

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI SIKLUS
HIDUP MAKHLUK HIDUP SISWA KELAS IV SDN
KEBOAN ANOM GEDANGAN**

SKRIPSI



Unipa Surabaya

**Rizkiku Riang Kasih Waluyo
NIM 168000151**

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2020**

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA MATERI SIKLUS HIDUP MAKHLUK
HIDUP SISWA KELAS IV SDN KEBOAN ANOM
GEDANGAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya untuk memenuhi sebagian
Persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Rizkiku Riang Kasih Waluyo
NIM 168000151

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Rizkiku Riang Kasih Waluyo
NIM 168000151

Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi
Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus
Hidup Makhluk Hidup Siswa Kelas IV
SDN Keboanonom Gedangan

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I,

Surabaya, 10 Januari 2020

Pembimbing II,

Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd
NIDN.0707106102

Dra. Dian Kusmahartini S.Si., M.Pd
NIDN.0728116301

Mengetahui,
Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd
NPP. 8710201/DY

ii

PENGESAHAN


Nama Mahasiswa : Rizkiku Riang Kasih Waluyo
NIM : 168000151
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Siswa Kelas IV SDN Keboan Anom Gedangan Sidoarjo Tahun Ajaran 2019 / 2020

Skripsi ini telah diuji dan disetujui oleh Panitia Ujian Skripsi Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya:

Pada hari : Kamis
Tanggal : 30 Januari
Tahun : 2020

Panitia Ujian Skripsi:


1. Ketua


Dr. Suhati, S.Pd., M.Si.

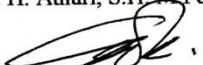
2. Sekretaris


Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.

3. Anggota


Drs. H. Atnuri, S.H. M.Pd.

4. Anggota


Drs. Bahauddin Azmy, S.Pd. M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizkiku Riang Kasih Waluyo
Nim : 168000151
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri,

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia dibatalkan gelar akademik yang saya peroleh dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Demikian pernyataan ini saya buat

Surabaya, 10 januari 2020

Yang membuat pernyataan



(Riang K. W)

ABSTRAK

Waluyo, Rizkiku Riang Kasih 2020 *Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Siswa Kelas IV SDN Keboananom Gedangan*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd. dan Dra. Dian Kusmahartini S.Si.,M.Pd.

Kata kunci : Media Interaktif Animasi, Hasil Belajar

Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah, karena media merupakan alat bantu dan narasumber belajar dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu Untuk mengetahui pengaruh penerapan Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Siswa Kelas IV

Desain penelitian yang digunakan adalah *True Experimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas kelas IV A, B, dan C SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo yang berjumlah 120 siswa yang masing- masing 40 siswa. Variabel bebas dari penelitan ini adalah Media Interaktif Animasi dan Variabel terikat dari penelitian ini adalah Hasil Belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah post test hasil belajar. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu analisis statistik uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: adanya pengaruh yang signifikan media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA dengan materi siklus hidup makhluk hidup kelas IV SDN KeboananomGedanganSidoarjo.

ABSTRACT

Waluyo, Rizkiku Rieng Kasih 2020 *Influence of interactive animation media againts the results of the study science life cycle living in IV class SDN Keboananom Gedangan*. Primary School Teacher Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education. PGRI Adi Buana University Surabaya. Supervisor Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd. and Dra. Dian Kusmahartini S.Si., M.Pd.

Keywords: Interactive Media Animation, Learning Outcomes

The use of the media learning is an element that strongly supported the increase in student learning achievements at school, because the media is the tools and speakers study in the learning process. The purpose of this research that is to know the influence of the application of interactive animation media of the results of the study science life cycle living in IV class

The research design used is True Experimental design. The population in this study were all students of class IV A, B, and C of SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo, totaling 120 students, each with 40 students. The independent variable of this research is Interactive Media Animation and the dependent variable of this study is Learning Outcomes. Data collection techniques used in this study were post-test learning outcomes.

