

**PENGARUH MEDIA BERBASIS IT TERHADAP AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 6 SUBTEMA 3
KELAS IV SD NEGERI 3 WAY GALIH**

(Skripsi)

Oleh

HERLINA CANDRA AYUNINGTYAS



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA BERBASIS IT TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 6 SUBTEMA 3 KELAS IV SD NEGERI 3 WAY GALIH

Oleh

HERLINA CANDRA AYUNINGTYAS

Masalah penelitian adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 40 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan menggunakan *nonprobability sampling* dengan jumlah 20 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan lembar observasi dan soal tes. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus uji *Analisis of Variance* (ANOVA) dua arah (*two-way analysis of variance*). Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media berbasis IT terhadap aktivitas belajar dengan $F_{hitung} 12,09 > F_{tabel} 6,96$, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media berbasis IT terhadap hasil belajar dengan $F_{hitung} 12,03 > F_{tabel} 3,96$, serta terdapat pengaruh

yang positif dan signifikan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar dengan $F_{hitung} 10,69 > F_{tabel} 3,96$.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar tematik, media berbasis IT

ABSTRACT

THE EFFECT OF MEDIA BASED IT TO ACTIVITY AND STUDY RESULT THEME 6 SUBTEMA 3 CLAS IV PRIMARYARY SCHOOL 3 WAY GALIH

By

HERLINA CANDRA AYUNINGTYAS

The purpose of study was determine the positive and significant effect of use media based IT to activity and study result theme 3 subtema 6 in grade IV students experimental research. The reaserch design used was non-equivalent control group design. The study population numbered 40 stdents. The study sample was determined used non probability sampling with 20 students. The study instrument used by observation sheet and test. The calculation of hypothesis testing used Analilis of Varianve (ANOVA) two direction (two-way analysis of varian). The result showed $F_{hitung} 12,09 > F_{tabel} 6,96$ can be concluded there is appositive and significant media based IT to activity student class IV primary school, the result showed $F_{hitung} 12,03 > F_{tabel} 3,96$ can be concluded there is appositive and significant media based IT to study result student class IV primary school and the result showed $F_{hitung} 10,69 > F_{tabel} 3,96$ can be concluded there is appositive and significant media based IT to activity and study result student class IV primary school.

Keywords: *aktivty, media IT, study result*

**PENGARUH MEDIA BERBASIS IT TERHADAP AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 6 SUBTEMA 3
KELAS IV SD NEGERI 3 WAY GALIH**

Oleh

HERLINA CANDRA AYUNINGTYAS

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA BERBASIS IT TERHADAP
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK TEMA 6 SUBTEMA 3 KELAS IV
SD NEGERI 3 WAY GALIH**

Nama Mahasiswa : **Herlina Candra Ayuningtyas**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053175

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

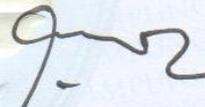
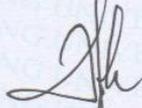
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

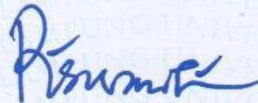
Dosen Pembimbing II



Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003

Drs. Sarengat, M.Pd.
NIP 19580608 198403 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

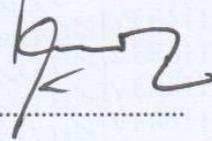


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

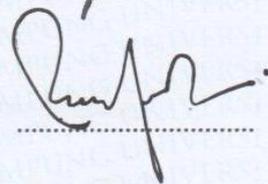
1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Muncarno, M.Pd.**


.....

.....

Sekretaris : **Drs. Sarengat, M.Pd.**

Penguji : **Drs. Rapani, M.Pd.**


.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **17 Juni 2019**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Herlina Candra Ayuningtyas
NPM : 1513053175
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 6 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 3 Way Galih" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 4 April 2019

Yang membuat Pernyataan



Herlina Candra Ayuningtyas
NPM 1513053175

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Herlina Candra Ayuningtyas, dilahirkan di Sukoharjo, pada tanggal 8 Mei 1997. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Semiyono dan Ibu Sutarningsih . Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 03, Jati, Jakarta Timur lulus pada tahun 2009.
2. SMP Tunas Dharma, Way Galih, Lampung Selatan lulus pada tahun 2012.
3. SMK Negeri 4, Enggal, Bandar Lampung pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTTO

*“Gantungkan cita-citamu setinggi langit. Jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara bintang-bintang”
(Soekarno Hatta)*

*“Bermimpilah seakan kau akan hidup selamanya. Hiduplah seakan kau akan mati hari ini”
(James Dean)*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah..Alhamdulillah..Alhamdulillahirobbil'amin..

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Agung nan Maha Tinggi nan Maha Adil nan Maha Penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Untuk Ayah (Semiyono) dan Mamah (Nining)

Terimakasih, i always love you...

Dalam setiap langkahku aku berusaha mewujudkan setiap harapan yang kau impikan diriku, meski belum semua itu kuraih. Insyallah atas dukungan doa dan restu semua mimpi itu akan terjawab pada saatnya nanti. Untuk itu kupersembahkan ungkapan terimakasihku meski itu tak cukup untuk semua pengorbanan mu.

*Kepada saudara perempuanku satu-satunya, adikku tercinta,
(Mawar Dyah Rahmasari)*

yang selalu menghubungiku untuk menanyakan keadaan ku dan memberi semangat serta keceriaan dalam setiap hari-hariku. Ku ucapkan terimakasih.

