantuan sebagai beriku :

1. Jika nilai $sign > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai $sign < 0,05$ maka data berdistribusikan tidak normal.

Berikut adalah tabel hasil uji normalitas yang dilakukan terhadap data Pre-Test Post-Test kelas Kontrol dan Eksperimen.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Eksperimen	.235	16	.018	.916	16	.144
	Kontrol	.128	18	.200*	.959	18	.591

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Data dari Pre-Test dan Post-Test kelas kontrol, Pre-Test dan Post-Test kelas eksperimen adalah berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dari hasil signifikansi Shapiro-Wilk yang dihasilkan lebih dari ($> 0,05$).

31. Uji Homogenitas

menurut (Rusman, 2012) mengatakan bahwa uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi bervariasi homogen atau tidak. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji One-way Anova pas SPSS versi 20.0 for windows dengan taraf signifikan 5% dan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika probabilitas atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka kedua kelompok memiliki varians yang berbeda (Tidak Homogen).
2. jika probabilitas atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka kedua kelompok memiliki varians yang sama (Homogen).

Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas nilai Pre-Test dan Post-Test dari kelas kontrol dan eksperimen pada tabel 4.4:

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	.051	1	32	.823
Based on Median	.116	1	32	.735
Based on Median and with adjusted df	.116	1	31.813	.735
Based on trimmed mean	.035	1	32	.853

Dari hasil uji homogenitas yang telah diperoleh berdasarkan pengolahan data yang dilakukan menggunakan *software* SPSS 24.0 *For windows*, memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,823. Dengan artian lebih dari 0,05, maka kedua kelompok memiliki varian yang sama (Homogen).

31. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini memanfaatkan uji hipotesis (*Independent sampel Test*) dengan total sampel 34 siswa dengan rincian 18 siswa kelas eksperimen dan 16 siswa kelas kontrol. Pengujian dilakukan berdasarkan perolehan kemampuan pemahaman siswa pada nilai Post-Test. Analisis data dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS 24.0 *For Windows* dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Adapun dasar penentuan pengambilan keputusan pada uji ini adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka Terdapat Pengaruh Penggunaan dari Media Animasi terhadap Kemampuan Memahami Materi Mata Pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum.

b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan dari Media Animasi terhadap Kemampuan Memahami Materi Mata Pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum.

Berikut hasil pengujian hipotesis yang akan dipaparkan pada tabel 4.5.

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	Thitung	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Has Equal variances assumed	10.857	.002	-11.241	2.037	66	.000	12.26471	1.09107	14.44311	10.08631
Equal variances not assumed			-11.241	2.037	56.751	.000	12.26471	1.09107	14.44975	10.07966

Dari hasil perolehan Uji Hipotesis yang telah dilakukan menggunakan Uji *Independent sampel Test*. Diketahui bahwa nilai sig (2- tailed) yang diperoleh adalah 0,000 dengan arti nilai signifikansi tersebut kurang dari ($< 0,05$), dengan demikian berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan

dalam uji hipotesis yang telah dilakukan adalah Terdapat Pengaruh dari Media Animasi Terhadap Kemampuan Memahami Materi Pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Memahami Mata Pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara signifikan pada penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami mata pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum.

Penelitian ini dimulai dengan dilakukannya wawancara dan observasi awal oleh peneliti bersama guru kelas IV, di mana hasil dari wawancara dan observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan memahami siswa kelas IV tersebut masih sangat rendah dan tidak melewati nilai KKM. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan memanfaatkan Media Animasi .

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah peneliti menguji kevalidan tes yang akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa menggunakan uji validitas dan reliabilitas setelah tes tersebut di validkan kepada siswa kelas V. Setelah mendapatkan hasil tes yang valid dan reliabel, kemudian peneliti mengumpulkan data pemahaman siswa dengan memanfaatkan pemberian Pre-Test dan Post-Test.

Dari kelas kontrol terdapat nilai rata-rata pre-test 32,39 yang dimana kelas kontrol tidak menggunakan media. Sebelum menjelaskan materi peneliti memberikan soal pre-test kepada siswa dan siswa dapat menjawab soal yang diberi peneliti. Setelah siswa mengerjakan soal peneliti menjelaskan materi kepada siswa dan memberikan umpan balik setelah memberikan umpan balik peneliti dapat memberikan soal post-test yang sudah disediakan dan dikerjakan. Dari hasil post-test mendapatkan nilai rata-rata 38,78.

Dari kelas eksperimen terdapat nilai rata-rata pre-test 23,75 yang dimana kelas eksperimen menggunakan media. Sebelum menjelaskan materi peneliti memberikan soal pre-test kepada siswa dan siswa dapat menjawab soal yang diberi peneliti setelah itu siswa dapat mengerjakan soal dari peneliti setelah mengerjakan soal peneliti melanjutkan dengan menjelaskan materi kepada siswa menggunakan media dan peneliti memberikan umpan balik setelah memberikan umpan balik peneliti dapat memberikan soal post-test yang sudah disediakan dan dikerjakan oleh siswa dari hasil post-test mendapatkan nilai rata-rata 38,78.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan Uji Hipotesis Independent Sampel Test dan mendapatkan hasil signifikansi 0,000 dengan arti lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini dapat dikuatkan dengan perolehan rata-rata hasil pre-test dan post-test siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang jauh meningkat dari pada kelas kontrol maka dari itu terdapat berpengaruh.

Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Eksperimen	.235	16	.018	.916	16	.144
	Kontrol	.128	18	.200*	.959	18	.591

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.051	1	32	.823
	Based on Median	.116	1	32	.735
	Based on Median and with adjusted df	.116	1	31.813	.735
	Based on trimmed mean	.035	1	32	.853

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	Thitung	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Has Equal variances assumed	10.857	.002	-11.241	2.037	66	.000	-12.26471	1.09107	-14.44311	-10.08631
Equal variances not assumed			-11.241	2.037	56.751	.000	-12.26471	1.09107	-14.44975	-10.07966

4.3.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Sulfiana, 2019) asil penelitian di kelas V SD Negeri romang polong kecamatan somba opu Kabupaten gowa dengan menggunakan media animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) murid, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan menggunakan media animasi terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Murid Kelas V Negeri romang polong kecamatan somba opu Kabupaten gowa hal ini dibuktikan dari hasil Nilai t-hitung=8,19 berada dari perhitungan diperoleh nilai t-hitung sebesar 8,19 dan t-tabel sebesar 1,699127

dengan taraf signifikansi 0,05. diambil dari nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) murid kelas V Negeri romang polong kecamatan somba opu Kabupaten gowa.

Selanjutnya, penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (sitti Nur Halifah,2017) Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 370 sepondeata kecamatan rano timur kabupaten tana toraja. Hal tersebut terlihat dari perbandingan antara nilai pre test dan post test. Nilai rata-rata pre test yang diperoleh sebesar 53,62 nilai rata-rata tersebut berada pada interval 40-54 yang termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata post test yang diperoleh yaitu sebesar 76,62 yang berada pada interval 80-95 yang berarti berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis deskriptik. Dan berdasarkan hasil analisis inferensial maka diketahui bahwa $\mu_1 > \mu_2$. Dimana $\mu_1 = 76,2$ dan $\mu_2 = 53,6$, dengan kriteria pengujian H_0 : ditolak jika $\mu_1 \leq \mu_2$ dan H_1 : diterima jika $\mu_1 > \mu_2$. Karena $\mu_1 = 76,62 > 53,6 = \mu_2$, maka H_0 ditolak sehingga terdapat pengaruh positif penggunaan media animasi dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPA Kelas V SDN 370 sepondeata kecamatan rano timur kabupaten tana toraja.

Selanjutnya, penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh M. Aldo Sakti Bimantara yang berjudul Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 24 Seluma. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 24 Seluma, jenis

penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan pendekatan Quasi Experiment (Eksperimen Semu), desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Sedangkan pengambilan sampel dengan teknik sampling jenuh, karena semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi pembelajaran IPA di kelas V berpengaruh signifikan, ini terlihat dari hasil posttest kelas VA (Kelas eksperimen) dengan rata-rata 80,75, sedangkan pada kelas VB (kelas kontrol) memiliki rata-rata nilai 68. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t antara kedua kelompok, diperoleh t-hitung sebesar 6,7079, jika dikonsultasikan dengan t-tabel dengan df 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024, maka $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Memahami Mata Pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara signifikan pada penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami mata pelajaran IPA di SD IT Bustanul Ulum.

Penelitian ini dimulai dengan dilakukannya wawancara dan observasi awal oleh peneliti bersama guru kelas IV, di mana hasil dari wawancara dan observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan memahami siswa kelas IV tersebut masih sangat rendah dan tidak melewati nilai KKM. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan memanfaatkan Media Animasi .

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah peneliti menguji kevalidan tes yang akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa menggunakan uji validitas dan reliabilitas setelah tes tersebut di validkan kepada siswa kelas V. Setelah mendapatkan hasil tes yang valid dan reliabel, kemudian peneliti mengumpulkan data pemahaman siswa dengan memanfaatkan pemberian Pre-Test dan Post-Test.

Dari kelas kontrol terdapat nilai rata-rata pre-test 32,39 yang dimana kelas kontrol tidak menggunakan media. Sebelum menjelaskan materi peneliti memberikan soal pre-test kepada siswa dan siswa dapat menjawab soal yang diberi peneliti. Setelah siswa mengerjakan soal peneliti menjelaskan materi kepada siswa dan memberikan umpan balik setelah memberikan umpan balik peneliti dapat memberikan soal post-test yang sudah disediakan dan dikerjakan. Dari hasil post-test mendapatkan nilai rata-rata 38,78.

