

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TEMATIK TERHADAP HASIL
BELAJAR DI MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH 2 SETAIL
GENTENG BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah



Oleh:

Annisa Rizqi Amalia
NIM. T20154028

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2019**

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
TEMATIK DI MI SALAFIYAH 2 SETAIL GENTENG BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

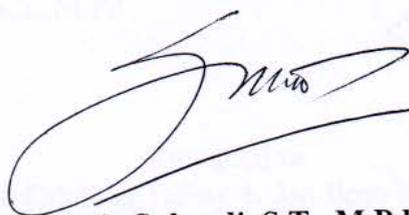
SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Oleh:

Annisa Rizqi Amalia
NIM. T20154028

Disetujui Pembimbing:



Dr. A. Suhardi, S.T., M.Pd
197309152009121002

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TEMATIK TERHADAP HASIL
BELAJAR DI MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH 2 SETAIL
GENTENG BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Hari :Rabu
Tanggal :4 Desember 2019

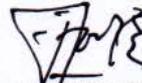
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



(Rif'an Humaidi, M.Pd.I)
NIP.197905312006041016



(Akhmad Munir, S.Pd.I., M.Pd.I)
NUP.20160377

Anggota :

1.Dr.H.Abd Muhith, S.Ag.,M.Pd.I



2.Dr.A.Suhardi,S.T.,M.Pd



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I
NIP.19640511199903 2 001

MOTTO

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ^١

قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ﴿٢٣﴾

Artinya : “Katakanlah: "Dia-lah yang menciptakan kamu dan menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati". (tetapi) Amat sedikit kamu bersyukur.(Q.S. Al Mulk : 23)¹



¹ Departemen Agama, *Al Quran dan Terjemah*, penerbit Jabal, Ciburu Bandung , 2014.

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya hanturkan kepada Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang atas Kesenantiasaan-Nya mengilhamkan inspirasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Saya persembahkan karya ilmiah ini untuk:

1. Kedua Orang Tua Ayahanda Muhammad Nuh dan Ibunda Alifah yang selalu memanjatkan do'a untuk putri tercinta dalam setiap sujudnya, dan selalu memberikan cinta dan kasih sayangnya dari kecil hingga ananda menyelesaikan pendidikan pada tahap ini.
2. Suami tersayang Rais Arsyad Bakhtiar yang memberi semangat untuk menyelesaikan studi, mendoakan, meluangkan waktunya untuk mendampingi hingga selesai mengerjakan skripsi ini.
3. Anakku yamh masih dalam kandungan sehat-sehat dan terimakasih sudah memberi kekuatan dan semangat luar biasa.
4. Adikku laila fitria yang tiada henti-hentinya memberi semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini
5. Bapak dan ibu guru dari Mengaji, SDN, MTSN, MAN, hingga PTIN yang telah memberikan bekal ilmu dengan tulus semoga menjadi ilmu yang bermanfaat dan barokah, Amin.
6. Sahabat tercinta Farah, Latif, fais, Novia, Anikmatul, Lusi, dewi mahartika yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
7. Keluarga akademisi terutamanya teman-teman kelas D1 PGMI 2015.
8. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Jember yang kubanggakan

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirohim....

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan harapan. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang selalu diharapkan syafaatnya kelak di hari kiamat.

Skripsi ini yang Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik di MI Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah sebuah karya ilmiah yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata satu (S1) program studi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Selama penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu disampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor IAIN Jember yang sudah menerima saya di perguruan tinggi IAIN jember
2. Dr. Hj. Mukni'ah M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang sudah menjadi panutan saya
3. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang sudah memberikan ilmunya
4. As'ari, M. Pd. I, selaku Dosen Pembimbing Akademik sejak semester 1 hingga sekarang

5. Dr. A. Suhardi, S.T.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang sudah memberikan ilmunya dan membimbing saya sampai selesai.
6. Abdul Muis, S.Ag., M.Si, selaku Kepala Perpustakaan IAIN Jember yang sudah menyediakan buku-buku yang saya butuhkan selama belajar di kampus ini
7. Muhammad Royan Efendi S.HI selaku Kepala MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi yang sudah mengizinkan saya melakukan penelitian
8. Nur Alvi Anazmah S.Pd selaku Guru kelas V MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi yang telah meluangkan waktu dan ilmunya
9. Muhammad Iqbal Masluchi selaku waka kurikulum MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi yang sudah memberi data-data yang di butuhkan
10. Segenap Dosen dan Karyawan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah memberikan ilmu dan jasanya.

Dengan segala kerendahan Hati, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kekeliruan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharap kankritik dan saran dari para pembaca untuk perbaikan di masa mendatang.Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca, Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Taufik, dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin

Jember, November 2019

Annisa Rizqi Amalia
NIM. T20154028

ABSTRAK

Annisa Rizqi Amalia, 2019: *Pengaruh Media Animasi Tematik Terhadap Hasil Belajar di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020.*

Guru sebagai pemimpin di dalam kelas memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung guru harus mampu menjadi motivator dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. media *Animasi* cocok digunakan untuk pembelajaran tematik karena media ini dapat melatih daya ingat dan keterampilan siswa dengan cara belajar sambil bermain dalam suatu kelompok. Selain itu siswa dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir dengan cara mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri dalam menjawab soal. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.

Dengan rumusan masalah .1) Apakah ada perbedaan hasil belajar tematik berdasarkan penggunaan media animasi tematik sebelum dan sesudah pembelajaran di MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020?. 2) Apakah ada pengaruh media animasi tematik terhadap hasil belajar di MI Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi?

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1.)mengetahui perbedaan hasil belajar tematik berdasarkan penggunaan media animasi tematik sebelum dan sesudah pembelajaran di MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020. 2.) mengetahui pengaruh media animasi tematik terhadap hasil belajar MI Salafiyah 2 setail Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *eksperimen*. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *time series*. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi, tes, Analisis data yang digunakan adalah uji statistik karena observasi di lakukan 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen.

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020: hasil analisis data dan pengujian hipotesis dengan uji-t yang disajikan pada tabel 3.8, diperoleh nilai $t_{hitung} = 37,392$ yaitu lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan db yaitu 21,89. Sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel} (37,392 \geq 21,89)$, hal tersebut berarti bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima.

Kata kunci: Media Animasi, Pembelajaran Tematik, Hasil Belajar Siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
F. Asumsi Penelitian	9
G. Hipotesis.....	11
H. Metode Penelitian.....	12
I. Sistematika Pembahasan	27
BAB II. KAJIAN KEPUSTAKAAN	29
A. Penelitian Terdahulu	29
B. KajianTeori	33
1. Media Animasi.....	33

2. Pembelajaran Tematik.....	39
3. Hasil Belajar.....	44
BAB III PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	48
A. Gambaran Obyek Penelitian	48
B. Penyajian Data	52
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	58
D. Pembahasan.....	61
BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 kisi-kisi instrumen soal	20
Tabel 1.2 Indeks Korelasi “r”	23
Tabel 2.1 perbedaan dan persamaan penelitian.....	32
Tabel 3.1 Data siswa MI Salafiyah 2	49
Tabel 3.2 Data guru dan karyawan MI Salafiyah 2	50
Tabel 3.3 Data siswa pada tahun 2019/2020.....	51
Tabel 3.4 Data Sarana dan Prasarana.....	52
Tabel 3.5 Hasil uji coba validitas instrumen soal	54
Tabel 3.6 Hasil uji validitas instrumen tes	56
Tabel 3.7 Rekapitulasi hasil nilai tes pada aspek kognitif	57
Tabel 3.8 Rekapitulasi skor media animasi terhadap hasil belajar	59

IAIN JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru sebagai pemimpin di dalam kelas memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung guru harus mampu menjadi motivator dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.¹

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 menyatakan bahwa : Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.²

Proses pembelajaran yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran yang didukung dengan sumber belajar seperti buku ataupun sumber belajar yang lain.

Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kesulitan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran belum memenuhi standar proses sesuai dengan yang diharapkan. Salah satunya kesulitan tersebut terjadi di Madrasah Ibtidaiyah

¹Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), 297.

² UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), 4.

salafiyah 2 setail genteng banyuwangi. Minimnya kreatifitas yang dimiliki guru dalam memfasilitasi pembelajaran di kelas. Adanya kendala tersebut menimbulkan minimnya hasil belajar siswa yang masih terbelang dibawah standart minimal.

Adanya permasalahan tersebut membuat guru lebih berpikir keras dalam mencari inovasi dan pembaruan untuk mengembangkan potensi mengajarnya. Seiring perkembangan zaman dan teknologi yang canggih guru memang selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada, yaitu dengan munculnya ide-ide baru dalam proses belajar mengajar melalui penggunaan media pembelajaran. Guru harus mampu menerapkan dan memilih media pembelajaran yang tepat untuk menghidupkan suasana belajar di dalam kelas. Selain bertujuan untuk memberikan semangat dalam proses pembelajaran di kelas juga dapat menambah variasi gaya belajar siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Dan setelah melakukan penelitian di mi salafiyah 2 masih ada guru yang melakukan proses pembelajaran yang membosankan sehingga siswa kurang konsentrasi cenderung bermain sendiri bahkan sangking bosannya dia mengganggu temanya,oleh karena itu dengn zaman dengn teknologi yang sangat maju dan berkembang guru harus pandai-pandai memilih media pembelajaran agar saat melakukan proses pembelajaran tidak membosankan bagi siswa dan dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

Salah satu media pembelajaran yang cukup menarik yang bisa diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah salafiyah 2 setail genteng banyuwangi

yaitu media pembelajaran *Animasi*. Media pembelajaran ini tergolong sangat aktif dan menyenangkan, apalagi diterapkan kepada siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang masih tergolong usia anak-anak yang suka dengan hal-hal yang menyenangkan.

Menurut T. Raka Joni (1996) bahwa Media animasi adalah rangkaian gambar yang berbentuk sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses . salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.³

Media animasi mempunyai kaitan dengan hasil belajar siswa karena dengan menggunakan media animasi siswa akan mudah memahami materi yang di jelaskan karena di mata pelajaran tematik itu menggunakan tema dan masih di bagi dengan subtema,yang menggabungkan lebih dari 1 mata pelajaran,menurut J.R. David dalam *Teaching Strategies for Colledge Class Room* (1976) ialah *way in achieving something* “cara untuk mencapai sesuatu”.ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian system pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya

³ Emy Siswanah, Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meingkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang, *Jurnal phenomenon*, vol 3/no 2, (Oktober,2003), 8.

mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran⁴.Siswa juga diharuskan menggunakan otak kanan dan otak kiri agar siswa dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir dalam menjawab soal.

Menurut T. Raka Joni (1996) bahwa pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara individual maupun kelompok aktif mencari,menggali,dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna,dan otentik. Pembelajaran terpadu akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa otentik atau eksplorasi topic/ tema menjadi pagedali di dalam kegiatan pembelajaran. Dengan berpartisipasi di dalam eksplorsi tema/peristiwa tersebut peserta didik belajar sekaligus proses dan isi beberapa mata pelajaran secara serempak.⁵

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti media *Animasi* cocok digunakan dalam pembelajaran tematik , karena media ini dapat melatih daya ingat dan keterampilan siswa dengan cara belajar sambil bermain dalam suatu kelompok.⁶ Selain itu siswa dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir dengan cara mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri dalam menjawab soal. Dalam berkelompok siswa dituntut untuk bekerja sama dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan soal dalam waktu yang telah ditentukan.

⁴ Majid Abdul, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 150.

⁵Kadarwati Ani dan Malawi Ibadullah, *Pembelajaran Tematik konsep dan aplikasi* (CV, AE Media Grafika, 2017), 2-3.

⁶Observasi Pra Penelitian di MI Salafiyah 2 Setail GentengBanyuwangi, Senin 4Februari 2019.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasan tema itu di tinjau dari berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, tema “Air” dapat ditinjau dari mata pelajaran fisika, kimia, biologi, dan matematika. Lebih luas lagi, tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS, bahasa, agama, dan seni. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam proses pembelajaran.⁷

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *"Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Di MI Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020"*.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang dicari jawabannya. Dengan demikian perumusan dilakukan dengan menggunakan kalimat tanya dengan menunjukkan variable yang terlibat, hubungan dan cara pengujiannya. Perumusan dalam kalimat tanya menunjukkan adanya persoalan yang dicari pemecahannya.⁸ Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar tematik berdasarkan penggunaan media animasi sebelum dan sesudah pembelajaran di MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020?

⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2015), 167.

⁸ Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 73.