*"Hidupku terlalu berat untuk mengandalkan diri sendiri tanpa melibatkan bantuan Tuhan dan orang lain.
"Tak ada tempat terbaik untuk berkeluh kesah selain bersama sahabat-sahabat terbaik".*

Terimakasih ku ucapkan Kepada Teman sejawat, saudara seperjuangan PGSD UNILA angkatan 2015

Teruslah belajar, berusaha, dan berdoa untuk menggapainya. Naik tanpa menjatuhkan. Maju tanpa menyingkirkan. Jatuh berdiri lagi. Kalah mencoba lagi.

*Gagal Bangkit lagi.
Sampai Allah SWT berkata "waktunya pulang"*

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh media berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 6 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 3 Way Galih”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman., M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung dan juga sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. Sarengat, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Dr. Rapani, M.Pd., Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

8. Bapak dan Ibu dosen serta staf kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Bapak Suparman, S.Pd., Kepala SD Negeri 3 Way Galih yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Ibu Sri Sugianti, S.Pd., Wali kelas IV B SD Negeri 3 Way Galih yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
11. Ibu Yuli Hartati, S.Pd., Wali kelas IVA SD Negeri 3 Way Galih yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
12. Seluruh pendidik dan staf tata usaha serta peserta didik SD Negeri 3 Way Galih terkhusus kelas IV yang telah memberikan dukungan, bantuan dan bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
13. Seluruh rekan-rekan S-1 PGSD angkatan 2015 khususnya kelas C yang telah berjuang bersama demi masa depan, kalian akan menjadi cerita terindah.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 13 April 2019

Peneliti

Herlina Candra Ayuningtyas
NPM 1513053175

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Ruang Lingkup Penelitian	7
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Teori	8
1. Media Berbasis IT	8
2. Fungsi Media Berbasis IT	10
3. Macam-macam Media Berbasis IT	11
4. Media Audio-Visual	12
a. Pengertian Media Pembelajaran Audio-Visual	12
b. Karakteristik Media Audio-Visual	12
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio-Visual	14
d. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media Audio-Visual	15
5. Aktivitas Belajar	18
a. Pengertian Aktivitas Belajar	18
b. Jenis-jenis Aktivitas dalam Belajar	19
6. Hasil Belajar	21
a. Pengertian Hasil Belajar	21
b. Macam-macam Hasil Belajar	22
c. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar	23
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Pikir	26
D. Hipotesis	28

III. METODE PENELITIAN	30
A. Metode dan Desain Penelitian	30
B. <i>Setting</i> Penelitian	32
1. Subjek Penelitian	32
2. Tempat Penelitian	32
3. Waktu Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
1. Populasi	32
2. Sampel	33
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	34
1. Variabel Penelitian	34
2. Definisi Operasional Variabel	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Observasi	36
2. Tes	37
F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	37
1. Pengertian Instrumen Penelitian	37
2. Instrumen Lembar Observasi	38
3. Instrumen Penelitian Tes	39
G. Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data	39
1. Uji Validitas Tes	39
2. Reliabilitas Tes	40
H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	41
1. Teknik Analisis Data	41
a. Analisis Data Lembar Observasi	41
b. Analisis Data Hasil Belajar	42
1) Uji Normalitas Data Hasil Belajar	43
2) Uji Homogenitas Data Hasil Belajar	45
2. Pengujian Hipotesis	45
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	50
1. Visi dan Misi Sekolah	50
a. Visi	50
b. Misi	50
2. Sarana dan Prasarana	51
3. Keadaan Tenaga Pendidik	52
4. Keadaan Peserta Didik	53
B. Pelaksanaan Penelitian	54
1. Persiapan Penelitian	54
a. Uji Validitas Tes	54
b. Uji Reliabilitas Tes	57
2. Pelaksanaan Penelitian	58
3. Pengambilan Data Penelitian	58