Dari kelas eksperimen terdapat nilai rata-rata pre-test 23,75 yang dimana kelas eksperimen menggunakan media. Sebelum menjelaskan materi peneliti memberikan soal pre-test kepada siswa dan siswa dapat menjawab soal yang diberi peneliti setelah itu siswa dapat mengerjakan soal dari peneliti setelah mengerjakan soal peneliti melanjutkan dengan menjelaskan materi kepada siswa menggunakan media dan peneliti memberikan umpan balik setelah memberikan umpan balik peneliti dapat memberikan soal post-test yang sudah disediakan dan dikerjakan oleh siswa dari hasil post-test mendapatkan nilai rata-rata 38,78.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan Uji Hipotesis Independent Sampel Test dan mendapatkan hasil signifikansi 0,000 dengan arti lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini dapat dikuatkan dengan perolehan rata-rata hasil pre-test dan post-test siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang jauh meningkat dari pada kelas kontrol maka dari itu terdapat berpengaruh.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan beberapa saran yang dapat diambil yaitu :

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, dengan menggunakan dengan media pembelajaran yang tepat dan dapat membuat siswa mampu melakukan pemahaman saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar agar kegiatan belajar dapat berjalan kondusif, kreatif dan inovatif salah satunya itu dengan dengan menggunakan medai animasi.

2. Bagi Penelitian Lainnya

Peneliti menyarankan kepada peneliti berikutnya agar dapat melakukan penelitian lebih lanjut terkait pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami materi mata pelajaran IPA dipelajaran-pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F. (2023). Konsep umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal. Pilar*, 14(1), 1–36.
- Aprilian, D., & Sayidiman, S. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA KELAS IV SD Negeri Panaikang II. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(1), 41–56.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Briggs, G. &. (2014). *Media Pembelajaran*. Erlangga.
- Hadi, S. (2018). *Metodologi Research*. Andi.
- Hermawan, A. H. (2013). *Pengembangan Kurikulum dan. Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.
- Isti, L. A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 27–38.
- Lestari, D. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan Di Smkn 4 Tangerang Selatan. *Jurnal Universitas Negeri Jakarta*, 1(1), 1–12.

- Maemunah, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas v melalui Pembelajaran Kooperatif tipe Picture and Picture di MI Miftahul Ulum Braja Selehah Kec. Braja Selehah Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Institut Aham Islam Negeri Metro*, 2(1), 36–47.
- Magdalena, M. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 259–265.
- Muhibbin, S. (2017). *Psikologi Belajar*. Remaja Rosdakarya.
- Nurfadhillah, S. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul 1. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 225–242.
- Riyanto, P. (2017). *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. UNY Press.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Rajagrafind.
- Sagala, S. (2016). *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Alfabeta.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Saprudiansyah, G. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas IV Min 1 Bandar Lampung. *Jurnal Tarbiyah Dan Keguruan*, 1(1), 1–13.
- Sinta, S., Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal on Teacher and Education*, 4(2), 731–744.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methodes)* (Sutopo (ed.); 9th ed.). Alfabeta.
- Suherti, E & Rohimah, S. (2016). *Bahan Ajar Mata Kuliah. Pembelajaran Terpadu* (PGSD).
- Widianti, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–71.
- Wijaya, S. (2016). *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar-Mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Lampiran 1

Bahan Ajar

Satuan Pendidikan : SD IT Bustanul Ulum
Kelas : IV
Semester : Genap
Mata Pelajaran : IPA
Alokasi Waktu : 2x 35 Menit (1 pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

- Tujuan Pembelajaran: Peserta didik menganalisis kekayaan sumber daya alam di lingkungannya yang memiliki nilai ekonomi baik berupa barang, jasa, dan waktu.
- Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:
 1. Peserta didik dapat mendefinisikan sumber daya alam melalui pengamatan dan diskusi dengan tepat.
 2. Peserta didik dapat mengelompokkan sumber daya alam berdasarkan jenisnya dengan tepat.
 3. Peserta didik dapat menganalisis pengaruh konsumsi masyarakat terhadap ketersediaan sumber daya alam dengan tepat.
- Konsep Utama: Sumber Daya Alam

KOMPETENSI AWAL

- 1) Peserta didik pada awalnya belum bisa mendefinisikan sumber daya alam, sedangkan setelah pembelajaran peserta didik dapat mendefinisikan sumber daya alam.
- 2) Peserta didik pada awalnya belum bisa mengelompokkan sumber daya alam berdasarkan jenisnya, sedangkan setelah pembelajaran peserta didik bisa mengelompokkan sumber daya alam berdasarkan jenisnya.
- 3) Sebelum pembelajaran, Peserta didik belum bisa menganalisis pengaruh konsumsi masyarakat terhadap ketersediaan sumber daya alam, sedangkan setelah pembelajaran peserta didik bisa menganalisis pengaruh konsumsi masyarakat terhadap ketersediaan sumber daya

alam.
SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> • Peralatan pembelajaran seperti papan tulis, buku, alat tulis dan lembar kerja peserta didik • Media pembelajaran seperti video yang berkaitan dengan sumber daya alam • Ruang kelas yang cukup luas
MODEL PEMBELAJARAN
Media Animasi
KOMPONEN INTI
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menganalisis kekayaan sumber daya alam di lingkungannya yang memiliki nilai ekonomi baik berupa barang, jasa, dan waktu • Jenis, Sifat Sumber Daya Alam dan Pemanfaatan sumber Daya Alam • Pengetahuan tentang Sumber Daya Alam
PEMAHAMAN BERMAKNA
<p>a. Jenis dan Sifat Sumber Daya Alam</p> <p>b. Pemanfaatan sumber Daya Alam</p>
KEGIATAN INTI
<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan agar peserta didik berbaris di depan kelas secara rapi dengan dipimpin oleh ketua kelas dan secara bergiliran bersalaman kepada guru memasuki kelas. • Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru dan peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” • Guru menanyakan kepada peserta didik tentang Apa saja mata pencaharian masyarakat di sekitar rumahmu? Pekerjaan apa yang paling banyak diminati oleh masyarakat di sekitar rumahmu ? Mengapa pekerjaan tersebut banyak dilakukan oleh masyarakat di sekitar rumahmu ?