2. Apakah ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar Tematik di MI Salafiyah 2 setail banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu dan konsisten dengan masalah-masalah yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah.⁹ Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan penelitian di atas yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tematik berdasarkan penggunaan media animasi sebelum dan sesudah pembelajaran di MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020
2. Untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar tematik MI Salafiyah 2 setail Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dirumuskan untuk meyakinkan para calon penggunanya akan manfaat penelitian. Dengan cara ini peneliti menginformasikan kepada pihak yang dapat mengambil manfaat dan manfaat yang diberikan oleh hasil penelitian kepada pihak tersebut.¹⁰

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2017), 37.

¹⁰ Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 73.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangsih pemikiran guna memperkaya khazanah keilmuan dalam mengembangkan pemanfaatan media animasi terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memberikan manfaat dalam media pembelajaran terutama media animasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.

b. Bagi Lembaga yang Diteliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dalam menentukan media yang di gunakan untuk kegiatan belajar mengajar agar meningkatkan hasil belajar siswa,dan untuk referensi pengajar agar tidak membosankan siswa saat mengajar.

c. Bagi IAIN Jember

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan konstribusi nyata bagi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan penelitian ini berguna sebagai sumber tambahan dalam memperoleh informasi bagi calon peneliti lain yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variable adalah gejala yang dipersoalkan. Variabel dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian.

Sering pula dinyatakan variabel penelitian itu sebagai factor-faktor yang berperanan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.¹¹ Maksudnya adalah hal yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.

Adapun variabel-variabel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Independen atau Variabel Bebas

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang nilainya mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau variabel terikat. Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, *antecedent*.¹² Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media animasi dengan menggunakan simbol X.

b. Variabel Dependen atau Variabel Terikat

Variabel dependen atau variabel terikat atau variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen.¹³ Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini disimbolkan dengan Y adalah hasil belajar dalam pembelajaran tematik.

¹¹ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 25.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2016), 61.

¹³ *Ibid.*, 61.

2. Indikator Variabel

Setelah variabel penelitian terpenuhi kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan indikator-indikator variabel yang merupakan rujukan empiris dari variabel yang diteliti. Indikator empiris ini dijadikan sebagai dasar dalam membuat butir-butir atau item pertanyaan dalam angket, interview, dan observasi.¹⁴

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu media animasi sebagai variabel X dan hasil belajar sebagai variabel Y. Adapun indikator dari variabel yang terdapat pada judul ini adalah:

- a. Media animasi, indikatornya:
 - 1) Gambar dan video.
 - 2) Lembar soal dan lembar jawaban.
 - 3) Durasi waktu.
 - 4) Kecepatan.
 - 5) Disiplin.
- b. Hasil belajar dalam pembelajaran tematik, indikatornya:
 - 1) Kognitif

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel.¹⁵

¹⁴Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 38.

¹⁵Ibid., 39.

Definisi operasional berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana yang dimaksud oleh peneliti. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Animasi

Media animasi adalah rangkaian gambar yang berbentuk sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁶

Jadi, media animasi adalah media yang memuahkan pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran ke siswa agar siswa tersebut mudah mengerti dengan materi yang di sampaikan menggunakan media animasi tersebut karena siswa di usia itu masih suka dengan hal-hal yang baru dan menyenangkan ,jadi guru harus sebaik mungkin sebagus mungkin menggunakan media animasi agar pembelajaran itu menyenangkan dan mudah di pahami oleh siswa .

¹⁶ Emy Siswanah, Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang, *Jurnal phenomenon*, vol 3/no 2, (Oktober,2003), 8.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh oleh siswa untuk mengetahui kemampuan-kemampuan yang dimilikinya setelah ia menerima pengalaman belajar sesuai dengan tujuan pendidikan dalam ranah kognitif.

3. Mata pelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang memakai tema untuk menggabungkan atau mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermakna, tema yang dimaksud adalah gagasan pokok pikiran yang dijadikan pokok pembahasan.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Dengan demikian anggapan dasar tersebut harus dirumuskan secara jelas sebelum peneliti melangkah mengumpulkan data. Anggapan dasar disamping berfungsi sebagai dasar berpijak yang kukuh bagi masalah yang diteliti juga untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian penelitian dan perumusan hipotesis.¹⁷

Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai asumsi bahwa media animasi merupakan salah satu pembelajaran inovatif yang dapat melatih siswa

¹⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Tahun 2017. Jember. IAIN Jember Press.

dalam kemampuan daya ingat, konsentrasi dan kecepatan berfikir sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik.

H. Hipotesis

Hipotesis adalah proposisi yang akan di uji keberlakuannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan peneliti. Hipotesis dalam penelitian kuantitatif dapat berupa hipotesis dua atau lebih variabel yang biasa dikenal dengan hipotesis kausal.¹⁸ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹⁹

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Kerja (Ha)

Ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar tematik di Mi Salafiyah 2 setail genteng banyuwangi .

2. Hipotesis Nihil (Ho)

Tidak ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar tematik di Mi Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi.

¹⁸ Bambang Prasetyo, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Radja Grafindo Persada, 2008), 76.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, 96.

I. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu serta pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.²⁰

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dimana peneliti memberikan perlakuan pada subjek dan melihat pengaruhnya dalam eksperimen tersebut. Prosedur penelitian eksperimen ini dilakukan dengan mengacu pada desain *one group pretest posttest design*.²¹ Desain ini menggunakan satu kelompok subjek yang terlebih dahulu diberi pretest, lalu dikenakan perlakuan, kemudian dilakukan posttest.²²

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu yang kemudian diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

²⁰Ibid., 14.

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*, 116.

²²Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, 80.

kemudian ditarik kesimpulannya.²³ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidiyah Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi yang jumlah siswanya ada (21) siswa.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.²⁴ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel yaitu sebanyak (21) siswa.²⁵

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah untuk mendapatkan data. Tanpa teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang diharapkan dan mendapatkan data yang diperlukan. Maka peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode-metode berikut:

1) Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan langsung dan pencatatan sistematis mengenai perilaku dan proses kerja peserta didik, baik secara individu maupun kelompok.²⁶ Teknik

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*, 117.

²⁴ Ibid., 118.

²⁵ Ibid., 124.

²⁶ Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran* (Jember: STAIN Jember Press, 2015), 129

pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilakumanusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.²⁷

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi non partisipan, jadi peneliti tidak ikut serta secara langsung namun hanya mengamati dalam proses pembelajaran. Alasannya karena peneliti tidak ingin mengganggu proses pembelajaran antara guru dan siswa di dalam kelas.

Adapun data yang diperoleh dengan menggunakan observasi ini adalah:

- a) Letak geografis penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi.
- b) Keadaan siswa Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi.
- c) Aktivitas pembelajaran melalui penerapan media animasi.

2) Wawancara (*Interview*)

Wawancara atau *interview* adalah cara mengumpulkan informasi yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan.²⁸

Wawancara adalah instrument pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*, 203.

²⁸ Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran*, 129.

sumbernya.²⁹ Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.³⁰

Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara bebas terpimpin yaitu peneliti membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan. Peneliti menggunakan teknik ini untuk memperkuat hasil penelitian dalam mengumpulkan informasi.

Adapun data yang ingin diperoleh dengan melakukan wawancara ini adalah:

- a) Profil lengkap Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi.
- b) Informasi tentang proses belajar mengajar melalui media animasiterhadap hasil belajar dalam pembelajaran tematik di kelas.

Sedangkan objek yang akan diwawancarai dalam penelitian ini adalah:

- a) Guru mata pelajaran Tematik
- b) Siswa kelas V

3) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan

²⁹ Subana, *Statistik Pendidikan* (Bandung: CV. PUSTAKA SETIA, 2000), 29.

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*, 194.

inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.³¹ Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a) Tes pada awal penelitian (*pre test*) merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman siswa tentang materi yang akan diajarkan sebelum menggunakan media pembelajaran.
- b) Tes pada setiap akhir tindakan (*post test*) merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan atau pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menerapkan media animasi.

4) Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.³²

Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode pelengkap karena fungsi utamanya untuk mendapatkan data sekunder. Adapun data yang dikumpulkan adalah:

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 193.

³² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. 201.

- a) Sejarah berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019.
- b) Struktur organisasi Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019.
- c) Data guru Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Geteng Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019.
- d) Data siswa Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019.
- e) Hasil belajar siswa pada aspek afektif dan psikomotorik dengan menggunakan media animasi.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Jadi instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.³³

Data yang dikumpulkan dalam penelitian digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. Karena data yang diperoleh akan dijadikan landasan dalam mengambil kesimpulan, data yang dikumpulkan haruslah data yang benar. Agar

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 102.

data yang dikumpulkan baik dan benar, instrument datanya pun harus baik.³⁴

Dalam penelitian ini menggunakan instrument utama yaitu tes (*pretest & posttest*). Bentuk tes yang digunakan yaitu tes obyektif. Tes obyektif yaitu itemnya dapat dijawab dengan memilih jawaban yang sudah tersedia, sehingga peserta didik menampilkan keseragaman data, baik bagi yang menjawab benar maupun mereka yang menjawab salah.³⁵

Subjek dalam hal ini adalah siswa kelas V harus mengisi item-item yang ada dalam tes yang telah direncanakan, guna untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Khususnya dalam mata pelajaran tematik.

Variabel yang akan diukur dengan menggunakan tes yang dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Tes ini menggunakan tes obyektif dengan teknik soal pilihan ganda. Adapun teknik pemberianskor pada setiap nomor soal pilihan ganda yaitu jika benar nilainya 1 dan jika salah nilainya 0.

Berikut ini disajikan table kisi-kisi instrument tiap-tiap variabel:

³⁴ Subana, *Statistik Pendidikan* (Bandung: CV. PUSTAKA SETIA , 2000), 28.

³⁵ M. Chabib Thoha, *Teknik Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2001), 55.

Tabel 1.1
Kisi-kisi Materi Tematik

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Bhs. indonesia 3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	Ide pokok	3.1.1 Menentukan ide pokok dari bacaan.	1,2,3,4,5,6,7,8	8
Ppkn 3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	Nilai-nilai pancasila	3.1.1 Menyebutkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	9,10,11,12,13,14,15,16	8
Ips 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	Letak geografis	3.1.1 Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat. 3.1.2 Membedakan pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisisosial dan ekonomi.	17,18,19,20,21,22,23,24,25	9
Jumlah				25

Untuk menghitung nilai akhir dapat menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skoryangdiperolehsiswa}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

Setelah diberikannya tes dalam bentuk pilihan ganda peneliti kemudian melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument, diantaranya:

1) Uji validitas instrument

Validitas adalah suatu derajat ketetapan instrument (alat ukur), maksudnya apakah instrument yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur.³⁶

Validitas dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan jalan berpikir secara logis (rasional) dan dengan mendasarkan diri pada kenyataan empiris. Adapun teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas adalah teknik korelasi. Rumus yang digunakan sebagai berikut:³⁷

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma x^2 - \Sigma y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

Σxy : jumlah hasil kali antara deviasi skor-skor X (yaitu x) dan deviasi skor-skor Y (yaitu skor y)

Σx^2 : jumlah kuadrat dari deviasi skor X

Σy^2 : jumlah kuadrat dari deviasi skor Y

Penafsiran harga koefisien korelasi dilakukan dengan membandingkan harga r_{xy} perhitungan dengan r_{xy} yang ada dalam tabel harga kritik *product moment* sehingga dapat diketahui signifikan tidak korelasi tersebut. Apabila r_{xy} hitung lebih besar atau sama dengan r_{xy} tabel ($r_{hitung} \geq r_{tabel}$) berarti korelasi bersifat

³⁶ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, 245.

³⁷ Subana, *Statistik Pendidikan*, 148.

signifikan, artinya instrumen tes dapat dikatakan valid. Begitu juga sebaliknya apabila r_{xy} hitung lebih kecil dari r_{xy} tabel ($r_{hitung} < r_{tabel}$) berarti korelasi tidak signifikan, kesimpulan instrumen tes tidak valid.³⁸

Untuk menentukan nilai r_{tabel} , maka ditentukan terlebih dahulu α (taraf signifikansi) dan db (derajat kebebasan), penelitian ini menggunakan α (taraf signifikansi) sebesar 5%, lalu untuk menentuka db dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$db = N - nr$$

Keterangan :

N = jumlah subjek uji coba

nr = jumlah variabel yang dikorelasikan

db = drajat kebebasan.³⁹

Untuk keperluan praktisi, maka peneliti menggunakan fungsi statistik dengan rumus =correl untuk menghitung nilai butir r pada Microsoft Excel 2013.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah jawaban yang diberikan kepada responden dpat dipercaya atau dapat diandalkan. Reabilitas berarti konsistensi dimana suatu

³⁸ Eko Putro Widoyoko, *Eval uasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 139.