The technique used in this research is quantitative research, namely the statistical analysis of hypothesis testing.

Based on the results of research and discussion, it can be concluded that: there is a significant effect of interactive interactive media on student learning outcomes in science lessons with the life cycle material of fourth grade SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo.

MOTTO

Jawaban sebuah keberhasilan
Terus belajar dan tidak akan pernah putus asa

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan berkah & nikmat yang luar biasa.
2. Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Adi Buana Surabaya dan juga sebagai dosen pembimbing II atas kesediannya memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
3. Dra. Dian Kusmahartini S.Si., M.Pd selaku dosen pembimbing II atas kesediannya memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
4. Para dosen PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah memberikan ilmunya.
5. Kedua orang tua ku tercinta , Ayah dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang, motivasi dan selalu mendoakan keberhasilan saya.
6. Sahabat – sahabat yang selalu memberikan dukungan kepada saya.
7. Teman – teman PGSD 2016
8. Teman – teman bimbingan skripsi yang sama-sama berjuang.
9. Teman – teman magang.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul "Pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar ipa materi siklus hidup makhluk hiup siswa kelas iv sdn keboananom gedangan".

Peneliti sadar bahwa apa yang telah peneliti peroleh tidak semena-mena hasil dan jerih payah peneliti sendiri, akan tetapi hasil dan keterlibatan semua pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. M. Subandowo, M.S., selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
2. Dr. Suhari, S.H., M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
3. Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya selaku dosen pembimbing II atas kesediannya memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik
4. Dra. Dian Kusmahartini S.Si., M.Pd selaku dosen pembimbing II atas kesediannya memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Kedua orang tua ku tercinta , Ayah dan Ibu yang telah memberikan kasih saying, motivasi dan selalu mendoakan keberhasilan saya.
6. Sahabat – sahabat yang selalu memberikan dukungan kepada saya.
7. Teman – teman PGSD 2016
8. Dan bagi pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu untuk mendukung peneliti menyelesaikan penelitian ini.

Surabaya, 10 Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian Tulisan	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Motto	vii
Halaman Persembahan	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	3
C. Pertanyaan Penelitian	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Dasar Teori	5
B. Tinjauan Penelitian yang Relevan.....	17
C. Kerangka Konseptual.....	19
D. Hipotesis.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	21
B. Populasi dan Sample Penelitian	22
C. Variabel Penelitian	24
1. Identifikasi Variabel	24

2. Definisi Operasional Variabel	24
D. Instrumen Penelitian	24
E. Teknik Pengumpulan Data	25
F. Teknik Analisis Data	27
IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan	38
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	40
B. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel

4.1 Hasil Kelas Eksperimen	32
4.2 Nilai Tertinggi Kelas Eksperimen	33
4.3 Hasil Kelas Kontrol	34
4.4 Nilai Tertinggi Kelas Kontrol	35
4.5 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	37
4.6 Frekuensi Harapan Kelas Eksperimen	39
4.7 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	40
4.8 Frekuensi Harapan Kelas Kontrol.....	48

DAFTAR BAGAN

Bagan

2.1 Kerangka Konseptual	19
3.1 Diagram Rancangan Penelitian.....	21
3.2 Kurva Daerah Penolakan	29
4.1 Hasil Kurva Daerah Penolakan.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 Format Skripsi.....	51
Lampiran 2 Berita Acara	52
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	53
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian	54
Lampiran 5 Data Siswa	55
Lampiran 6 Instrumen Penilaian	56
Lampiran 7 Validasi	
1. Lembar Validasi Media	57
2. Lembar Validasi Instrumen Hasil Belajar	63
3. Lembar Validasi RPP	69
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran	
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	85
b. Evaluasi Soal	94
Lampiran 10 Data Hasil Penelitian	
a. Data Hasil Nilai Tes Ekperimen	97
b. Data Hasil Nilai Tes Kontrol	103
Lampiran 11 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	109