	Halaman
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian	58
1. Data Aktivitas Belajar Peserta Didik	59
2. Data Hasil Belajar Peserta Didik	61
1) Uji Normalitas	72
2) Uji Homogenitas.....	81
3. Pengujian Hipotesis	82
D. Pembahasan	84
E. Keterbatasan Penelitian	87
V. KESIMPULAN DAN SARAN	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil <i>mid</i> semester ganjil kelas IV	3
2. Kisi-kisi lembar observasi	38
3. Koefisien korelasi <i>point biserial</i>	40
4. Klasifikasi koefisien reliabilitas	41
5. Kategori aktivitas peserta didik	42
6. Tabel ringkasan anova dua jalur	48
7. Keadaan prasarana SD Negeri 3 Way Galih.....	51
8. Data urutan kepegawaian SD Negeri 3 Way Galih	52
9. Data peserta didik SD Negeri 3 Way Galih.....	53
10. Siswa yang menjawab soal benar pada nomor 1	54
11. Siswa yang menjawab soal benar pada nomor 2	55
12. Rekapitulasi hasil analisis validitas butir tes	56
13. Distribusi nilai lembar observasi	59
14. Kategori aktivitas peserta didik kelas eksperimen.....	60
15. Kategori aktivitas peserta didik kelas control.....	60
16. Deskripsi data hasil belajar	62
17. Nilai <i>pretest</i> peserta didik kelas eksperimen	62
18. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	63
19. Nilai <i>posttest</i> peserta didik kelas eksperimen	64
20. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	65
21. Nilai <i>pretest</i> peserta didik kelas kontrol	66
22. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol.....	67
23. Nilai <i>posttest</i> peserta didik kelas kontrol.....	68
24. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	69
25. Penggolongan nilai N-Gain kelas ekspeimen dan kontrol.....	70
26. Tabel bantuan uji normalitas <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	72
27. Tabel chi kuadrat <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	74
28. Tabel bantuan uji normalitas <i>pretest</i> kelas kontrol.....	74
29. Tabel chi kuadrat <i>pretest</i> kelas kontrol.....	76
30. Tabel bantuan uji normalitas <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	77
31. Tabel chi kuadrat <i>posttest</i> kelas eksperimen	78
32. Tabel bantuan uji normalitas <i>posttest</i> kelas kontrol	79
33. Tabel chi kuadrat <i>posttest</i> kelas kontrol	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Virtualisasi keterkaitan antar variabel	28
2. Desain Penelitian	31
3. Denah SD Negeri 3 Way Galih.....	52
4. Hasil observasi peserta didik	61
5. Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	64
6. Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	66
7. Nilai <i>pretest</i> kelas kontrol	68
8. Nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	70
9. Perbandingan rata-rata N-Gain peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat izin penelitian pendahuluan	94
2. Surat pemberian izin penelitian pendahuluan.....	95
3. Surat Keterangan	96
4. Surat izin uji instrumen	97
5. Surat izin penelitian	98
6. Surat pemberian izin penelitian	99
7. Surat pernyataan teman sejawat kelas IV A	100
8. Surat pernyataan teman sejawat kelas IV B	101
9. Surat Keterangan penelitian.....	102
Perangkat Pembelajaran	
10. Nilai <i>mid</i> semester ganjil kelas IV A.....	103
11. Nilai <i>mid</i> semester ganjil kelas IV A.....	104
12. Pemetaan SK dan KD	105
13. Silabus pembelajaran kelas eksperimen	107
14. RPP kelas eksperimen	113
15. LKPD Bahasa Indonesia kelas eksperimen	118
16. LKPD PPKn kelas eksperimen.....	120
17. Silabus pembelajaran kelas kontrol	123
18. RPP kelas kontrol	128
19. LKPD Bahasa Indonesia kelas kontrol.....	132
20. LKPD PPKn kelas kontrol.....	134
21. Lembar observasi peserta didik	137
22. Kisi-kisi instrumen soal tes.....	138
23. Soal uji instrumen tes	139
24. Kunci jawaban soal uji instrumen tes	146
HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS SOAL TES	
25. Hasil uji validitas tes	147
26. Hasil uji reliabilitas tes	148

HASIL PENELITIAN

27. Hasil observasi peserta didik kelas eksperimen	149
28. Hasil observasi peserta didik kelas kontrol	150
29. Hasil LKPD Bahasa Indonesia kelas eksperimen.....	151
30. Hasil LKPD PPKn kelas eksperimen	155
31. Hasil LKPD Bahasa Indonesia kelas kontrol	161
32. Hasil LKPD PPKn kelas kontrol	165
33. Hasil <i>pretest</i> kelas eksperimen	171
34. Hasil <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	179
35. Hasil <i>pretest</i> kelas kontrol	187
36. Hasil <i>posttest</i> kelas kontrol.....	195
37. N-Gain kelas eksperimen.....	203
38. N-Gain kelas kontrol	205
39. Uji normalitas hasil <i>pretest</i> kelas eksperimen	207
40. Uji normalitas hasil <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	210
41. Uji normalitas hasil <i>pretest</i> kelas kontrol.....	213
42. Uji normalitas hasil <i>posttest</i> kelas kontrol.....	216
43. Hasil uji homogenitas <i>pretest</i>	219
44. Hasil uji homogenitas <i>posttest</i>	220
45. Hasil uji hipotesis	225

TABEL STATISTIK

46. Tabel r <i>Product Moment</i>	226
47. Tabel Chi-Kuadrat	227
48. Tabel 0-Z	228
49. Tabel nilai dalam distribusi t	229
50. Tabel nilai dalam distribusi f	230

DOKUMENTASI

51. Dokumentasi.....	231
----------------------	-----

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidik dan peserta didik merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran di sekolah. Tugas utama pendidik adalah mengajar dan tugas utama peserta didik adalah belajar. Kedua hal tersebut pada hakikatnya tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan. Pendidikan juga menjadi tolak ukur suatu bangsa untuk dapat bersaing di dunia internasional.

Dalam upaya peningkatan mutu mengajar dan mutu pembelajaran di era globalisasi, pendidik sebaiknya menguasai program komputer, agar dapat memanfaatkan teknologi yang telah tersedia dan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran. Pendidik dapat membuat kreasi dan variasi media interaktif dengan media komputer.

Kendala pemanfaatan media teknologi informasi menjadikan peneliti mengangkatnya sebagai hal yang perlu dikaji dan dibuktikan perlunya pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Khususnya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan

teknologi informasi juga diharapkan peserta didik dapat menambah wawasannya dari berbagai sumber melalui kisah, video dan berbagai literatur yang ada di waktu, tempat dan sumber yang berbeda.

Arsyad (2011: 1) mengemukakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Kadir dan Terra (2013: 17) menyatakan bahwa sistem pengajaran dengan berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video) dapat menjadikan penyajian masalah menjadi menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian isi materi. Munir (2009: 31) mengemukakan teknologi informasi dan komunikasi adalah segala sesuatu yang mendukung untuk me-record, menyimpan, memproses, mendapat lagi, memancar/mengantarkan dan menerima informasi.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media berbasis IT adalah alat yang berfungsi sebagai penyampai informasi dari pendidik ke peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar informasi dapat dipahami oleh peserta didik. Aktivitas dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan media berbasis IT dalam menyampaikan materi agar peserta didik tertarik untuk belajar serta peserta didik tidak merasa bosan selama kegiatan belajar mengajar tersebut.