³⁹ Subana, *Statistik Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), 145.

instrument menghasilkan hasil skor yang sama.⁴⁰ Adapun rumus yang digunakan adalah K-R. 20 sebagai berikut:⁴¹

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir soal

V_t = varians total

p = proporsi subjek yang menjawab benar mendapat skor 1

q = proporsi subjek yang menjawab benar mendapat skor 0

p = $\frac{\text{banyak subjek yang skornya 1}}{N}$

q = $1 - p$

Selanjutnya dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes r_{11} pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut:⁴²

Tabel 1. 2
Indeks Korelasi “r”

Nilai	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat Lemah
0,20 – 0,40	Lemah
0,40 – 0,60	Cukup
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

⁴⁰ M. Djunaidi Ghony, *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan* (Malang: UIN Malang Press, 2009), 234.

⁴¹ Suharsimi Arikunko, *Prosedur Penelitian*, 228.

⁴² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 193.

Sebelum menggunakan rumus K-R. 20, dalam perhitungan varians total, peneliti menggunakan fungsi statistik dengan rumus =VAR pada Microsoft Excel 2013.

3) Uji Hipotesis Penelitian

a) Regresi Sederhana (Uji t) Digunakan untuk mengetahui signifikansi ada tidaknya pengaruh variable bebas terhadap variable terikat secara parsial atau sendiri-sendiri, sehingga sudah bisa diketahui apakah dugaan yang sudah ada dapat diterima tau ditolak.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- 1) $H_0: \beta = 0$, berarti tidak ada pengaruh antara variable independen terhadap variable dependen. $H_0: \beta \neq 0$, berarti ada pengaruh antara variable independen terhadap variable dependen.
- 2) Menentukan level of signifikan $\alpha = 0,05$
- 3) Statistika uji

$$t = r \sqrt{\frac{n - 2}{1 - r^2}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi antara variable independen dengan variable dependen

n = jumlah sampel

4) Kesimpulan

Ho diterima apabila $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$

Ho ditolak apabila $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$

Membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} maka dapat diketahui ada tidaknya pengaruh Kompetensi Guru (X_1) dan Hasil Belajar Siswa (Y), Pelaksanaan Pembelajaran Tematik (X_2) dan Hasil Belajar Siswa (Y). pengujian uji t dilakukan dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel 2013.

4. Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dari melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁴³

Teknik analisis dalam penelitian kuantitatif menggunakan uji statistik. Karena observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen (*pretest*) dan sesudah eksperimen (*posttest*). Rumus statistik yang dapat digunakan sebagai berikut:⁴⁴

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

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 147.

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 349.

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan pretest dengan posttest (*posttest - pretest*)

xd = deviasi masing-masing subjek ($d - Md$)

Σx^2d = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan $N-1$

Sedangkan analisis untuk hasil belajar yaitu dengan penggunaan presentase (%). Presentase (%) adalah teknik statistik yang paling sederhana, yang taraf kepercayaannya rendah. Sebelum ke analisis data, dalam menentukan kuantifikasi dari masing-masing analisis diperlukannya penyusunan interpretasi terlebih dahulu, yaitu:

- a) Jika item skor yang diperoleh oleh siswa lebih besar dari nilai tertinggi, maka dikategorikan baik (A).
- b) Jika item skor yang diperoleh oleh siswa diantara nilai tertinggi dan tengah, maka dikategorikan baik (B).
- c) Jika item skor yang diperoleh oleh siswa diantara nilai tengah, maka dikategorikan cukup (C).
- d) Jika item skor yang diperoleh oleh siswa lebih kecil dari nilai terendah, maka dikategorikan kurang (K)

Setelah disusun intepretasi, langkah selanjutnya yaitu menghitung nilai presentase dari masing-masing kategori dengan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p : Presentase

f : Frekuensi

n : Total frekuensi (total responden)

Setelah diketahui hasil dari presentase masing-masing katagori, langkah selanjutnya disajikan dalam diagram lingkaran. Dalam penelitian ini penyajian data melalui diagram lingkaran.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti pada daftar isi.⁴⁵

Bab I, Pendahuluan. Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, metode penelitian, serta diakhiri dengan penyajian sistematika pembahasan.

Bab II, Kajian Kepustakaan. Bab ini membahas tentang kajian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan dan kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian.

Bab III, Penyajian Data dan Analisis. Bab ini memuat gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis, dan pengujian hipotesis serta berisi pembahasan.

⁴⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 42.

Bab IV, Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan saran, yang dilanjutkan dilengkapi dengan daftar kepustakaan dan lampiran-lampiran.



BAB III

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat MI Salafiyah 2

MI Salafiyah 2 Setail didirikan pada tahun 1991. Madrasah ini pada awalnya didirikan sebagai filial atau sekolah cabang dari MI Salafiyah 1 setail untuk menjawab kebutuhan masyarakat dusun jalen barat desa setail akan pendidikan tingkat dasar berbasis islam.

Kemudian dalam perjalanannya, MI Salafiyah 2 setail berdiri sebagai sekolah mandiri sera mengalami berbagai transformasi sebagai upaya menjawab tuntutan zaman terhadap dunia pendidikan sampai menjadi madrasah seperti sekarang ini. Dengan aqidah *Ahlussunnah Wal Jama'ah* sebagai dasar ideologi, kami bernaung di bawah lembaga pendidikan ma'arif NU cabang Banyuwangi dan Darun Naja sebagai yayasan penyelenggara kami..⁷⁹

2. Profil Madrasah

Nama sekolah MI Salafiyah 2 Setail Setatus Sekolah Swasta Jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) Tahun Berdiri 1991 NPSN 60715889 NSM 111235100027 Naungan Kementrian Agama Yayasan Penyelenggara Yayasan pendidikan ma'arif cabang banyuwangi yayasan darun naja Nomor SK Menkumham Nomor SK Akreditasi 164/BAP-S/M/SK/XI/2017 Tanggal Akreditasi 17 November 2017 Status

⁷⁹ Muhammad Royan Efendi, *Wawancara*, tanggal 26 Agustus 2019.

Aktreditasi B Nomor NPWP 02.268.021.9-627.048 Alamat Sekolah Jl. Kyai Ahmad No.01, Dusun Jalen, Desa Setail, Kecamatan, Kabupaten Banyuwangi, 68465 Koordinat Status Tanah dan Bangunan Milik Sendiri Luas Tanah 900 M² Luas Bangunan 600 M².⁸⁰

Tabel 3.1
Data Siswa MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi

Kelas	Jumlah
1	24
2	17
3	23
4	21
5	23
6	21
Jumlah	129

3. Visi dan Misi MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi

Adapun Visi dan Misi MI Salafiyah 2 Setail sebagai berikut:

a. Visi

MI Salafiyah 2 Setail Genteng“ *Mencetak manusia yang Islami, cerdas, tangguh, memiliki IMTAQ dan IPTEK, berakhlakul karimah dengan nafas Ahlussunnah Wal Jama'ah*”.

b. Misi

- 1) Meningkatkan kualitas intelektual siswa, guru dan karyawan
- 2) Mendidik siswa agar mampu menguasai dan menerapkan IPTEK
- 3) Mendidik Siswa agar mampu menguasai dan menjalankan IMTAQ
- 4) Memberikan manfaat bagi masyarakat sekitarnya.

⁸⁰ *Dokumentasi*, 24 September 2019, Data Siswa MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi..

5) Mengupayakan kelengkapan sarana pendidikan yang ada..⁸¹

4. Letak Geografis MI Salafiyah 2 Setail

Adapun batas lokasi MI Salafiyah 2, sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara: Lembaga Pendidikan Taman Kanak-Kanak
- b. Sebelah Barat : Masjid dan Pondok Pesantren
- c. Sebelah Selatan : Jalan Desa
- d. Sebelah Timur : Perumahan Penduduk

5. Keadaan Guru dan Karyawan

Adapun data Guru dan Karyawan di MI Salafiyah 2 Setail sebagai berikut:⁸²

Tabel 3.2
Data Guru dan Karyawan MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi
Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Nama Guru	Keterangan
1	Mohamad Royan Efendi, S.H.I	Kepala Madrasah
2	Zaenal Abidin, M.Pd	Guru
3	Muhamad Iqbal Masluchi	Guru
4	Nur Alvi Anazma,S.Pd	Guru
5	Zuhroida Latifah,S.Pd.I	Guru
6	Nur Kolilah,S.Pd.I	Guru
7	Sri Wahyuni,S.Pd.I	Guru
8	Dra. Sufiyah	Guru
9	Lilik Funaidah,S.Ag	Guru
10	Zaenal Arifin,S.Pd	Guru
11	Eko Purwanto,S.Pd	Guru
12	Misnanto,S.Pd.I	Guru
13	Hananto Ady Saputro	Guru

⁸¹ *Dokumentasi*, 24 September 2019, Visi dan Misi di MI Salafiyah 2 Setail.

⁸² *Dokumentasi*, 24 September 2019, Data Guru dan Karyawan di MI Salafiyah 2 Setail.

6. Keadaan Siswa

Adapun data siswa pada tahun ajaran 2019/2020 di MI Salafiyah 2 Setail sebagai berikut:⁸³

Tabel 3.3
Data Siswa MI Salafiyah 2 Setail
Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Jumlah
1	24
2	17
3	23
4	21
5	23
6	21
Jumlah	129

7. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan hal pendukung berjalannya proses pembelajaran, sebab keberadaan dan kelengkapan sarana dan prasarana juga menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran.

Suatu lembaga baik itu lembaga pendidikan maupun lembaga lainnya harus memiliki sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan kelembagaan mereka. Sarana dan prasarana tersebut dapat berupa fisik maupun non fisik. Sarana berupa fisik berupa bangunan-bangunan yang berupa materi sedangkan yang berupa sarana non fisik bisa berupa

⁸³*Dokumentasi*, 24 September 2019, Data Siswa di MI Salafiyah 2 Setail.

bimbingan dan pikiran, namun yang lebih dominan disini adalah sarana yang berupa fisik. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh MI Salafiyah 2 Setail dapat dilihat dalam tabel berikut :⁸⁴

Tabel 3.4
Data sarana dan prasarana pendidikan MI Salafiyah 2 Setail

No	Gedung Ruang	Jumlah	Luas (m ²)	Status	Ket
1	Ruang Kelas dan Ruang Kantor	6	210	Milik Sendiri	Sedang, 1 rusak berat
2	Laboratorium	-	-	-	-
3	Perpustakaan	-	-	Milik Sendiri	Sedang
7	Musholla / Masjid	1	300	-	-
8	Kamar Mandi / WC Guru	1	6	Milik Sendiri	Sedang
9	Kamar Mandi / WC Siswa	3	4	Milik Sendiri	Sedang
10	Ruang Guru	1	18	Milik Sendiri	Sedang
11	Ruang Kepala Madrasah	1	15	Milik Sendiri	Sedang
12	Ruang Tamu	1	15	Milik Sendiri	Sedang
13	Ruang UKS	-	-	Milik Sendiri	Sedang

B. Penyajian Data

Setelah melakukan proses penelitian dan perolehan data dilapangan dengan berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan, mulai dari data yang umum hingga data yang spesifik. Selanjutnya data-data tersebut akan dianalisis secara tajam dan kritis dengan harapan dapat memperoleh data yang akurat. Secara berurutan akan disajikan data-data yang mengacu kepada

⁸⁴ *Dokumentasi*, 29 September 2019, Data sarana dan prasarana MI Salafiyah 2 Setail.

rumusan masalah. Data yang akan digali adalah data tentang Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran TEMATIK di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2Setail Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020.

Sesuai dengan rumusan masalah di awal, maka data-data yang telah diperoleh dari lapangan akan disajikan sebagai berikut:

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum tes digunakan, maka terlebih dahulu harus dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Instrumen antara valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.⁸⁵ Pengujian validitas butir soal menggunakan korelasi *product moment* (r).

Tes dinyatakan valid atau tidak valid, jika r_{xy} hitung lebih besar atau sama dengan r_{xy} tabel ($r_h \geq r_t$) berarti korelasi bersifat signifikan, artinya instrumen tes dapat dikatakan valid. Begitu juga sebaliknya, apabila r_{xy} hitung lebih kecil dari r_{xy} tabel ($r_h < r_t$) berarti korelasi tidak signifikan, kesimpulan instrumen tes tidak valid.⁸⁶ Setelah melakukan perhitungan tersebut, terlebih dahulu nilai r_{hitung} dikonsultasikan dengan nilai r *product moment* (r_{tabel}). Untuk mengetahui nilai r_{tabel} , maka ditentukan terlebih dahulu derajat kebebasannya (db) dengan rumus :

$$db = N - nr$$

⁸⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*., 122.