Apakah mata pencaharian tersebut berhubungan dengan alam ? sebagai apersepsi dan pemantik kesiapan belajar siswa.

- Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran termasuk mempersiapkan media yang akan digunakan di dalam pembelajaran

KEGIATAN INTI

1. Mengorientasikan siswa pada masalah

- Guru menampilkan video tentang Sumber Daya Alam
- Peserta didik menyimak isi video tersebut
- Setelah video selesai , guru menyampaikan pertanyaan terkait guna merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya seperti : apa yang kalian ketahui dari isi video tersebut ?
- Guru menyiapkan foto atau gambar beberapa benda
- Peserta didik mengamati gambar tersebut
- Setelah pengamatan gambar, guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya seperti : apa kalian tahu ini gambar apa ?
- Peserta didik menyampaikan pendapatnya tentang gambar tersebut. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya
- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 kelompok
- Guru memberikan daftar benda yang berhubungan dengan lingkungan sekitar
- Setiap kelompok bertugas mencari benda-benda yang ada di daftar tersebut

2. Mengorganisasikan kerja siswa

- Guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok
 - Setiap kelompok mencari dan membawa benda-benda yang ada dalam daftar selama 10 menit
 - Benda-benda tersebut boleh dicari didalam kelas maupun diluar kelas atau lingkungan sekitar
 - Setelah 10 menit, semua kelompok harus kembali ke dalam kelas dengan membawa berapapun barang yang ditemukannya
3. Melakukan penyelidikan atau penelusuran untuk menjawab permasalahan

- Peserta didik mencari barang yang ada didalam daftar selama 10 menit
 - Selama pencarian, guru memantau setiap kelompok
 - Setelah 10 menit peserta didik kembali masuk kelas 4. Memonitor kemajuan penyelesaian proyek
 - Guru mengajak peserta didik mengamati benda-benda yang telah dikumpulkan kelompoknya
 - Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk mencari persamaan dari benda-benda tersebut
 - Setiap kelompok menuliskan hasil diskusi tersebut pada LKPD yang telah diberikan 5. Mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian proyek
 - Guru meminta peserta didik untuk melakukan presentasi terkait lembar aktivitas yang telah dikerjakannya sebelumnya
 - Peserta didik yang lain mengamati presentasi dari temannya
 - Guru mengamati hasil presentasi dari peserta didik tanpa mengomentari hasil dari tugasnya
6. Mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek
- Setelah semua peserta didik selesai membacakan hasil presentasinya, guru memberikan evaluasi terkait persamaan dari benda-benda tersebut terutama dari bahan bakunya yang berasal dari pohon
 - Guru memberikan beberapa penguatan dari hasil tugas peserta didik

KEGIATAN PENUTUP

- Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini
- Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang sumber daya alam
- Guru dan peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu daerah pulau Madura yaitu “Tanduk Majeng”
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran

Guru Mata Pelajaran

SITI RODHIYAH, S.Pd

Suciana Rahayu, S.Kom

Lampiran 2

Silabus

Nama Sekolah : SD IT Bustanul Ulum

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Semester : IV/II

Standar Kompetensi : 11. memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU
11.1 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan	Pengelolaan sumber daya alam	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan diskusi tentang pengertian sumber daya alam • Siswa mencari informasi tentang jenis-jenis sumber daya alam dan cara pengelolaannya. • Siswa berdiskusi tentang eksplorasi berbagai jenis sumber daya alam (jenis, contoh, sumber, dan manfaat) dalam satu kelompok. • Siswa menyebutkan contoh dan manfaat sumber daya alam. 	11.1.1 Menjelaskan pentingnya sumber daya alam	Lisan, tertulis	2 JP
			11.1.2 Menyebutkan jenis-jenis sumber daya alam		
			11.1.3 Menyebutkan contoh-contoh dari berbagai jenis sumber daya alam		
			11.1.4 Menyebutkan manfaat berbagai jenis sumber daya alam		
11.2 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan	Sumber daya alam dan teknologi yang digunakan.	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan diskusi tentang pengertian sumber daya alam • Siswa mencari 	11.2.1. Menyebutkan sumber daya alam yang bisa dimanfaatkan manusia dengan pengolahan terlebih dahulu	Tertulis, Unjuk Kerja	2 JP