Secara singkat, ketertarikan peneliti dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar tema 6 subtema 3 peserta didik kelas IV, berdasarkan realitas hasil dari observasi pada bulan Oktober 2018 di kelas IV SD Negeri 3 Way

Galih diperoleh keterangan bahwa aktivitas dan hasil belajar peserta didik masih rendah.:

1. Kegiatan pembelajaran terkesan monoton dengan menggunakan media buku paket saja sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran dan cenderung mengabaikan.
2. Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik disibukkan dengan aktivitasnya sendiri, seperti bercerita dengan temannya, bercanda dan menggambar.
3. Hasil belajar yang rendah, hal ini terlihat dari peserta didik yang tidak tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) lebih banyak dibanding peserta didik yang tuntas KKM. Dari 20 peserta didik kelas IV A hanya 9 peserta didik yang tuntas KKM, sedangkan dari 20 peserta didik di kelas IV B hanya 8 peserta didik yang tuntas KKM. Data tersebut diketahui dari nilai *mid* semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 yaitu untuk kelas IV A rata-rata kelas diperoleh 6,99 sedangkan kelas IV B rata-rata kelas 6,92. KKM yang ditetapkan adalah 70.

Tabel 1. Data ketuntasan hasil belajar peserta didik

No	Kelas	Jml siswa	Nilai									
			PKN		B.INDO		IPA		IPS		MTK	
			<70	≥70	<70	≥70	<70	≥70	<70	≥70	<70	≥70
1.	IV A	20	9	11	13	7	11	9	12	8	9	11
2.	IV B	20	13	7	11	9	10	10	11	9	6	14
Jml	Siswa	40	22	18	24	16	21	19	23	17	15	25
	Persentase	100%	55%	45%	60%	40%	52,5 %	47,5 %	57,5 %	42,5 %	37,5 %	62,5 %

(Sumber: Dokumentasi *mid* semester ganjil kelas IV SD Negeri 3 Way Galih, hal. 103)

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media berbasis IT pada kelas IV SD Negeri 3 Way Galih dengan judul “Pengaruh Media Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 6 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 3 Way Galih”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Media yang digunakan masih sederhana seperti buku paket.
2. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa sibuk dengan aktivitasnya sendiri, seperti bercerita dengan temannya, bercanda dan menggambar.
3. Hasil belajar rendah, hal ini terlihat dari siswa yang tidak tuntas KKM lebih banyak dibanding siswa yang tuntas KKM.

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidik dituntut lebih aktif dan kreatif dalam menciptakan suasana atau situasi yang diharapkan dalam proses belajar mengajar sehingga akan meningkatkan aktivitas peserta didik untuk belajar yang pada akhirnya akan berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik.

Diharapkan dengan menggunakan media berbasis IT dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi dan rasa ingin tahu peserta didik akan semakin besar sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dan akhirnya hasil belajar peserta didik pun juga ikut meningkat.

C. Batasan Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah diatas, masih terdapat banyak faktor yang akan berpengaruh pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada “Pengaruh Media Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 6 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 3 Way Galih”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh media berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media berbasis IT dengan kelas yang tidak menggunakan media berbasis IT.

2. Untuk mengetahui pengaruh media berbasis IT terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media berbasis IT dengan kelas yang tidak menggunakan media berbasis IT.
3. Untuk mengetahui pengaruh media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media berbasis IT dengan kelas yang tidak menggunakan media berbasis IT.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian eksperimen yang di laksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Way Galih yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam terhadap hal-hal yang belum terjangkau dalam penelitian ini guna memperkaya khasanah ilmu pengetahuan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti lanjutan dan pembaca

Sebagai bahan masukan bagi peneliti lanjutan dan pembaca yang berminat berkaitan dengan media pembelajaran menggunakan media berbasis IT.

b. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik diharapkan dengan pembelajaran menggunakan media berbasis IT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi pendidik

Diharapkan dapat memperluas wawasan guru tentang penerapan media berbasis IT dalam pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya peningkatan kualitas pendidik dan peserta didik.

e. Bagi penulis

Guna menambah pengalaman dan sebagai rujukan untuk diimplementasikan kelak supaya menjadi guru yang professional.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini antara lain:

1. Jenis penelitian ini adalah eksperimen.
2. Subjek penelitian ini adalah media berbasis IT.
3. Objek penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 Kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.
4. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Way Galih.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Berbasis IT (*Information Technology*)

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2011: 3). Demikian juga AECT (*Association for Educational Communication Technology*) dalam Sanjaya (2012: 57) mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Selain itu juga Trini Prastati dalam purwono (2014: 128) memberi makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah dan sebagainya (Rossi dan Breidle dalam Sanjaya, 2012: 58). Menurut Bigges dalam purwono (2014: 128) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Musfiqon dalam Mujiati (2016:

16) mengungkapkan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (pendidik) ke penerima pesan (peserta didik) agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Definisi teknologi informasi menurut Sutabri (2014: 3) adalah sebagai berikut.

“Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan”.

Haag dan Keen dalam Kadir dan Triwahyuni (2013: 2) menyatakan teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo (2011: 57) mengemukakan teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Berdasarkan pengertian tersebut, IT adalah seperangkat alat yang digunakan untuk mengolah data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi.

Kesimpulan dari media berbasis IT dalam penelitian ini ialah, segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim

(pendidik) ke penerima pesan (peserta didik) dengan menggunakan seperangkat alat yang digunakan untuk mengolah data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Fungsi Media Berbasis IT (*Information Technology*)

Selain sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, media berbasis IT juga dapat berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran (3) Mengurangi biaya pendidikan, (4) Menjawab keharusan berpartisipasi dalam IT, dan (5) Mengembangkan keterampilan IT (Krisnadi dalam Suryani, 2016: 189).