⁸⁶ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, 139.

$$db = 23-2$$

$$= 21$$

Ditemukan $r_{tabel} = 0,413$ dengan taraf signifikan 5%

Adapun hasil uji coba validitas instrumen dengan jumlah responden yaitu 23 siswa. Berikut tabel lengkap hasil uji coba validitas instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Media animasi dalam Pembelajaran
TEMATIK di Kelas V

No. Soal	r_{hitung}	$r_{tabel}(\alpha = 0,05)$	Kesimpulan
1	2	3	4
1.	0.4895	0,413	Valid
2.	0.4392	0,413	Valid
3.	0.4619	0,413	Valid
4.	0.4600	0,413	Valid
5.	0.5213	0,413	Valid
6.	0.5224	0,413	Valid
7.	0.5575	0,413	Valid
8.	0.5750	0,413	Valid
9.	0.4895	0,413	Valid
10.	0.4546	0,413	Valid
11.	0.4211	0,413	Valid
12.	0.4184	0,413	Valid
13.	0.4184	0,413	Valid
14.	0.5093	0,413	Valid
15.	0.4772	0,413	Valid
1	2	3	4
16.	0.5343	0,413	Valid
17.	0.4247	0,413	Valid
18.	0.4431	0,413	Valid
19.	0.4962	0,413	Valid
20.	0.5809	0,413	Valid
21.	-0.2912	0,413	Tdk valid
22.	0.0299	0,413	Tdk valid
23.	0.1327	0,413	Tdk valid
24.	-0.1274	0,413	Tdk valid
25.	-0.1215	0,413	Tdk valid

Keterangan:

Kolom No. 1	: Nomor Urut Soal
Kolom No. 2	: r hitung
Kolom No. 3	: r tabel
Kolom No. 4	: Kesimpulan

Dari tabel uji validitas instrumen tes di atas menyatakan bahwa 10 butir dari 25 butir soal dinyatakan valid dan 5 butir soal yang tidak valid kemudian akan diperbaiki. Selanjutnya dilakukan pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus K-R 20. Pengujian reliabilitas ini menggunakan microsoft excel, yaitu diketahui: $k = 10$ (banyaknya butir soal), $V_t = 22.9012$ (Varian total), dan $\sum pq = 4.4991$ untuk variabel model pembelajaran *animasi*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Lampiran 8.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right) = \left(\frac{10}{10-1} \right) \left(\frac{22,9012 - 4,4991}{22,9012} \right) = 0,8035$$

Hasil perhitungan pretest nilai reliabilitas pada variabel X yaitu diperoleh = 0,8035 karena lebih dari 0,413 ($0,8035 > 0,413$) maka dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi dan dapat dikategorikan *reliabel*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Lampiran 9.

Setelah dilakukan perbaikan pada butir soal yang tidak valid, kemudian dilakukanlah uji validitas instrumen yang kedua. Adapun tabel lengkap hasil uji validitas instrumen yang kedua adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Media animasi dalam Pembelajaran
TEMATIK di Kelas V

No.	R _{hitung}	r _{tabel} (α = 0,05)	Kesimpulan
1	0.4728	0,413	VALID
2	0.4641	0,413	VALID
3	0.4334	0,413	VALID
4	0.5257	0,413	VALID
5	0.4381	0,413	VALID
6	0.4477	0,413	VALID
7	0.4181	0,413	VALID
8	0.4765	0,413	VALID
9	0.4228	0,413	VALID
10	0.5257	0,413	VALID
11	0.4765	0,413	VALID
12	0.4228	0,413	VALID
13	0.4181	0,413	VALID
14	0.4381	0,413	VALID
15	0.4824	0,413	VALID
16	0.4381	0,413	VALID
17	0.4477	0,413	VALID
18	0.4228	0,413	VALID
19	0.5257	0,413	VALID
20	0.4838	0,413	VALID
21	0.4228	0,413	VALID
22	0.5196	0,413	VALID
23	0.4991	0,413	VALID
24	0.4228	0,413	VALID
25	0.5101	0,413	VALID

Selanjutnya dilakukan pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus K-R 20. Pengujian reliabilitas ini menggunakan microsoft excel, yaitu diketahui: k = 20 (banyaknya butir soal), V_t = 34,0791 (Varian total), dan Σpq = 6,1096 untuk variabel mediapembelajaran animasi. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Lampiran 10.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{V_t - \Sigma pq}{V_t} \right) = \left(\frac{25}{25-1} \right) \left(\frac{34,0791 - 6,1096}{34,0791} \right) = 0,8207$$

Hasil perhitungan nilai reliabilitas di atas dapat diperoleh $r_{11} = 0,8207$ karena lebih besar dari $r_{tabel} 0,413$ ($0,8207 > 0,413$) maka dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi dan dapat dikategorikan *reliabel*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Lampiran11.

2. Hasil Belajar Siswa pada Aspek Kognitif Berdasarkan Nilai Pretest-Posttest di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah2Setil Banyuwangi

Untuk memperoleh data tentang pengaruh media animasi, maka dilakukan tes (pretest dan posttest) yang diberikan kepada 23 siswa pada mata pelajaran TEMATIK. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Banyuwangi.

Adapun data yang diperoleh siswa dari hasil tes adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7
Rekapitulasi Hasil Nilai Tes pada Aspek Kognitif dengan Media animasidi Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020

No. Responden	Nilai Tes	
	Pretest	Posttest
1	2	3
1	56	88
2	56	84
3	44	76
4	48	76
5	60	92
6	36	76
1	2	3
7	45	76

8	45	80
9	44	72
10	44	80
11	56	92
12	52	88
13	56	76
14	44	84
15	56	92
16	60	76
17	60	92
18	44	76
19	52	88
20	56	76
21	45	76
22	60	92
23	52	88

keterangan kolom:

Kolom 1 : No. Responden

Kolom 2 : Nilai Pretes (Tes Awal)

Kolom 3 : Nilai Posttest (Tes Akhir)

C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Dari beberapa data yang diperoleh dari hasil tes yang dijawab oleh siswa di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020, dalam penelitian ini maka perlu adanya suatu analisis data yang dapat dilakukan dengan teknik korelasi dengan menggunakan teknik analisis uji “t”. Data yang diperoleh *dapat* dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka data yang diperoleh dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan.⁸⁷ Analisis data ini dapat tersaji sebagai berikut:

⁸⁷ Subana, *Statistik Pendidikan*, 132.

Tabel 3.8
Rekapitulasi Skor Media animasi Terhadap
Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran TEMATIK Kelas V
MI Salafiyah 2Setail Banyuwangi
Tahun Pelajaran 2019/2020

<i>No. Responden</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>D</i>	<i>d²</i>
1	56	88	32	1024
2	56	84	28	784
3	44	76	32	1024
4	48	76	28	784
5	60	92	32	1024
6	36	76	40	1600
7	45	76	28	784
8	45	80	32	1024
9	44	72	28	784
10	44	80	36	1296
11	56	92	36	1296
12	52	88	36	1296
13	56	92	40	1600
14	44	84	40	1600
15	56	92	36	1296
16	60	88	28	784
17	60	92	32	1024
18	44	76	36	1024
19	52	88	40	1296
20	56	76	28	1600
21	45	76	32	784
22	60	92	36	1024
23	52	88	30	1296
N = 23	$\Sigma = 1171$	$\Sigma = 1924$	$\Sigma d = 766$	$\Sigma d^2 = 26066$

Keterangan:

No. Responden : Nomor Urut Siswa

Pretest : Nilai Tes Awal

Posttest : Nilai Tes Akhir

d : Gain atau Selisih Nilai Pretest terhadap Posttest

d² : Gain Kuadrat

Adapun langkah-langkah yang ditempuh untuk memperoleh nilai t adalah sebagai berikut:

1. Mencari rata-rata antara tes akhir dan tes awal

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{768}{23} = 33,3913$$

2. Mencari jumlah kuadrat deviasi

$$\begin{aligned}\sum x^2_d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n} \\ &= 26048 - \frac{(768)^2}{23} \\ &= 26048 - \frac{589824}{23} \\ &= 26048 - 25644,522 \\ &= 403,478\end{aligned}$$

3. Mencari tes rata-rata

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2_d}{N(N-1)}}} = \frac{33,3913}{\sqrt{\frac{403,478}{23(23-1)}}} = \frac{33,3913}{0,2930} = 37,392$$

Jadi, $t_{hitung} = 37,392$

4. Mencari kriteria pengujian

Jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak berbeda secara signifikan, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan.

Untuk derajat kebebasan (db) = $N - 1 = 23 - 1 = 22$

Taraf signifikansi (α) = 0,01

Maka tabel = $t_{tabel} = t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)(db)} = t_{(0,995)(23)} = 21,89$

Jadi, $t_{tabel} = 21,89$

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}(37,392 > 21,89)$ dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan perolehan skor antara tes awal dan tes akhir pada mata pelajaran Tematik.

D. Pembahasan

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar tematik berdasarkan penggunaan media animasi sebelum dan sesudah pembelajaran di MI Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi?

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dengan uji-t yang disajikan pada tabel 3.8, diperoleh nilai $t_{hitung} = 37,392$ yaitu lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 1% dan db yaitu 21,89. Sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}(37,392 \geq 21,89)$, hal tersebut berarti bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Dari hasil perhitungan tersebut jelas terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media animasi di MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020. Sebelum ada media animasi siswa kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi siswa cenderung bosan dengan metode yang itu-itu saja maka dari itu guru mempunyai inisiatif agar siswa tidak bosan ketika guru menyampaikan materi salah satunya dengan menggunakan media animasi. Setelah guru menggunakan media animasi siswa lebih antusias untuk belajar materi yang disampaikan guru.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Yunista Wilmandengan judul "Pengaruh Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar

Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan rata-rata berkriteria *baik* yaitu 78 % hal ini juga terlihat dari peningkatan untuk semua aspek yang diamati yaitu mengemukakan ide atau pendapat berkriteria *baik* (78 %); mengajukan pertanyaan berkriteria *baik* (79 %); bekerja sama dalam kelompok berkriteria *baik* (75 %), dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok berkriteria *baik* (80 %). Hasil belajar materi pokok organ pencernaan manusia pada kelas eksperimen (*N-gain* 48,24) lebih tinggi dan berbeda signifikan dengan kelas kontrol (*N-gain* 34,26). Hal tersebut diperkuat dengan hasil analisis uji-U dengan nilai probabilitas (*Ngain* $0,00 < 0,190$).⁸⁸

2. Pengaruh Media animasi Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran TEMATIK di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dengan uji-t yang disajikan pada tabel 3.8, diperoleh nilai $t_{hitung} = 37,392$ yaitu lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 1% dan db yaitu 21,89. Sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel} (37,392 \geq 21,89)$, hal tersebut berarti bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Dari hasil perhitungan tersebut jelas terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil

⁸⁸ Yunista Wilman, Pengaruh Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia, 2016. Skripsi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan: universitas lampung.

belajar siswa dari tes awal dan tes akhir pada pembelajaran TEMATIK dengan menggunakan media animasi.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dalam pembelajaran TEMATIK di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020.

Media dalam pembelajaran sangat penting digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar di dalam kelas supaya pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini senada dengan teori yang dikemukakan oleh Emy Siswanah sebagai berikut:

“Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, guru harus mengetahui bagaimana cara siswa belajar dan menguasai berbagai model belajar. Model belajar membahas bagaimana cara siswa belajar belajar, sedangkan model pembelajaran membahas tentang bagaimana cara membelajarkan siswa dengan berbagai variasinya sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.⁸⁹

Media animasi adalah rangkaian gambar yang berbentuk sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses .salah satu kunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan

⁸⁹Helmiati, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), 3.

prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.⁹⁰

Berdasarkan teori tersebut diperkuat dengan pendapat Alvi selaku Guru mata pelajaran TEMATIK madrasah ibtidaiyah salafiyah 2 setail banyuwangi mengenai penggunaan model pembelajaran animasi terhadap hasil belajar siswa sebagai berikut:

“Dalam mengajar di kelas sebenarnya saya suka dengan suasana yang menyenangkan daripada menegangkan, karena kalau situasi di dalam kelas serius saja akan kelihatan monoton dan apalagi jika saya mengajarnya dengan metode ceramah. Maka dari itu saya lebih senang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Media pembelajaran itu sangatlah penting untuk anak-anak agar mereka tidak merasa bosan, tidak mengobrol sendiri di dalam kelas dan mereka akan menjadi lebih aktif dan kreatif jika diajak belajar sambil melihat video dan gambar. Maka dari itu saya menggunakan salah satu media pembelajaran yaitu animasi dalam pembelajaran TEMATIK karena materi dalam pembelajaran TEMATIK kebanyakan praktik dan penugasan namun tidak semua siswa faham semua materi dalam pelajaran TEMATIK. Oleh sebab itu, saya menggunakan media pembelajaran untuk melatih kemampuan daya ingat dan keterampilan siswa”.⁹¹

Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah

Yang Mengatakan:

“Beliau sangat kreatif dalam mengajar, setiap mengajar beliau tidak hanya selalu menggunakan metode ceramah saja tetapi sering memunculkan hal-hal yang baru. Meskipun sarana dan prasarana sudah cukup memadai namun beliau tidak kekurangan ide untuk mengajar salah satunya mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa lebih senang dalam proses

⁹⁰ Emy Siswanah, Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang, *Jurnal phenomenon*, vol 3/no 2, (Oktober,2003), 8.