		<p>informasi tentang jenis-jenis sumber daya alam dan cara pengelolaannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berdiskusi tentang eksplorasi berbagai jenis sumber daya alam (jenis, contoh, sumber, dan manfaat) dalam satu kelompok. • Siswa menyebutkan contoh dan manfaat sumber daya alam. 	<p>11.2.2. Menjelaskan cara pengolahan/teknologi pengolahan kertas, kain, dan karet.</p> <p>11.2.3. Melakukan percobaan pengolahan bahan bekas (daur ulang).</p>		
11.3. Menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan.	Dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan	<p>Siswa mencari artikel tentang dampak buruk pengelolaan sumber daya alam yang tidak bijaksana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencari informasi tentang kegiatan manusia untuk mengatasi dampak negatif pengambilan bahan alam. • Siswa melakukan aktivitas yang menghemat sumber daya alam baik di sekolah maupun di 	<p>11.3.1 Menjelaskan cara mengelola sumber daya alam.</p> <p>11.3.2 Menjelaskan keuntungan pengelolaan sumber daya alam.</p> <p>11.3.3 Menjelaskan kerugian yang ditimbulkan apabila sumber daya alam digunakan tidak bijaksana.</p> <p>11.3.4 Menjelaskan kegiatan manusia yang dapat mengatasi dampak pengambilan bahan alam.</p>	Tertulis, Unjuk Kerja, lisan Tertulis	2 JP

		rumah.	11.3.5 Membiasakan diri untuk menggunakan sumber daya alam secara bijaksana.		
--	--	--------	--	--	--

Kepala Sekolah

Medan, Mei 2024

Guru Mata Pelajaran

SITI RODHIYAH, S.Pd

Suciana Rahayu, S.Kom

Lampiran 3

Soal Instrumen Penelitian

1. Jelaskan perbedaan antara sumber daya alam yang terdapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui ?

Jawaban
.....
.....

2. Bagaimana kamu dapat menjelaskan perbedaan sumber daya alam yang diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui ?

Jawaban
.....
.....

3. Bagaimana cara kamu menerangkan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui ?

Jawaban
.....
.....

4. Bagaimana cara kamu menerangkan cara mengelola minyak bumi di kehidupan kita ?

Jawaban
.....
.....

5. Dapatkah kamu menafsirkan cara melestarikan sumber daya alam disekitaran kita?

Jawaban
.....
.....

6. Bagaimana cara kamu menafsirkan agar sumber daya alam dapat terjaga ?

Jawaban

.....

.....

7. Apakah dengan memperluas menanam pohon dapat mengurangi dampak perubahan iklim ?

Jawaban

.....

.....

8. Bagaimana cara kamu memperluas sumber daya alam?

Jawaban

.....

.....

9. Dapatkah kamu menyimpulkan kembali materi pada saat guru menjelaskan tentang pentingnya menjaga sumber daya alam ?

Jawaban

.....

.....

10. Simpulkan tentang sumber daya alam dapat diperbaharui dan sumber daya alam tidak dapat diperbaharui ?

Jawaban

.....

.....

11. Bagaimana cara kamu menganalisis sumber daya alam yang akan habis ?

Jawaban

.....

.....

12. Dapatkah kamu menganalisis pemanfaatan sumber daya alam dilakukan secara sembarangan?

Jawaban

.....

.....

13. Bagaimana kamu dapat menuliskan kembali apa saja kewajiban manusia terhadap sumber daya alam?

Jawaban

.....

.....

14. Tulislah kembali faktor-faktor sumber daya alam dapat menjadi langka?

Jawaban

.....

.....

15. Bagaimana cara kamu mengklasifikasikan sumber daya alam hayati dan non hayati ?

Jawaban

.....

.....

16. Bagaimana cara kamu mengklasifikasikan pengolahan sumber daya alam ?

Jawaban

.....

.....

Lampiran 4

Soal Pre-Test dan Post-Test

1. Jelaskan perbedaan antara sumber daya alam yang terdapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui ?

Jawaban
.....
.....

2. Bagaimana kamu dapat menjelaskan perbedaan sumber daya alam yang diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui ?

Jawaban
.....
.....

3. Bagaimana cara kamu menerangkan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui ?

Jawaban
.....
.....

4. Bagaimana cara kamu menerangkan cara mengelola minyak bumi di kehidupan kita ?

Jawaban
.....
.....

5. Dapatkah kamu menafsirkan cara melestarikan sumber daya alam disekitaran kita?

Jawaban
.....
.....

6. Bagaimana cara kamu menafsirkan agar sumber daya alam dapat terjaga ?

Jawaban

.....

.....

7. Apakah dengan memperluas menanam pohon dapat mengurangi dampak perubahan iklim ?

Jawaban

.....

.....

8. Bagaimana cara kamu memperluas sumber daya alam?

Jawaban

.....

.....

9. Dapatkah kamu menyimpulkan kembali materi pada saat guru menjelaskan tentang pentingnya menjaga sumber daya alam ?

Jawaban

.....

.....

10. Simpulkan tentang sumber daya alam dapat diperbaharui dan sumber daya alam tidak dapat diperbaharui ?

Jawaban

.....

