

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

Rizkiku Riang Kasih Waluyo

(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
Rizkikuriangg@gmail.com

Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd

(Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
Bahazmy@gmail.com

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

(Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
Diankusmaharti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar IPA materi siklus hidup makhluk hidup siswa kelas IV SDN KEBOAN ANOM GEDANGAN. Pendekatan yang dipakai pada penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Penelitian ini memakai Metode penelitian yang digunakan yakni *True Experimental design*. Adapun populasi penelitian ini ialah keseluruhan terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas kelas IV A dan C SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo yang berjumlah 80 siswa yang masing-masing 40 siswa. Terdapat dua variable yaitu variable bebas dan terikat. Penelitian ini memakai teknik *purposive sampling*. Alasan dipakainya teknik *purposive sampling* karena peneliti hanya bisa menggunakan dua kelas dari tiga kelas IV yang ada di SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo, Diperoleh hasil data kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo dapat disimpulkan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 68.

Kata Kunci : Media Interaktif Animasi, Hasil Belajar, Siklus Hidup & Mahkluk Hidup.

Abstract

This study aims to determine the effect of animated interactive media on the learning outcomes of natural science in the life cycle of fourth grade students of SDN KEBOAN ANOM GEDANGAN. The approach used in this research is quantitative research. This study uses the research method used, namely True Experimental design. The population of this study is the whole consists of objects or subjects that have certain characteristics determined by researchers to be studied and then conclusions drawn. The population in this study were all students of class IV A and C of SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo, amounting to 80 students, each with 40 students and there are two variables namey free and bound variables. This research uses purposive sampling technique. The reason for using purposive sampling technique is because researchers can only use two classes from three classes IV at SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo. Obtained from experimental class data using animated interactive learning media on student learning outcomes in class IV SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo, it can be concluded that the highest value is 100 and the lowest value is 68.

Keywords: Interactive Media Animation, Learning Outcomes, Life Cycle & Living Things.