Menurut Edgar Dale dalam Purwono (2014: 129) “Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama”.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan fungsi dari media berbasis IT ialah, sebagai alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran agar tidak terjadinya kesalahan penafsiran dari pendidik kepada peserta didik. Juga untuk mempermudah pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran agar materi pembelajaran dapat dengan mudah di pahami oleh peserta didik.

3. Macam-macam Media Berbasis IT

Berzt dalam Novidza (2017: 3) mengklasifikasikan media pembelajaran dalam tujuh kelompok, yaitu:

1. Media audio, seperti: tape recorder.
2. Media cetak, seperti: buku, modul.
3. Media visual diam, seperti: Foto, slide, gambar.
4. Media visual gerak, seperti: film bisu, *movie maker* tanpa suara, video tanpa suara.
5. Media audio semi gerak, gerak: tulisan jauh bersuara.
6. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara.
7. Media audio visual gerak, seperti: film documenter

Dilihat dari sifatnya, media dibagi menjadi 3 sebagai berikut (Sanjaya, 2016: 172).

- 1) *Media auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsure suara, seperti radio, *tape recorder*, kaset, piringan hitam dan rekaman suara.
- 2) *Media visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsure suara. Beberapa hal yang termasuk kedalam media ini adalah film *slide*, foto, transparasi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- 3) *Media audio-visual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Berdasarkan macam-macam media di atas, terdapat banyak macam-macam media berbasis IT, dalam penelitian ini penulis mengambil jenis media audio-visual karena memiliki kemampuan yang dianggap lebih baik dan lebih menarik karena media audio-visual ini memiliki dua unsur yaitu unsur auditif (media yang dapat didengar) dan unsur visual (media yang dapat dilihat).

4. Media Audio-Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran Audio-Visual

Media audio-visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan peserta didik. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Menurut Semenderiadis dalam Purwono (2014: 130) audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen, dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya

Mujiati (2016: 20) menyimpulkan bahwa media audio-visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media audio-visual adalah film, video, program TV, Slide suara (*sound slide*) dan lain-lain.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran audio-visual yaitu media pembelajaran yang memuat unsur suara dan unsur gambar sehingga melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus untuk memberikan stimulus kepada peserta didik.

b. Karakteristik Media Audio-Visual

Menggunakan teknologi audio-visual sebagai media pembelajaran adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio-

visual. Arsyad (2011: 31) mengatakan bahwa media audio-visual memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Mereka biasanya bersifat linear.
- 2) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- 3) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- 4) Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
- 5) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- 6) Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Asyhar (2011: 53) mengungkapkan karakteristik media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Media visual, media yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang terdiri dari garis, bentuk warna dan tekstur.
- 2) Media audio, merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengar.
- 3) Media audio visual, media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio).
- 4) Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan dikelompokkan sesuai dengan jenis dan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran biasanya menyajikan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak yang didalamnya terdapat unsur gambar, unsur suara ataupun kedua unsur tersebut yakni unsur suara dan gambar sekaligus.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Setiap media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing begitu juga dengan media audio-visual. Arsyad (2011: 49) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Kelebihan media audio visual:
 - a) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
 - b) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
 - c) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
 - d) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
 - e) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
 - f) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.
 - g) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

- 2) Kelemahan media audio visual:
 - a) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
 - b) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
 - c) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Hasan (2016: 26) menyatakan bahwa kelebihan media audio visual adalah pemakaiannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti. Sedangkan kelemahan media audio visual adalah suaranya terkadang tidak jelas, pelaksanaannya cukup waktu yang cukup lama, dan biayanya relative lebih mahal.

Kesimpulan dari pengertian di atas, bahwa kelebihan media audio-visual ialah dapat menggambarkan suatu proses secara tepat, pemakaiannya tidak membosankan, dan hasilnya lebih mudah untuk dipahami. Sedangkan kelemahan media audio-visual ialah dalam pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak. Kelebihan dan kelemahan media audio-visual yang berupa film dan video bukan merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran. Semua media pembelajaran pada dasarnya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Penggunaan media akan efektif jika sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media Audio

Visual

Media pembelajaran audio visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual menurut Arsyad (2011: 51) adalah sebagai berikut.

- a) Persiapan
Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu:
 - 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
 - 2) Mempelajari buku petunjuk penggunaan media.
 - 3) Menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.
 - 4) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai.
- b) Pelaksanaan/Penyajian
Kegiatan yang dilakukan saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual yaitu:
 - a) Menyajikan materi dengan menggunakan media audio visual.
 - b) Mengamati materi yang disajikan dengan media audio visual.

- c) Mengumpulkan informasi.
 - d) Membuat kesimpulan.
 - e) Mengkomunikasikan kesimpulan yang dibuat.
- c) Tindak lanjut
- Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual. Di samping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur aktivitas dan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media audio-visual.

Langkah-langkah pembelajaran audio visual menurut Daryanto (2010: 46). Meliputi langkah persiapan, langkah pelaksanaan, dan langkah tindak lanjut.

Pertama, langkah persiapan. Dalam langkah persiapan ada beberapa hal yang perlu dilakukan pendidik, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a) Menyiapkan mental peserta didik agar dapat berperan serta secara aktif, sehingga paling lambat sehari sebelumnya rencana kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio harus sudah diberitahukan kepada peserta didik.
- b) Pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan program (radio, radio *tape* atau CD *Player* atau komputer atau radio satelit atau iPod atau *Zune*), dapat berfungsi dengan baik.
- c) Pastikan bahwa topik yang akan dibahas tersedia kasetnya atau CD atau MP3 atau *Flash* dan usahakan sebagai pendidik telah *mpreviewnya* terlebih dahulu sebelum menyajikan untuk kepentingan pembelajaran.
- d) Pastikan bahwa di ruangan tempat kegiatan pembelajaran tersedia *power* listrik yang dibutuhkan untuk memutar program.
- e) Ruangan hendaknya sudah diatur sedemikian rupa (cahaya, ventilasi, pengaturan tempat duduk, ketenangan dan lain-lain) sehingga peserta didik dapat mengikutinya dengan nyaman.
- f) Jika memerlukan Lembar Kerja Siswa atau bahan penyerta, pastikan bahwa keduanya telah tersedia dengan jumlah yang mencukupi.