⁹¹ Alvi , Wawancara, Jember 21 Agustus 2019 pukul 08.30 WIB

pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami setiap materi”.⁹²

Dari pemaparan di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh

Emy Siswanah:

“Media animasi adalah rangkaian gambar yang berbentuk sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses .salah satu kunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.”⁹³

Dari teori di atas penggunaan metode pembelajaran animasi sangat menarik diterapkan dalam suatu proses pembelajaran karena media pembelajaran ini mengajak siswa belajar sambil melihat video dan gambar agar suasana di dalam kelas menjadi lebih hidup dan siswa dapat bersemangat dalam proses pembelajaran. Variasi gaya belajar siswa lebih aktif dan menyenangkan karena siswa tidak akan merasa bosan ketika guru menjelaskan materi hanya dengan metode ceramah saja. Jadi, dengan digunakannya media pembelajaran animasi, hasil belajar siswa dapat meningkatkan karena siswa dapat melatih kemampuan daya ingat, konsentrasi, dan kecepatan berfikir dalam pembelajaran TEMATIK.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran animasi, ternyata media pembelajaran animasi memiliki suatu kelebihan yaitu

⁹² Muhammad Royan Efendi, Wawancara, Banyuwangi 13 september 2019 pukul 07.30 WIB. MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi .

⁹³ Emy Siswanah, Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang, *Jurnal phenomenon*, vol 3/no 2, (Oktober,2003), 8.

siswa sangat aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran, siswa menjadi kompetitif dan semangat dalam menguasai dan memahami materi sehingga materi mudah untuk diingat,serta lebih tanggap dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru.⁹⁴



⁹⁴ Observasi, tanggal 17 September 2019, pukul 07.00 WIB di ruang kelas V MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penyajian data dan analisa data, serta pembahasan penemuan penelitian, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

Ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran TEMATIK di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Banyuwangi Tahun 2019/2020. Hal ini dapat dilihat pada hasil perhitungan selisi antara *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} (37,392 \geq 21,89)$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan perolehan skor antara tes awal dan tes akhir pada mata pelajaran TEMATIK.

B. Saran-Saran

Peneliti sangat mengharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai Pengaruh Media animasi terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Salafiyah 2 Setail Banyuwangi. Berdasarkan temuan penelitian ini, ada beberapa saran yang ditjukan antara lain untuk:

1. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail
 - a. Hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran terutama dalam pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai untuk siswa.

- b. Hendaknya pimpinan mengadakan suatu pelatihan-pelatihan dan workshop tentang proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang mengikutsertakan seluruh dewan guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas.
2. Guru TEMATIK Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah 2 Setail Banyuwangi
 - a. Hendaknya guru melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan, model, metode, strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
 - b. Hendaknya guru sabar dan ikhlas dalam menghadapi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Peneliti Selanjutnya

Penting untuk dilakukannya penelitian lebih lanjut tentang pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Tematik pada mata pelajaran TEMATIK.

IAIN JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rivai. *Media Pengajaran*. 2005. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Ahmad, Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* 2015. Jakarta. Prenadamedia Grup
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. 2011. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Bambang, Prasetyo. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2008. Jakarta. PT. Radja Grafindo Persada.
- Debdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2000. Jakarta. Balai Pustaka.
- Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan pembelajaran*. 2009. Jakarta. Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009 *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta PT. Rineka Cipta.
- Dwi Astuti , Efektivitas Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Membuat Busana Wanita Siswa Smk Ibu Kartini Semarang, 2016. Skripsi fakultas teknik: universitas negeri semarang.
- Emy Siswanah, Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang, *Jurnal phenomenon*, vol 3/no 2, (Oktober,2003)
- Ghoni, Djunaidi M. *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*. 2009. Malang. UIN Malang Press.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. 2006. Bandung. Bumi Aksara.
- Kadarwati Ani dan Malawi Ibadullah. *Pembelajaran Tematik konsep dan aplikasi* 2017. CV, AE Media Grafika.
- Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu* 2014. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Nana, Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. 2010. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Observasi Pra Penelitian di MI Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi, Senin 4 Februari 2019.
- Purwant. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 2008. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

- Rusdianto, Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MA Negeri Model Makassar pada Konsep Sistem Pencernaan Skripsi. Makassar: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar. 2008
- Sahlan, Moh. *Evaluasi Pembelajaran*. 2015. Jember. STAIN Jember Press.
- Sarwan. *Belajar & Pembelajaran "aktualisasi konsep fundamental dalam proses pendidikan"*. 2013. Jember. STAIN press
- Sharon E. Smaldino, dkk. *instructional Technology & Media For Learning*. 2012. Jakarta. Fajar Interpratama Offset.
- Skripsi Liza Yunita, Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp 1 Darussalam, 2017. Skripsi fakultas tarbiyah dan kegurun: universitas islam negeri ar-raniry Darussalam banda aceh.
- Subana. *Statistik Pendidikan*. 2000. Bandung. CV. PUSTAKA SETIA
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. 2013. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. 2016. Bandung. CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*
- Sumadi, Suryabrata. *Metodologi Penelitian*. 2011. Jakarta. Rajawali Pers.
- Thoha, Chabib M. *Teknik Evaluasi Pendidikan*. 2001. Jakarta. PT. Rajagrafindo Persada.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 2017. Jember. IAIN Jember Press
- UU Sistem Pendidikan Nasional. 2014 (UU RI No. 20 Tahun 2003). Jakarta. Sinar Grafika.
- Wawan Wardani, Penggunaan Media Audio-Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara, *Jurnal Atologi*, vol 2/no 3,(Desember 2013).
- Widoyoko, Putro Eko. *Eval uasi Program Pembelajaran*. 2014. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Wiwin Vidayanti, Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Yang Menggunakan Media Animasi Interaktif Dan Power Point, *Jurnal Unnes*, vol2/no 1, (2010)

Yunista Wilman, Pengaruh Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia, 2016. Skripsi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan: universitas lampung.



MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK DI MI SALAFIYAH 2 JALEN SETAIL GENTENG BANYUWANGI	<p>1. MEDIA ANIMASI</p> <p>2. HASIL BELAJAR</p>	<p>1.1 Gambar dan video</p> <p>1.2 Lembar soal dan jawaban</p> <p>1.3 Durasi waktu</p> <p>1.4 Kecepatan</p> <p>1.5 Disiplin</p> <p>2.1 kognitif</p>	<p>1. Responden siswa kelas V</p> <p>2. Informan</p> <p style="margin-left: 20px;">a. Kepala sekolah</p> <p style="margin-left: 20px;">b. Guru kelas</p> <p style="margin-left: 20px;">c. Siswa</p> <p>3. Dokumentasi</p> <p>4. Kepustakaan</p>	<p>1. Pendekatan penelitian kuantitatif</p> <p>2. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen.</p> <p>3. Metode pengumpulan data :</p> <p style="margin-left: 20px;">a. Observasi</p> <p style="margin-left: 20px;">b. Wawancara</p> <p style="margin-left: 20px;">c. Tes</p> <p style="margin-left: 20px;">d. Dokumentasi</p> <p>4. Metode analisis data : dengan menggunakan analisis uji t</p> $t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$	<p>1. Adakah pengaruh media animasi sebelum dan sesudah pembelajaran di MI salafiyah 2 setail genteng banyuwangi?</p> <p>2. Apakah ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar tematik di MI salafiyah 2 setail genteng banyuwangi ?</p>

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annisa Rizqi Amalia
Nim : T20154028
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Intitusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik di MI Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 25 November 2019
Saya yang menyatakan



Annisa Rizqi Amalia
NIM. T20154028



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2507/In.20/3.a/PP.00.9/08/2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

18 Agustus 2019

Yth. Kepala MI Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi
Jl. Kyai Ahmad No.1 Jalen Setail Genteng Banyuwangi

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Annisa Rizqi Amalia
NIM : T20154028
Semester : IX (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidilam Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik di MI Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai beriku:

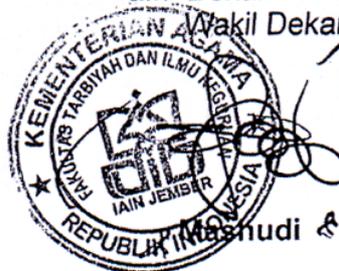
1. Kepala MI Salafiyah 2 Setail
2. Wakil Kepala Kurikulum MI Salafiyah 2 Setail
3. Guru Kelas V MI Salafiyah 2 Setail
4. Peserta Didik Kelas V MI Salafiyah 2 Setail

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Masnuhi



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU CABANG BANYUWANGI

MI Salafiyah 2 Setail

NSM 111235100027

TERAKREDITASI

Jl. K.H. Ahmad No. 01 Jalen, Setail, Genteng, Banyuwangi, Jawa Timur, 68465

✉ misalafiyah2setail@gmail.com 🌐 mis2setail.blogspot.co.id

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 182 / SKSP / MI-SAL / XI /2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MOHAMAD ROYAN EFENDI, S.H.I**

Jabatan : Kepala MI SALAFIYAH 2 SETAIL

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **Annisa Rizqi Amalia**

NIM : T20154028

Instansi : Institut Agama Islam Negeri Jember

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

telah mengadakan penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik di MI Salafiyah 2 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020 “ Sejak tanggal 19 Agustus – 4 November 2019.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya

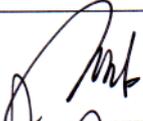
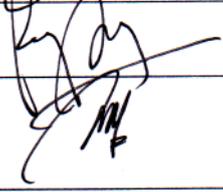
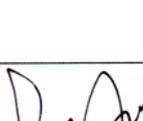
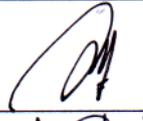
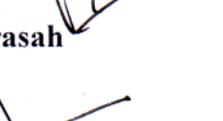
Genteng, 4 November 2019

Kepala MI Salafiyah 2 Setail



MOHAMAD ROYAN EFENDI, S. H. I.

JURNAL KEGIATAN
 DI MADRASAH IBTIDA'YAH SALAFIYAH 2 SETAIL
 BANYUWANGI
 TAHUN PELAJARAN 2019/2020

No	TANGGAL	KEGIATAN	TTD
1	19 Agustus 2019.	wawancara Dengan ibu alvi selaku guru tematik mengenai mengajar menggunakan media	
2	23 Agustus 2019	Observasi pra- penelitian	
3	26 Agustus 2019	Wawancara Pra penelitian kepada Ibu alvi selaku guru tematik di kelas 5.	
4	29 Agustus 2019	Obesrvasi pra-penelitian dan mengamati guru ketika mengajar di kelas. Dengan ibu alvi selaku guru tematik di kelas 5	
5	2 September 2019	Menyerahkan surat ijin penelitian kepada Bapak Muhammad Royan Efendi S.Hi selaku Kepala Madrasah.	
6	9 September 2019	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media animaa di kelas 5.	
7	12 September 2019	Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi di kelas 5.	
8	16 September 2019	Melengkapi data-data dan dokumentasi	
109	4 November 2019	Mengambil surat selesai penelitian	

Kepala Madrasah



Muhammad Royan Efendi S.Hi

uji coba validitas

No. Responden	No. Item Soal												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	
2	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
3	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
6	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1
7	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0
9	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0
10	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
11	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
12	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0
14	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0
15	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
16	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
18	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
20	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
21	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
22	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
23	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0
r hitung	0.4895097	0.43928418	0.46193167	0.4600733	0.52139675	0.5224409	0.5575236	0.575083	0.48951	0.45465	0.421182	0.41849501	
r tabel	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	
	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Skor Total
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	18
0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	9
0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	8
0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	8
0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	8
0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	9
0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	9
0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	8
0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	19
0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	8
1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	8
1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	8
1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	16
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	16
0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10
0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	11
0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	8
0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	10
1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	18
0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	10
0.41849501	0.509331	0.477213	0.5343189	0.4247631	0.443137	0.496228	0.58097087	-0.2912927	0.02999118	0.13271917	-0.1274466	-0.1215784	
0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	
valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tdk valid	tdk valid	tdk valid	tdk valid	tdk valid	