Lampiran 5

Rubik Penilaian Instrumen Test

Soal	Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1	<p>Jika menjawab dengan benar dan sesuai.</p> <p>Jika menjawab mendekati benar dan sesuai.</p> <p>Jika menjawab namun kurang tepat.</p> <p>Jika menjawab namun salah.</p> <p>Jika tidak menjawab.</p>	5	5
		4	
		3	
		2	
		1	
2	<p>Menjelaskan dengan benar dan sesuai.</p> <p>Mejelaskan mendekati benar dan sesuai.</p> <p>Menjelaskan namun kurang tepat.</p> <p>Menjelaskan namun salah.</p> <p>Tidak dapat menjelaskan.</p>	5	5
		4	
		3	
		2	
		1	
3	<p>Jika menerangkan dengan benar dan sesuai.</p> <p>Jika menerangkan mendekati benar dan sesuai.</p> <p>Jika menerangkan namun kurang tepat.</p> <p>Jika menerangkan namun salah.</p> <p>Jika tidak menerangkan</p>	5	5
		4	
		3	
		2	
		1	
4	<p>Jika menerangkan dengan benar dan sesuai.</p> <p>Jika menerangkan mendekati benar dan sesuai.</p> <p>Jika menerangkan namun kurang tepat.</p> <p>Jika menerangkan namun salah.</p> <p>Jika tidak menerangkan.</p>	5	5
		4	
		3	
		2	
		1	
5	<p>Dapat menafsirkan dengan benar dan sesuai.</p> <p>Dapat menafsirkan mendekati benar.</p> <p>Dapat menafsirkan namun kurang tepat.</p> <p>Dapat menafsirkan namun salah.</p> <p>Tidak dapat menafsirkan</p>	5	5
		4	
		3	
		2	
		1	
6	<p>Dapat menafsirkan dengan benar dan sesuai.</p> <p>Dapat menafsirkan mendekati benar.</p> <p>Dapat menafsirkan namun kurang tepat.</p> <p>Dapat menafsirkan namun salah.</p> <p>Tidak dapat menafsirkan</p>	5	5
		4	
		3	
		2	
		1	
7	<p>Dapat menejelaskan dengan baik dan benar.</p> <p>Dapat menejalaskan mendekati benar.</p> <p>Dapat mejelaskan namun kurang tepat.</p> <p>Dapat mejelaskan namun salah</p>	5	5
		4	
		3	
		2	

	Tidak dapat menjelaskan	1	
8	Jika menjawab benar dan sesuai	5	5
	Jika menjawab mendekati dengan benar dan sesuai	4	
	Jika menjawab namun kurang tepat	3	
	Jika tidak menjawab namun salah	2	
	Jika tidak menjawab	1	
9	Dapat menyimpulkan dengan benar dan sesuai	5	5
	Dapat menyimpulkan mendekati dengan benar dan sesuai	4	
	Dapat menyimpulkan namun kurang tepat	3	
	Dapat menyimpulkan namun salah	2	
	Tidak dapat menyimpulkan	1	
10	Dapat menyimpulkan dengan benar dan sesuai	5	5
	Dapat menyimpulkan mendekati dengan benar dan sesuai	4	
	Dapat menyimpulkan namun kurang tepat	3	
	Dapat menyimpulkan namun salah	2	
	Tidak dapat menyimpulkan	1	
11	Dapat menyimpulkan dengan benar dan sesuai	5	5
	Dapat menyimpulkan mendekati dengan benar dan sesuai	4	
	Dapat menyimpulkan namun kurang tepat	3	
	Dapat menyimpulkan namun salah	2	
	Tidak dapat menyimpulkan	1	
12	Dapat menyimpulkan dengan benar dan sesuai	5	5
	Dapat menyimpulkan mendekati dengan benar dan sesuai	4	
	Dapat menyimpulkan namun kurang tepat	3	
	Dapat menyimpulkan namun salah	2	
	Tidak dapat menyimpulkan	1	
13	Dapat menuliskan kembali dengan benar dan sesuai.	5	5
	Dapat menuliskan kembali mendekati benar dan sesuai.	4	
	Dapat menuliskan kembali namun kurang lengkap.	3	
	Dapat menuliskan kembali namun salah.	2	
	Tidak dapat menuliskan kembali.	1	
14	Dapat menjawab jawab 5 faktor	5	5
	Dapat menjawab jawab 4 faktor	4	
	Dapat menjawab jawab 3faktor	3	
	Dapat menjawab jawab 2 faktor	2	
	Dapat menjawab jawab 1 faktor	1	
	Dapat mengklasifikasikan dengan benar dan sesuai.	5	
	Dapat mengklasifikasikan mendekati dengan benar dan sesuai.	4	

15	Dapat mengklasifikasikan namun kurang lengkap.	3	5
	Dapat mengklasifikasikan namun salah.	2	
	Tidak dapat mengklasifikasikan.	1	
16	Dapat mengklasifikasikan dengan benar dan sesuai.	5	5
	Dapat mengklasifikasikan mendekati dengan benar dan sesuai.	4	
	Dapat mengklasifikasikan namun kurang lengkap.	3	
	Dapat mengklasifikasikan namun salah.	2	
	Tidak dapat mengklasifikasikan.	1	

Lampiran 6

Data Validasi

tem	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
No																	
1	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	5	5	5	61
2	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	5	4	4	72
3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	64
4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	70
5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	3	5	4	4	4	66
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	64
7	4	3	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	65
8	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	3	5	4	63
9	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	3	5	4	4	46
10	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	76
11	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	1	5	4	4	64
12	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	1	5	5	67
13	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	70
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
15	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	69
16	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	67
17	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	5	4	5	4	4	71
18	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	2	4	4	4	4	5	68
19	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	72
20	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	73
21	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	1	5	4	4	72
22	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	66
23	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	66
24	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	69
25	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	1	5	5	5	5	73
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3	75
27	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	2	4	4	65
28	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	5	62
29	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
30	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	5	5	65
31	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	5	5	5	61
32	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	5	4	4	72
33	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	64
34	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	70