Kedua, langkah pelaksanaan. Pada langkah pelaksanaan hal-hal yang harus dilakukan antara lain:

- a) Usahakan posisi penyimpanan *file* sudah berada di tempat pemutarnya dan tinggal menekan tombol “*Play*” atau “*On*”.
- b) Usahakan peserta didik sudah berada ditempat kegiatan pembelajaran, setidaknya 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- c) Jelaskan kepada peserta didik tentang jenis mata pelajaran, topik yang akan dibahas, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- d) Mintalah peserta didik untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media audio, mencatat bagian-bagian yang dianggap penting, serta mengikuti berbagai instruksi (perintah) yang akan disampaikan lewat media audio.
- e) Putarkan program (audio) dengan mengklik tombol “*play*”.
- f) Usahakan suasana tetap tenang atau kondusif selama pemutaran program media.
- g) Perhatikan dan catat berbagai reaksi peserta didik selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan program audio.
- h) Disamping sebagai nara sumber, pendidik juga sebagai fasilitator.

Ketiga, langkah tindak lanjut. Pada langkah tindak lanjut hal-hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut:

- a) Mintalah peserta didik untuk menceritakan ringkasan materi pembelajaran yang berhasil mereka serap selama mendengarkan program media audio.
- b) Mintalah peserta didik untuk menanyakan berbagai hal yang dianggap sulit (yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang baru saja mereka pelajari melalui media audio).
- c) Sebelum pendidik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik, terlebih dahulu berikan kesempatan kepada sesama peserta.
- d) didik untuk mendiskusikan jawabannya. Peran pendidik di sini adalah sebagai fasilitator.
- e) Jika semua pertanyaan sudah berhasil dijawab oleh teman-teman sesama peserta didik, maka pendidik tidak perlu menjawabnya lagi. Tugas pendidik adalah sebatas menjawab pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab selama berlangsungnya diskusi.

- f) Berikan tes untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan media audio.
- g) Jika ada tugas-tugas atau Pekerjaan Rumah yang harus dikerjakan, sampaikanlah sebelum peserta didik meninggalkan tempat.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran di atas, penulis menggunakan langkah-langkah pembelajaran media audio-visual menurut Daryanto meliputi: (1) langkah persiapan terdapat 6 langkah, (2) langkah pelaksanaan terdapat 8 langkah, dan (3) langkah tindak lanjut terdapat 7 langkah. Langkah-langkah pembelajaran media audio-visual tersebut dianggap sesuai dengan karakteristik yang ingin di capai pada penelitian ini.

5. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat seperti aktivitas mental. Sanjaya (2016: 132) mengemukakan belajar bukanlah menghafal suatu fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa. Hamalik (2014: 179) menyatakan aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Gagne dalam Sagala (2010: 17) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah adanya perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa (Zuhra, 2018: 24)

Kesimpulan dari pendapat di atas bahwa, aktivitas yang dimaksud bukan hanya aktivitas fisik melainkan aktivitas yang bersifat aktivitas mental dimana pendidik menilai sampai mana peserta didik memahami materi pembelajaran dan mampu mengemukakan pemahamannya. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menciptakan situasi belajar aktif, sebab hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan peserta didik. Pendidik harus membuat desain pembelajaran dengan berorientasi pada aktivitas peserta didik.

b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Sekolah merupakan wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan aktivitas terutama aktivitas belajar. Adapun jenis-jenis aktivitas dalam belajar yang digolongkan oleh Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2012: 101) antara lain sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk ke dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Whipple dalam Hamalik (2014: 173) membagi aktivitas siswa sebagai berikut:

- 1) Bekerja dengan alat-alat visual, diantaranya: mengumpulkan gambar-gambar dan bahan-bahan ilustrasi lainnya; mempelajari gambar-gambar, khusus mendengarkan penjelasan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan; mengurangi pameran; memilih alat-alat visual ketika memberikan laporan lisan;
- 2) Ekskurs dan trip, diantaranya: mengunjungi museum; menyaksikan demonstrasi, seperti proses penerbitan surat kabar;
- 3) Mempelajari masalah-masalah, diantaranya: mencari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting; mempelajari referensi; melakukan eksperimen; membuat rangkuman; menafsirkan peta;
- 4) Mengapresiasi literature, diantaranya: membaca cerita-cerita yang menarik; mendengarkan bacaan;
- 5) Ilustrasi dan konstruksi, diantaranya: membuat diagram; menggambar peta; membuat poster; menyusun rencana permainan;
- 6) Bekerja menyajikan informasi, diantaranya: menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik; menyensor bahan-bahan dalam buku; menulis dan menyajikan dramatisasi;
- 7) Cek dan tes, diantaranya: menyiapkan tes-tes untuk murid; menyusun grafikperkembangan; mengerjakan informasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan ada berbagai macam jenis-jenis aktivitas peserta didik baik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar peserta didik sangat

berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Aktivitas yang akan dilihat dalam penelitian ini ialah *visual activities* (membaca), *oral activities* (berbicara), *listening activities* (mendengarkan), dan *writing activities* (menulis).