Uji Reliabilitas Tes

NO. SISWA	No. Item Soal												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1
2	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
3	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1
7	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0
9	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0
10	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
11	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0
12	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0
14	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1
15	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
16	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
18	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
20	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
21	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0
22	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
23	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0
Jumlah	12	8	11	8	11	8	10	5	12	15	13	8	8
k =	20												
k- 1 =	19												
p	0.5217	0.3478	0.4783	0.3478	0.4783	0.3478	0.4348	0.2174	0.5217	0.6522	0.5652	0.3478	0.3478
q = 1 - p	0.4783	0.6522	0.5217	0.6522	0.5217	0.6522	0.5652	0.7826	0.4783	0.3478	0.4348	0.6522	0.6522
pq	0.2495	0.2268	0.2495	0.2268	0.2495	0.2268	0.2457	0.1701	0.2495	0.2268	0.2457	0.2268	0.2268
$\sum pq$	4.4991												
Varians Skor	22.9012												
KR-20	0.8458												
r11	Reliabel												

$r_{11} \geq 0,70 = \text{reliabel}$

14	15	16	17	18	19	20	Skor Total
1	1	0	1	1	1	1	16
0	1	0	0	1	0	0	6
0	1	0	0	0	0	1	5
1	0	0	0	1	1	1	4
1	1	0	1	1	1	1	18
0	0	0	0	0	0	0	5
1	0	0	0	1	1	1	5
1	0	0	0	1	1	0	7
0	1	0	0	1	1	0	8
0	0	0	0	0	1	0	5
1	1	1	0	1	1	1	16
0	0	0	1	1	0	1	5
1	0	0	0	0	0	0	5
0	0	0	0	0	0	0	5
0	0	1	1	1	1	1	15
1	1	0	1	1	1	1	15
1	1	0	0	1	1	1	15
1	0	0	1	1	1	1	6
1	0	0	0	1	1	1	7
0	0	0	0	1	1	0	5
0	0	0	1	1	0	0	9
1	0	1	0	1	1	1	15
0	1	0	0	0	0	0	8
12	9	3	7	17	15	13	205

0.5217	0.3913	0.1304	0.3043	0.7391	0.6522	0.5652
0.4783	0.6087	0.8696	0.6957	0.2609	0.3478	0.4348
0.2495	0.2382	0.1134	0.2117	0.1928	0.2268	0.2457

Hasil Pretest Kelas V

No. RESPONDEN	No. Item Soal											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0
2	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
3	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1
4	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0
5	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
6	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1
7	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0
8	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0
9	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0
10	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
11	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1
12	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
13	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1
14	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1
15	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0
16	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1
17	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
18	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
19	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0
20	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
21	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1
22	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0
23	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1

Nilai akhir = skor yang diperoleh siswa/skor maksimal x 100 =

56

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Skor Total	Jumlah
1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	14	56
0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	14	56
1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	11	44
0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	12	48
0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	15	60
1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	36
0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	12	48
0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	12	48
0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	11	44
0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	11	44
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	14	56
0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13	52
1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	9	36
1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	11	44
0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	14	56
0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	15	60
1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	15	60
0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	11	44
1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	13	52
0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	9	36
0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	12	48
1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	15	60
0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	13	52

No. RESPONDEN							
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	1	0	1	1	1	0
3	1	1	1	0	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1
5	1	0	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1
7	0	1	1	1	1	0	1
8	1	1	0	1	0	1	1
9	1	0	0	1	0	1	1
10	1	0	0	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	0	1	1	1	1
13	1	0	1	1	1	1	1
14	0	1	1	1	1	1	0
15	1	0	1	0	1	1	1
16	1	1	1	0	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1
18	0	0	1	1	0	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	0	1	1	0	1
21	0	0	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	0	1	1
23	1	0	1	1	1	1	1

Nilai akhir = skor yang diperoleh siswa/skor maksimal x 100 =

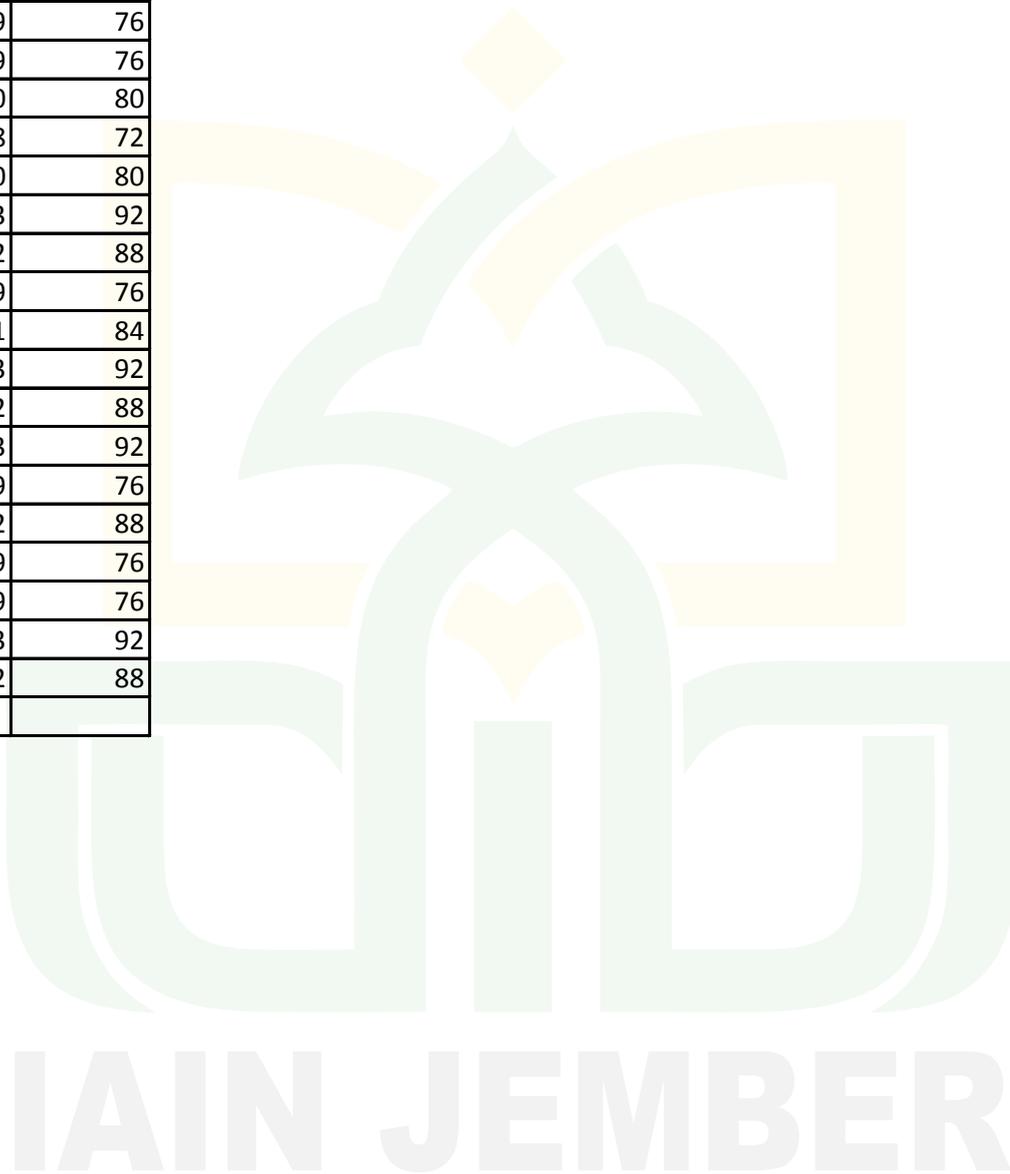
IAIN JEMBER

Hasil Posttest Kelas V

No. Item Soal								
8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1	0	1	1	1	1	0	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	0	1	1	1	0	1	1	0
1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	0	1	0	1	0	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	0
1	0	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1



Skor Total	Jumlah
22	88
21	84
19	76
19	76
23	92
19	76
19	76
20	80
18	72
20	80
23	92
22	88
19	76
21	84
23	92
22	88
23	92
19	76
22	88
19	76
19	76
23	92
22	88



uji validitas

No. Siswa	No. Item Soal											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0
2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1
6	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
7	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0
8	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
9	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1
10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
11	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
12	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0
13	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
14	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1
15	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
16	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0
17	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1
18	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0
19	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
20	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0
21	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0
22	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
23	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1
r hiung	0.472856	0.464188	0.433465	0.525772	0.438122	0.447754	0.418103	0.476566	0.422878	0.525772	0.476566	0.422878
r tabel	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413
	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid

	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	skor
	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	8
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	20
	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	8
	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5
	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	8
	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	7
	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	8
	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	19
	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	15
	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15
	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	18
	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	15
	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	7
	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	10
	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	14
	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	10
	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	10
	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20
	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	10
	0.418103	0.438122	0.482447	0.438122	0.447754	0.422878	0.525772	0.483857	0.422878	0.519666	0.499102	0.422878	0.510168	
	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	
	valid													

uji coba reliabilitas

No. Siswa	No. Item Soal													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
5	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
6	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1
7	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
8	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
9	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
11	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
12	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0
13	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
14	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0
15	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
16	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0
17	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0
18	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1
19	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
20	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0
21	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0
22	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1
23	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0
jumlah	9	13	13	14	12	14	13	11	12	14	11	12	13	12

k =
k- 1 =
p
q = 1 - p
pq
$\sum pq$
Varians Skor
KR-20
r11

25

24

	0.391304	0.565217	0.565217	0.608696	0.521739	0.608696	0.565217	0.478261	0.521739	0.608696	0.478261	0.521739	0.565217	0.521739
	0.608696	0.434783	0.434783	0.391304	0.478261	0.391304	0.434783	0.521739	0.478261	0.391304	0.521739	0.478261	0.434783	0.478261
	0.238185	0.245747	0.245747	0.238185	0.249527	0.238185	0.245747	0.249527	0.249527	0.238185	0.249527	0.249527	0.245747	0.249527
													6.1096	
													34.0791	
													0.8549	
													reliabel	

15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	skor
1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	8
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	20
0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	8
0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5
1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	8
1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	7
0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	8
1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	19
0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	15
1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15
1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	18
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	15
0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	7
0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	10
1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	14
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	10
1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	10
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20
1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	10
15	12	14	12	14	12	12	9	12	12	14	311

0.652174	0.521739	0.608696	0.521739	0.608696	0.521739	0.521739	0.391304	0.521739	0.521739	0.608696
0.347826	0.478261	0.391304	0.478261	0.391304	0.478261	0.478261	0.608696	0.478261	0.478261	0.391304
0.226843	0.249527	0.238185	0.249527	0.238185	0.249527	0.249527	0.238185	0.249527	0.249527	0.238185

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	MI SALAFIYAH 2 SETAIL
Kelas / Semester	:	V / 1
Tema 1	:	Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub Tema 3	:	Lingkungan dan Manfaatnya
Pembelajaran Ke	:	3
Alokasi Waktu	:	1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat secara peduli.
- Dengan membuat kliping, siswa mampu membedakan pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisisosial dan ekonomi masyarakat secara bertanggung jawab.
- Dengan membaca dan menulis, siswa menentukan ide pokok dari bacaan secara percaya diri.
- Dengan membuat laporan, siswa menyebutkan perilaku yang seusaidengan nilai-nilai Pancasila dengan percaya diri.

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

- **Bahasa Indonesia dan PPKn** : Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, Integritas
- **IPS** : Religius, Kreatif, Demokratis, Semangat Kebangsaan
Cinta Tanah Air, Rasa Ingin Tahu, Gemar Membaca

C. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD) :

Bahasa Indonesia

3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.

Indikator:

- Menentukan ide pokok dari bacaan.

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila.