Lampiran 7

Hasil Pre-Test dan Post-Test kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil Pre-Test kelas Eksperimen

No	Pretest Eksperimen										total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	1	2	1	2	2	2	1	3	3	19
2	2	2	2	3	2	2	3	1	1	2	20
3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	2	25
4	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	26
5	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	25
6	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
7	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	25
8	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	25
9	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21
10	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21
11	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	24
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
13	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	23
14	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	26
15	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	25
16	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	26
Rata Rata	2,38	2,25	2,31	2,19	2,63	2,44	2,63	2,38	2,19	2,38	23,75

Hasil Post-Test kelas Eksperimen

No	Posttest Eksperimen										total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48
1	2	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	46
1	3	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	45
1	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	42
1	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45
1	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
1	7	4	4	4	3	3	4	4	4	5	1	36
1	8	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48
1	9	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	46
1	10	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	43
1	11	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
1	12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
1	13	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
1	14	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
1	15	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	44
1	16	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	42
Rata Rata	4,06	4,25	4,19	4,38	4,38	4,25	4,19	4,25	4,38	4,31	42,63	

Hasil Pre-Test kelas Kontrol

no	Pretest Kontrol										
1	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	29
2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	35
3	3	4	2	4	3	3	3	2	4	4	32
4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	33
5	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	37
6	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	38
7	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	35
8	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	31
9	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	33
10	3	4	3	3	3	3	4	2	4	4	33
11	3	3	4	3	3	3	4	3	2	4	32
12	2	2	4	2	4	2	4	4	2	4	30
13	2	2	4	4	4	2	4	3	4	4	33
14	3	4	3	3	3	3	1	3	4	4	31
15	1	3	3	2	3	4	1	4	4	3	28
16	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	35
17	1	2	3	2	1	3	4	1	3	4	24
18	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	34
Rata Rata	2,78	3,28	3,39	3,28	3,33	3,11	3,00	3,06	3,50	3,67	32,39

Hasil Pos-Test kelas kontrol

no	Posttest Kontrol										
1	3	3	4	4	5	4	4	5	3	4	39
2	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	42
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	37
5	4	4	4	4	4	3	3	5	5	4	40
6	4	4	4	2	3	4	4	2	3	4	34
7	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	40
8	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	39
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
10	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	39
11	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	37
12	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	37
13	3	4	5	5	4	5	3	5	4	4	42
14	4	4	4	4	4	3	3	2	5	3	36
15	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	42
16	4	5	4	4	4	2	2	4	4	4	37
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
18	4	3	4	4	4	2	4	4	5	4	38
Rata Rata	3,89	3,72	4,06	3,94	4,06	3,67	3,67	3,89	4,00	3,89	38,78

Lampiran 8

Nilai Data Validasi

tem	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
1	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	5	5	5	61
2	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	5	4	4	72
3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	64
4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	70
5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	3	5	4	4	4	66
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	64
7	4	3	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	65
8	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	3	5	4	4	63
9	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	3	5	4	4	4	46
10	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	76
11	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	1	5	4	4	64
12	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	1	5	5	67
13	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	70
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
15	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	69
16	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	67
17	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	5	4	5	4	4	71
18	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	2	4	4	4	4	5	68
19	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	72
20	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	73
21	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	1	5	4	4	4	72
22	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	66
23	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	66
24	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	69
25	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	1	5	5	5	5	73
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3	75
27	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	2	4	4	65
28	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	5	5	5	62
29	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
30	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	5	5	65
31	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	5	5	5	61
32	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	5	4	4	72
33	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	64
34	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	70

N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
x4 Pears on Correlation	.343*	.720**	.732**	.71	.767**	.738**	.720**	.160	.251	.170	.118	.190	.068	.210	-.182	-.244	-.841**	
Sig. (2-tailed)	.047	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.366	.152	.335	.506	.281	.702	.232	.304	.165	.000	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
x5 Pears on Correlation	.305	.564**	.578**	.767**	.611**	.564**	-.058	-.023	-.061	-.059	.260	.202	.230	-.273	-.276	-.618**		
Sig. (2-tailed)	.079	.001	.000	.000	.000	.001	.746	.899	.730	.771	.138	.251	.186	.119	.114	.000		
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34		
x6 Pears on Correlation	.700**	.866**	.877**	.738**	.611**	.866**	.147	.108	.093	.066	.051	.066	.090	.022	.045	.852**		
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.408	.542	.601	.883	.775	.975	.609	.904	.801	.000		
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34		
x7 Pears on Correlation	.540**	1.00*	.904**	.720**	.564**	.866**	.176	.092	.081	.110	.178	.134	.104	.080	.096	.836**		