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Nawani dalam Susanto (2016: 5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi peelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Susanto (2016: 5) yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan menurut Sudjana (2009: 3) Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan criteria tertentu.

Kesimpulan dari pengertian di atas mengenai hasil belajar ialah, kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar dengan adanya proses pemberian nilai terhadap peserta didik yang mencakup bidang kognitif dan afektif. Kedua ranah tersebut saling berkaitan dalam kegiatan pembelajaran, dan akan dinilai untuk mengetahui seberapa besar pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Sebagaimana telah dijelaskan dalam pengertian hasil belajar bahwa yang meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut (Susanto, 2016: 6):

- 1) **Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif)**
Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu; ini berarti bahwa seseorang yang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima.
- 2) **Keterampilan Proses (aspek psikomotor)**
Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan social yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.
- 3) **Sikap Siswa (aspek afektif)**
Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Kingsley dalam Sudjana (2009: 45), membagi tiga macam hasil belajar yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; (3) sikap dan cita-cita.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar yang akan dicapai peserta didik tidak terlepas dari tiga ranah penilaian yakni pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap (aspek afektif).

Namun dalam penelitian ini hasil belajar yang diharapkan mencakup aspek kognitif dan afektif.

c. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) dan faktor dari luar diri peserta didik (eksternal) sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Wasliman dalam Susanto (2016: 12), sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Slameto (2010: 54) menerangkan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- 1) Faktor intern meliputi :
 - a) Faktor jasmaniah terdiri dari faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis terdiri dari inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - c) Faktor kelelahan baik kelelahan secara jasmani maupun kelelahan secara rohani.
- 2) Faktor ekstern meliputi:
 - a) Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - b) Faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di

atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

- c) Faktor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar ada dua yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang memengaruhi hasil belajar ialah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik seperti faktor kesehatan maupun faktor psikologis. Faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar ialah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

B. Penelitian yang Relevan

Di bawah ini hasil penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen dalam proposal ini.

1. Widyastuti (2016) “Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peristiwa Alam pada Siswa Kelas V SD Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang”. Hasil penilaian aktivitas belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V yang menggunakan media video lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media gambar. Hasil uji keefektifan yang dihitung menggunakan program SPSS versi 21 diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $4,423 \geq 1,725$. Penilaian hasil belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V yang menggunakan media video lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media gambar.

Hasil uji keefektifan yang dihitung menggunakan program SPSS versi 21 diperoleh $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ yaitu $4,348 \geq 1,725$.

2. Athoillah (2012) “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas VIII D MTsN Semanu Gunungkidul Yogyakarta”. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa dengan keberhasilan peningkatan motivasi belajar, diikuti keberhasilan peningkatan prestasi belajar yang pada awalnya (pra tindakan) dilihat dari tiga nilai ulangan terakhir siswa kelas VIII D dari 30 siswa yang tuntas KKM rata-rata hanya 11 siswa, setelah diadakan tindakan siklus I hasilnya siswa yang tuntas KKM meningkat 2x lipat yaitu menjadi 22 siswa, dan disempurnakan tindakan siklus II dengan hasil 100% tuntas KKM. Peningkatan juga terlihat pada nilai rata-rata kelas pada pra tindakan 69,5 dilanjutkan siklus I dengan hasil rata-rata 80 dan susul siklus II rata-rata 88. Dengan ini berarti pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIID MTsN Semanu Gunungkidul.
3. Farida (2017) “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SD Dharma Karya UT”. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Dharma Karya UT. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata posttest siswa kelas eksperimen yaitu 85,32 sedangkan untuk rata-rata posttest kelas kontrol yaitu 71,61 perbedaan ini diperkuat berdasarkan hasil uji “t” diperoleh nilai thitung sebesar 1,282 dan t tabel sebesar 2,000 hasil pengujian yang

diperoleh menunjukkan bahwa nilai t hitung berada di daerah penerimaan H_1 yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $1.282 > 2,000$.

Penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa media berbasis IT pembelajaran dengan media berbasis IT dapat menambah kualitas pembelajaran. Penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai landasan dan penguat bagi peneliti dalam melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 6 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 3 Way Galih”.

C. Kerangka Pikir

Media berbasis IT berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran. Media berbasis IT sangat luas jangkauannya, dalam hal ini penulis mengambil salah satu jenis media berbasis IT yakni media pembelajaran audio-visual sebab dianggap lebih baik dan lebih menarik karena mengandung kedua unsur yaitu auditif (media yang dapat didengar) dan visual (media yang dapat dilihat). Media pembelajaran audio-visual memuat suara dan gambar sehingga melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus untuk memberikan stimulus kepada peserta didik.

Berdasarkan kajian teori di atas maka dapat diambil suatu kerangka berpikir untuk hubungan antara variabel bebas (media berbasis IT) dengan variabel terikatnya (aktivitas dan hasil belajar) sebagai berikut:

1. Pengaruh Penggunaan Media Berbasis IT terhadap Aktivitas Belajar:

Berdasarkan uraian di atas maka diduga ada pengaruh antara penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Dengan penggunaan media berbasis IT proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga akan meningkatkan aktivitas belajar pada peserta didik.

2. Pengaruh Penggunaan Media Berbasis IT terhadap Hasil Belajar:

Proses pembelajaran menggunakan media berbasis IT diharapkan akan lebih efektif dan efisien, sehingga hasil belajar peserta didik dapat menjadi lebih tinggi. Semakin efektif menggunakan media pembelajaran akan semakin tinggi hasil belajar siswa. Berdasarkan hubungan tersebut maka diduga ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media audio-visual (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan media audio-visual (kelas kontrol).