- 3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
 4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator:

- Menyebutkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila

IPS

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.
 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

Indikator:

- Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat.
- Membedakan pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisisosial dan ekonomi.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " Lingkungan dan Manfaatnya". Gotong Royong Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. Communication 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasisiswa dengan menunjukkan gambar dan memberikan narasi tentangpotensi dan kondisi geografis Pulau Madura sebagai contoh kecil potensi. Communication 	180 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Secara interaktif, guru memberikan penjelasan mengenai kekayaan sumber daya alam dan manusia yang dimiliki oleh bangsa Indonesia serta pengaruh kondisi geografis Indonesia sebagai negara maritim terhadap kehidupan ekonomi masyarakat. Nasionalis Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat. Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> Siswa termotivasi untuk belajar lebih jauh. Siswa dapat mengidentifikasi kekayaan sumber daya alam dan manusia yang dimiliki oleh bangsa Indonesia serta pengaruh kondisi geografis Indonesia sebagai Negara maritim terhadap kehidupan ekonomi masyarakat Critical Thinking and Problem Solving Keterampilan menggali informasi dan data dari objek yang didengar, dibaca,dan diamati. Creativity and Innovation Siswa mengisi kolom tentang berbagai jenis pekerjaan yang berkaitan 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dengan pemanfaatan sumber daya laut. Mandiri</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta mengerjakan secara mandiri. ▪ Guru berkeliling dan memandu siswa yang mengalami kesulitan. ▪ Pembelajaran ini dapat juga dilakukan dengan diskusi. Collaboration ▪ Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menyebutkan berbagai jenis pekerjaan yang berkaitan dengan pemanfaatan sumber daya laut. - Mandiri, cermat, dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas. ▪ Secara interaktif, guru memberikan penjelasan mengenai pengaruh kondisi geografis Indonesia sebagai negara maritim terhadap kehidupan sosial masyarakat. Collaboration ▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberi siswa gambar tentang kondisi ekonomi dan sosial masyarakat sebagai akibat dari kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim. Gotong Royong ▪ Kegiatan ini bisa menjadi alternatif kegiatan untuk diamati oleh siswa ▪ Selesai mengamati gambar dan video, siswa menulis kegiatan yang berkaitan kondisi ekonomi dan sosial masyarakat sebagai akibat dari kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim. Mandiri ▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil mengamati dan laporan yang telah dibuat. Communication ▪ Pada akhir presentasi, siswa meminta pendapat dan tanggapan dari guru dan teman-temannya. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca bacaan berjudul pasar terapung muara kuin Literasi ▪ Selesai membaca, siswa mencari dan menentukan ide pokok tiap paragraf dari bacaan yang telah dibacanya. ▪ Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memiliki keterampilan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar khususnya dalam memahami bacaan dan menentukan ide pokok bacaan. - Siswa mampu menentukan ide pokok bacaan. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mandiri, siswa menyebutkan perilaku-perilaku yang mencerminkan kesatuan sila-sila Pancasila Integritas ▪ Guru berkeliling dan memandu siswa yang mengalami kesulitan. ▪ Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap jawaban siswa. ▪ Hasil yang diharapkan; ▪ Siswa dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku yang mencerminkan kesatuan sila-sila Pancasila. Critical Thinking and Problem Solving ▪ Percaya diri mengemukakan pendapat. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) Religius 	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

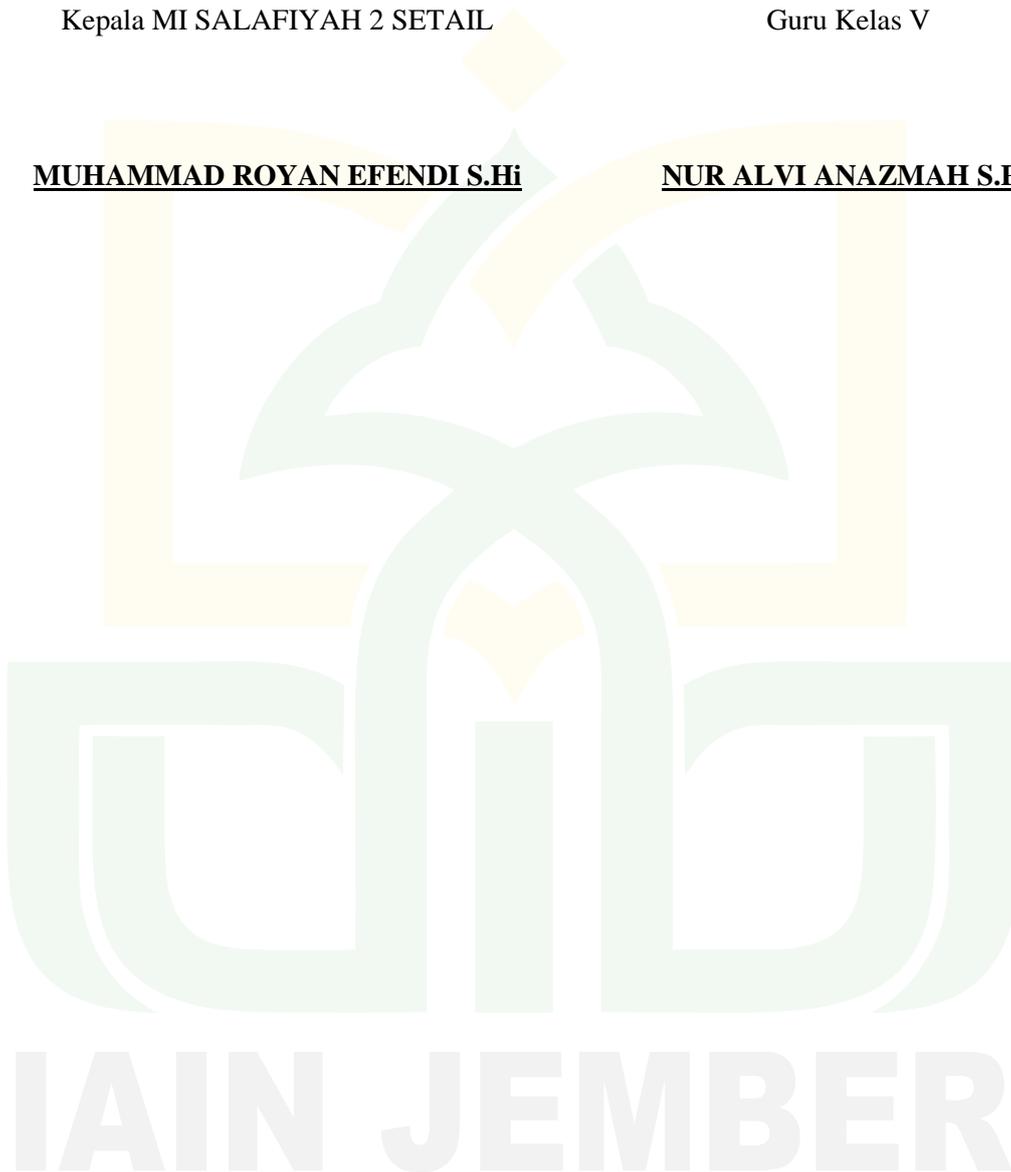
- Buku Siswa Tema : *Organ Gerak Hewan dan Manusia* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku, gambar, teks,video

Mengetahui
Kepala MI SALAFIYAH 2 SETAIL

setail, 21-08- 2019.
Guru Kelas V

MUHAMMAD ROYAN EFENDI S.Hi

NUR ALVI ANAZMAH S.Pd



3. Keterampilan
 Penilaian Uji Unjuk Kerja
 a. Rubrik Membuat Laporan

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Isi dan Pengetahuan: Isi laporan lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari laporan.
Keterampilan Penulisan: Laporan dibuat dengan benar, sistematis, dan menarik menunjukkan keterampilan pembuatan laporan yang baik.	Keseluruhan laporan yang sangat menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat laporan yang tinggi dari pembuatnya.	Keseluruhan laporan yang menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat laporan yang baik dari pembuatnya.	Sebagian besar laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat laporan yang terus berkembang dari pembuatnya.	Bagian-bagian laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat laporan yang dapat terus ditingkatkan.

b. Rubrik Mencari Ide Pokok Bacaan

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Ketepatan	Menemukan keseluruhan ide pokok dengan tepat.	Hampir semua ide pokok ditemukan dengan tepat.	Ada beberapa ide pokok yang tidak tepat.	Sebagian ide pokok yang ditemukan tidak tepat.
Menunjukkan bukti pendukung	Mampu menunjukkan bukti pendukung,	Mampu menunjukkan hampir semua bukti pendukung.	Ada beberapa bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.	Sebagian besar bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.
Waktu	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cukup cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat lambat.

Keterampilan Penulisan: Ringkasan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.
---	---	---	--	--

c. Menuliskan Ide Pokok dari Bacaan

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Rumusan Ide Pokok: Ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat (Subjek + Predikat)	Keseluruhan ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hampir semua ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Sebagian besar ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hanya sebagian kecil ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Ketepatan: Ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Hampir keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian besar ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian kecil ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.

IAIN JEMBER

DOKUMENTASI





IAIN JEMBER

BIODATA PENULIS



Nama : Annisa Rizqi Amalia
Nim : T20154028
Tempat, tanggal dan lahir : Banyuwangi, 03 Mei 1997
Alamat : Curahketangi rt 01 rw 01 Desa Setail Kecamatan
Genteng Kabupaten Banyuwangi
Fakultas/ Jurusan/ Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Islam/
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Riwayat Pendidikan

1. TK Dahlia 2000-2002
2. SD Negeri 7 setail 2002-2009
3. Mts Negeri Genteng 2009-2012
4. MAN Genteng 2012-2015
5. IAIN Jember 2015-2019

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan perbedaan penelitian yang hendak dilakukan.⁴⁵

Penelitian terdahulu mendasari penelitian ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti tetapi setiap penelitian yang ada terdapat keunikan tersendiri. Hal ini karena adanya perbedaan tempat penelitian, objek penelitian dan literatur yang digunakan penelitian. Adapun penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Skripsi Liza Yunita, 2017 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp 1 Darussalam". Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan quasi eksperimen, populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII dan sampel kelas VIII₁ dan kelas VIII₅ dengan jumlah masing-masing 21 siswa. Hasil penelitian untuk aktivitas siswa di kelas eksperimen pada pertemuan 1 yaitu 70,31 dan pertemuan ke-2 yaitu 85,62 sedangkan nilai aktivitas di kelas kontrol pada pertemuan 1 yaitu 69,37 dan pertemuan ke-2 yaitu 80,31 Data hasil post-test kelas

⁴⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 45-46.

eksperimen yaitu 78,8 sedangkan data hasil post-test kelas kontrol 50, terlihat dimana thitung > tabel yaitu 2,50 > 2,20. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi berpengaruh nyata dari aktivitas dan hasil belajar siswa secara konvensional.⁴⁶

2. Skripsi Dwi Astuti , 2016 dengan judul "Efektivitas Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Membuat Busana Wanita Siswa Smk Ibu Kartini Semarang". Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain One Group Pretest-posttest. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Ibu Kartini Semarang tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah 2 kelas. Sampel diambil dengan menggunakan random sampling dengan cara undian, diperoleh kelas XI B 2 sebagai sampel penelitian dengan jumlah 20 siswa yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Membuat Busana Wanita. Data penelitian diperoleh melalui tes teori dan tes praktek materi Membuat Busana Kerja. Hasil validasi media pembelajaran menurut para ahli diperoleh nilai rata-rata 3.65 termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil penelitian berdasarkan analisis uji t diperoleh thitung sebesar 7.58 lebih besar dari ttabel sebesar 2.093, maka hipotesis yang diajukan diterima. Kesimpulan yang diperoleh yaitu efektivitas media animasi sebagai media pembelajaran Membuat Busana Kerja adalah sebesar 0.303 atau dalam

⁴⁶Skripsi Liza Yunita, Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp 1 Darussalam, 2017. Skripsi fakultas tarbiyah dan kegurun: universitas islam negeri ar-raniry Darussalam banda aceh.

perhitungan gain termasuk dalam kriteria sedang. Saran yang dapat diberikan media animasi dapat digunakan pada Mata pelajaran selain Memuat Busana Kerja, misalnya pada Mata Pelajaran Membuat Pola Busana, Membuat Busana Pria, Desain Busana, dll.⁴⁷

3. Skripsi Yunista Wilman, 2016, dengan judul "Pengaruh Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia". Penelitian ini merupakan kuasi eksperimen dengan desain pretes postes kelompok tak ekuivalen. Sampel penelitian adalah siswa kelas Vb sebagai kelas eksperimen dan Va sebagai kelas kontrol yang dipilih dengan teknik *Cluster Random Sampling*. Data penelitian berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa data aktivitas belajar dan angket tanggapan siswa terhadap penerapan media animasi yang dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai pretes dan postes lalu dihitung selisihnya sehingga diperoleh *N-gain*, kemudian dianalisis secara statistik menggunakan uji-U pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan rata-rata berkriteria *baik* yaitu 78 % hal ini juga terlihat dari peningkatan untuk semua aspek yang diamati yaitu mengemukakan ide atau pendapat berkriteria *baik* (78 %); mengajukan pertanyaan berkriteria *baik* (79 %); bekerja sama dalam kelompok berkriteria *baik* (75 %), dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok berkriteria *baik* (80 %). Hasil belajar materi pokok organ

⁴⁷Dwi Astuti , Efektivitas Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Membuat Busana Wanita Siswa Smk Ibu Kartini Semarang, 2016. Skripsi fakultas teknik: universitas negeri semarang.

pencernaan manusia pada kelas eksperimen (*N-gain* 48,24) lebih tinggi dan berbeda signifikan dengan kelas kontrol (*N-gain* 34,26). Hal tersebut diperkuat dengan hasil analisis uji-U dengan nilai probabilitas (*Ngain* 0,00 < 0,190). Peningkatan hasil belajar juga terjadi pada indikator aspek kognitif C2 dengan rata-rata *N-gain* berkriteria *sedang* (48,81). Selain itu, semua siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media animasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi pokok Organ Pencernaan Manusia.⁴⁸

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

NO.	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	2	3	4
1	Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp 1 Darussalam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media animasi 2. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek penelitian yaitu di kelas VIII 2. Pembelajaran IPA
2	Efektivitas Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Membuat Busana Wanita Siswa Smk Ibu Kartini Semarang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media animasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian kualitatif. 2. Membuat busana wanita 3. Subyek peneliti smk ibu kartini semarang.
3	Pengaruh Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media animasi 2. Subyek penelitian yaitu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran IPA

⁴⁸Yunista Wilman, Pengaruh Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia, 2016. Skripsi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan: universitas lampung.

Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia	di kelas V 3. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif	
--	---	--

B. Kajian teori

1. Model Pembelajaran *media animasi*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴⁹

Enam kategori dasar media adalah teks audio, visual, video, perekayasa (manipulatif) (benda-benda), dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar.⁵⁰

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru diharapkan untuk mengembangkannya sendiri. Teknik pengembangan media sederhana yang dapat dikerjakan sendiri oleh guru meliputi media berbasis visual (gambar, chart, grafik, transparansi, dan slide). Media berbasis audio-visual (video dan audio-tape), dan media berbasis computer (komputer dan video interaktif).⁵¹

Secara garis besar media pembelajaran terbagi 4 jenis yaitu:

⁴⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 3

⁵⁰ Sharon E. Smaldino, dkk., *Instructional Technology & Media For Learning* (Jakarta: Fajar Interpratama Offset, 2012), 7

⁵¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 105.

- 1) Media pembelajaran audio adalah media yang di gunakan hanya mengandalkan indra pendengaran
- 2) Media pembelajaran visual adalah media yang di gunakan hanya mengandalkan indra penglihatan.
- 3) Media pembelajaran audio visual adalah media yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam suatu proses pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran multimedia adalah media yang menghubungkan beberapa media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain;

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa,dan kemungkinan siswa menguasai tujuan pengajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi ,tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru,sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga,apabila mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

b. Media Animasi

Media animasi adalah rangkaian gambar yang berbentuk sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses. salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.⁵²

Media animasi berfungsi sebagai, 1) memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang di berikan secara verbal. 2) meningkatkan motivasi, efektivitas dan efesiensi penyampaian informasi, 3) menambah variasi penyajian materi, 4) dapat menimbulkan semangat, gairah ,dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar, 5) memudahkan materi unuk di cerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah di lupakan siswa. 6) memberikan pengalaman yang lebih konkret bagi hal yng mungkin abstrak. 7) memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

⁵²Emy Siswanah, Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang, *Jurnal phenomenon*, vol 3/no 2, (Oktober,2003), 8.

Penggunaan animasi dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan dapat menambah kesan realisme. Penggunaan animasi tidak terlepas pada peran alat bantu komputer. Animasi dapat diperoleh melalui grafik tiga dimensi atau dua dimensi. Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan hidup.⁵³

Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu atau bagian materi yang susah dijelaskan dengan gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tersampaikan dan tergambarkan.

Langkah – langkah pembelajarannya dapat diterapkan dengan mengikuti tahap-tahap berikut ini:

1) Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu (1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, (2) mempelajari buku petunjuk penggunaan media, (3) menyiapkan

⁵³Rusdianto, Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MA Negeri Model Makassar pada Konsep Sistem Pencernaan Skripsi. Makassar: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar. 2008, 10.

dan mengatur peralatan media yang akan di gunakan, (4) mengatur tempat duduk agar siswa merasa nyaman saat pembelajaran.

2) Kegiatan inti

Saat melakukan pembelajaran menggunakan media animasi, guru harus mempertimbangkan seperti (memastikan media dan semua peralatan sudah lengkap dan siap untuk di gunakan, (2) melihat kondisi peserta didik sudah siapkah mengikuti proses pembelajaran, (3) menjelaskan tujuan yang akan di capai, (4) menjelaskan pelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa selama pembelajaran berlangsung, (5) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

3) Tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut dilakukan untuk memantapkan siswa tentang materi yang sudah di ajarkan menggunakan audio visual. Tindak lanjut juga bertujuan untuk mengukur efektifitas pembelajaran , kegiatan yang bias di lakukan yaitu eksperimen, diskusi, observasi, latihan dan tes⁵⁴

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi

1) Adapun kelebihan yang dimiliki media animasi

Kelebihan media animasi dalam pembelajaran adalah meningkatkan efektifitas pembelajaran, pengalaman lebih luas,

⁵⁴ Wawan Wardani, Penggunaan Media Audio-Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara, *Jurnal Atologi*, vol 2/no 3, (Desember 2013).

meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran interaksi yang luas karena komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif. Sedangkan menurut Reiber menjelaskan bahwa animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat. Berdasarkan penelitian, peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.⁵⁵

2) Sedangkan kelemahan yang dimiliki media animasi.

Kelemahan media animasi adalah memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, dan guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan untuk memahami siswanya, bukan hanya untuk memanjakan dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung kan sulit dicerna siswa.⁵⁶

⁵⁵ Wiwin Vidayanti, Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Yang Menggunakan Media Animasi Interaktif Dan Power Point, *Jurnal Unnes*, vol2/no 1, (2010), 2.

⁵⁶ Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), 4.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian hasil dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah perolehan, pendapatan.⁵⁷ Sedangkan belajar dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.⁵⁸

Hasil belajar merupakan penggambaran tingkat penguasaan peserta didik yang diukur berdasarkan jumlah skor atau presentase jumlah skor jawaban benar atas soal tes yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Gagne mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan kapabilitas orang yang memungkinkan munculnya beberapa penampilan. Bentuk penampilan yang dapat diukur sebagai bukti belajar dalam program pembelajaran jumlahnya banyak dan beragam. Ragam penampilan itu terjadi dalam semua mata pelajaran.⁵⁹

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena

⁵⁷ Debdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), 391

⁵⁸ *Ibid.*, 17.

⁵⁹ Sarwan, *Belajar & Pembelajaran "aktualisasi konsep fundamental dalam proses pendidikan"* (Jember: STAIN press, 2013), 144.

pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Surahmad mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kondisi akhir yang tidak dapat diubah atau diperbaiki tanpa mengadakan penyempurnaan pada kondisi awal dan segala perangkatnya karena proses belajar mengajar terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.⁶⁰

Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi merupakan bagian penentu hasil belajar. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.⁶¹

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang diperoleh oleh siswa untuk mengetahui kemampuan-kemampuan yang dimilikinya setelah ia menerima pengalaman belajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Adapun jenis-jenis hasil belajar menurut Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni:⁶²

- 1) Keterampilan dan kebiasaan,
- 2) Pengetahuan dan pengertian,
- 3) Sikap dan cita-cita.

⁶⁰Ibid., 144-145.

⁶¹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 47.

⁶²Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 22.

Masing-masing jenis belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni:⁶³

- 1) Informasi verbal,
- 2) Keterampilan intelektual,
- 3) Strategi kognitif,
- 4) Sikap,
- 5) Keterampilan motoris.

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tahu menjadi tidak tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Aspek perubahan ini mengacu kepada Taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom salah satunya aspek kognitif.⁶⁴

Dalam sistem pendidikan Nasional, rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yakni ranah kognitif.⁶⁵

a) Ranah Kognitif

Tujuan ranah kognitif ini berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi, serta

⁶³ Ibid., 22.

⁶⁴ Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2006), 30.

⁶⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar.*, 22.

pengembangan keterampilan intelektual.⁶⁶ Ranah kognitif berkenaan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.⁶⁷

(1) Pengetahuan (*knowledge*)

Merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespons suatu masalah.⁶⁸

(2) Pemahaman (*comprehension*)

Kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Menghafal fakta tidak lagi cukup karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya.⁶⁹ Dalam Taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan.⁷⁰

(3) Penerapan (*aplication*)

Kemampuan kognitif untuk menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan/atau situasi baru. Untuk penggunaan/penerapan, siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan,

⁶⁶ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 202.

⁶⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar.*, 22.

⁶⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar.*, 50-51.

⁶⁹ *Ibid.*, 51.

⁷⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar.*, 24.

gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.⁷¹

(4) Analisis (*analysis*)

Kemampuan menguraikan atau merinci bahan menjadi bagian-bagian supaya struktur organisasinya mudah dipahami dan jelas, meliputi identifikasi bagian-bagian, mengkaji hubungan antara bagian-bagian, mengenali prinsip-prinsip organisasi. Seperti bila seorang peserta didik membedakan fakta dari opini dalam artikel.⁷²

(5) Sintesis (*synthesis*)

Kemampuan untuk mengkombinasikan bagian-bagian untuk membentuk suatu kesatuan yang baru dan asli, yang menitik beratkan pada tingkah laku kreatif dengan cara memformulasikan pola dan struktur baru berdasarkan atas berbagai informasi atau fakta.⁷³

(6) Evaluasi (*evaluation*)

Kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu. Dalam evaluasi, siswa diminta untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.⁷⁴

⁷¹ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran*, 203.

⁷² Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran*, 21.

⁷³ *Ibid.*, 21

⁷⁴ *Ibid.*, 204.

3. Mata Pelajaran tematik

Pembelajaran Tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik member penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud No, 57 Tahun 2014).⁷⁵

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni *Jacob* tahun 1989 dengan konsep pembelajaran *interdisipliner* dan *Forgaty* pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran *Terpadu*. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pemanduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik.

Bermakna artinya bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep – konsep yang mereka pelajari melalui

⁷⁵ Kadarwati Ani dan Malawi Ibadullah, *Pembelajaran Tematik konsep dan aplikasi* (CV, AE Media Grafika, 2017), 1.

pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar-konsep dalam intra maupun antar-mata pelajaran. Jika dibandingkan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik tampak lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan.

BSNP (2006:35) menyatakan bahwa pengalaman belajar peserta didik menempati posisi penting dalam usaha meningkatkan kualitas lulusan. Untuk itu, pendidik dituntut harus mampu merancang dan melaksanakan pengalaman belajar dengan tepat. Setiap peserta didik memerlukan bekal pengetahuan dan kecakapan agar dapat hidup di masyarakat, dan bekal pengetahuan dan kecakapan agar dapat hidup di masyarakat, dan bekal ini diharapkan diperoleh melalui pengalaman belajar di sekolah. Oleh sebab itu, pengalaman belajar di sekolah sedapat mungkin memberikan bekal bagi peserta didik dalam mencapai kecakapan untuk berkarya.

Kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

Kata tema berasal dari kata Yunani *thitenai* yang berarti “menempatkan” atau “meletakkan” dan kemudian kata *thitenai* berubah

menjadi tema. Menurut arti katanya, tema berarti “sesuatu yang telah diuraikan” atau “sesuatu yang telah ditempatkan” (Gorys Keraf,2001:107)

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasan tema itu di tinjau dari berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, tema “Air” dapat ditinjau dari mata pelajaran fisika,kimia,biologi, dan matematika. Lebih luas lagi, tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS,bahasa, agama, dan seni. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum,menawarkan kesempatan yang sangat banyak psada peserta didik untuk memunculka dinamika dalam proses pembelajaran.⁷⁶

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsure-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.⁷⁷

Adapun tujuan pembelajaran Tematik di SD/MI adalah:

- 1) Menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpah tindih materi.
- 2) Memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan yang bermakna.
- 3) Memudahkan peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkatkan.

⁷⁶ Kadarwati Ani dan Malawi Ibadullah, *Pembelajaran Tematik konsep dan aplikasi* (CV, AE Media Grafika, 2017), 2.

⁷⁷ Ibid, 3-4.

Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua KD dari semua mata pelajaran kecuali agama, mata pelajaran yang dimaksud adalah: bahasa Indonesia, PPKN, matematika, IPA, IPS, Penjasorkes, Seni budaya dan Prakarya.