	Sig. (2- tailed) N	.0 01 34	.00 0 34	.0 00 34	.0 00 34	.0 01 34	.0 00 34		.6 68 34	.6 06 34	.6 47 34	.5 3 34	.6 62 34	.4 5 34	.7 6 34	.6 52 34	.5 88 34	.0 00 34
x 8	Pears on Corre lation Sig. (2- tailed) N	.2 10 34	.07 6 34	.1 78 34	.1 60 34	- .0 58 34	.1 47 34	.07 6 34	1 1 34	.9 25 34	.8 75 34	.2 0 34	.1 47 34	- .0 2 7 34	- .1 1 9 34	- .2 65 34	- .2 85 34	.4 36 34
x 9	Pears on Corre lation Sig. (2- tailed) N	.1 26 34	.09 2 34	.1 86 34	.2 51 34	- .0 23 34	.1 08 34	.09 2 34	1 1 34	.9 25 34	.8 66 34	.1 4 34	.1 39 34	.0 4 34	- .0 4 7 34	- .3 26 34	- .3 19 34	.4 55 34
x 10	Pears on Corre lation Sig. (2- tailed) N	.1 22 34	.08 1 34	.1 34 34	.1 70 34	- .0 61 34	.0 93 34	.08 1 34	.8 75 34	.8 66 34	1 1 34	.2 8 34	.1 05 34	- .0 7 9 34	- .1 2 7 34	- .1 85 34	- .1 40 34	.4 24 34

x 1	Pears on 1 Corre lation Sig. (2- tailed) N	- .0 39	- .11 0	- .0 48	.1 18	.0 59	.0 26	- .11 0	.2 05	.1 45	.2 87	1 1	- .0 99	- .0 86	- .0 30	.3 30	- .0 10	.1 85
x 1	Pears on 2 Corre lation Sig. (2- tailed) N	.0 07	.07 8	.0 31	.1 90	.2 60	.0 51	.07 8	.1 47	.1 39	.1 05	- .0 9	1 1	- .4 0	.1 17	- .4 65**	- .4 11*	.1 79
x 1	Pears on 3 Corre lation Sig. (2- tailed) N	.2 03	.13 4	.0 43	.0 68	- .2 02	- .0 06	.13 4	- .0 27	.0 40	- .0 79	- .0 86	- .4 02*	1 1	- .3 80*	.2 55	.1 95	.0 61
x 1	Pears on 4 Corre lation	.3 30	- .05 4	- .0 10	.2 10	.2 33	.0 91	- .05 4	- .1 19	- .0 47	- .1 27	- .0 30	.1 17	- .3 80*	1 1	- .2 73	- .2 07	.1 30

	Sig. (2- tailed) N	.0 56	.76 2	.9 56	.2 32	.1 86	.6 09	.76 2	.5 02	.7 92	.4 74	.8 6	.5 11	.0 2 6	.1 18	.2 41	.4 64	
x 1 5	Pears on Corre lation Sig. (2- tailed) N	-. 0 95	.08 0	.0 76	-. 1 82	-. 2 73	.0 22	.08 0	-. 2 65	-. 3 26	-. 1 85	-. 3 0	.4 65 **	.2 5 5	-. 2 7 3	.1 1	.7 87 **	-. 0 20
		.5 94	.65 2	.6 68	.3 04	.1 19	.9 04	.65 2	.1 30	.0 60	.2 96	0 5 7	.0 06	.1 4 6	.1 1 8	.0 00	.9 09	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	3 4	34	3 4	3 4	34	34	34
x 1 6	Pears on Corre lation Sig. (2- tailed) N	-. 0 14	.09 6	.0 92	-. 2 44	-. 2 76	.0 45	.09 6	-. 2 85	-. 3 19	-. 1 40	-. 0 1	.4 11 *	.1 9 5	-. 2 0 7	.7 87 **	.1 1	-. 0 38
		.9 36	.58 8	.6 06	.1 65	.1 14	.8 01	.58 8	.1 03	.0 66	.4 31	.9 5 7	.0 16	.2 6 9	.2 4 1	.0 00	.8 32	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	3 4	34	3 4	3 4	34	34	34
to 1	Pears on Corre lation Sig. (2- tailed) N	.5 85 **	.83 6 **	.8 58 **	.8 41 **	.6 18 **	.8 52 **	.83 6 **	.4 36 **	.4 55 **	.4 24 *	-. 1 8 5	.1 79	.0 6 1	.1 3 0	.0 20	.0 38	1
		.0 00	.00 0	.0 00	.0 00	.0 00	.0 00	.00 0	.0 10	.0 07	.0 13	.2 9 4	.3 12	.7 3 1	.4 6 4	.9 09	.8 32	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	3 4	34	3 4	3 4	34	34	34

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.748	10

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Eksperimen	.235	16	.018	.916	16	.144
	Kontrol	.128	18	.200*	.959	18	.591

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.051	1	32	.823
	Based on Median	.116	1	32	.735
	Based on Median and with adjusted df	.116	1	31.813	.735
	Based on trimmed mean	.035	1	32	.853

Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Thitung	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
										Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	10.857	.002	-11.241	2.037	66	.000	-12.26471	1.09107	14.44311	10.08631
	Equal variances not assumed			-11.241	2.037	56.751	.000	-12.26471	1.09107	14.44975	10.07966

Lampiran 10

Dokumentasi