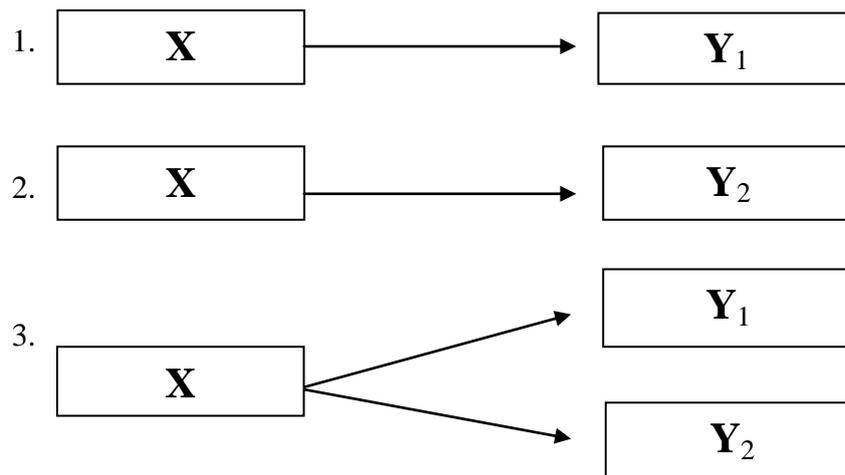
3. Pengaruh Penggunaan Media Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar:

Berdasarkan uraian di atas maka diduga ada pengaruh antara penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Media berbasis IT yang akan ditampilkan berupa media audio-visual, diharapkan dengan menggunakan media audio-visual ini pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien.

Penelitian kuantitatif, yang dilandasi pada suatu asumsi bahwa gejala itu dapat diklasifikasikan, dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat), maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan menfokuskan kepada beberapa variabel saja. Disini akan dibahas tiga variabel yang terdiri dari satu variabel bebas yaitu media berbasis IT sebagai media pembelajaran

(X) dan dua variabel terikat yaitu aktivitas belajar peserta didik (Y_1) dan hasil belajar peserta didik (Y_2).

Keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian ini adalah berupa hubungan *independent - dependen*. Visualisasi keterkaitan antara variabel-variabel dalam penelitian ini adalah :



Gambar 1 Visualisai Keterkaitan Antar Variabel

(Sumber: Sugiyono, 2014: 12)

Keterangan :

X :Media berbasis IT

Y_1 : Aktivitas belajar peserta didik

Y_2 : Hasil belajar peserta didik

→ : Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

2. Terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.
3. Terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

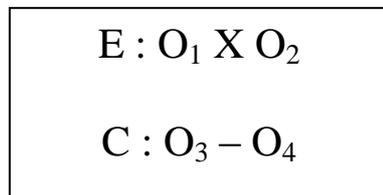
Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yang mengukur hubungan sebab akibat, penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif.

Prastyo dan Jannah (2010: 159) mengungkapkan bahwa, penelitian ini dimulai dengan membuat hipotesis klausal yang terdiri dari variable independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Langkah berikutnya adalah mengukur variable dependen dengan pengujian awal (*pre-test*), diikuti dengan memberikan *treatment*/stimulus ke dalam kelompok yang diteliti, dan diakhiri dengan mengukur kembali variabel dependen setelah diberikan stimulus (*post-test*).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk *quasi eksperimental design* yaitu, *nonequivalent control group design*. Diambilnya desain penelitian menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental design*) karena desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2010: 114).

Pengontrolan secara ketat tidak dapat dilakukan secara penuh karena dalam praktek belajar mengajar peserta didik dapat saling berinteraksi satu sama lain

atau dengan lingkungannya. Pengontrolan hanya dilakukan sesuai kondisi yang ada. Menurut Sugiyono (2010: 116). Desain penelitian *nonequivalent control group design*, adalah sebagai berikut :



Gambar 2 Desain Penelitian
(Sumber: Sugiyono, 2010: 116)

Keterangan :

- E : Untuk kelas eksperimen
- C : Untuk kelas kontrol
- O₁ : *Pretest* Kelompok eksperimen
- O₂ : *Posttest* Kelompok eksperimen
- O₃ : *Pretest* Kelompok Kontrol
- O₄ : *Posttest* Kelompok Kontrol
- X : Perlakuan dengan menggunakan media berbasis IT
- : Tanpa menggunakan media berbasis IT

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu media berbasis IT, sedangkan variabel terikatnya adalah aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Objek penelitian ini yaitu media audio-visual, sebagai subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Waygalih.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan aktivitas dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media berbasis IT dalam pembelajaran. Untuk keperluan perbandingan tersebut maka di dalam penelitian ini digunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol, yaitu kelas yang menggunakan metode ceramah dengan tanpa menggunakan media berbasis IT, sedangkan kelas eksperimen, yaitu kelas yang menggunakan media berbasis IT. Dengan

adanya kelas kontrol tersebut, peneliti dapat membandingkan kelompok subyek yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) dan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan.

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pengaruh media berbasis IT.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Waygalih, Desa Way Galih, Kecamatan Tanjung Bintang, Lampung Selatan.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 dimulai dari bulan November 2018 sampai dengan bulan April 2019 dimulai dari tahap persiapan hingga tahap penyusunan laporan hasil penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2014: 61) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sundayana (2015: 15) populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subyek atau obyek yang menjadi sasaran penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih

tahun ajaran 2018/2019. Populasi dari penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas IV A (20 peserta didik) dan kelas IV B (20 peserta didik). Jumlah dari keseluruhan populasi dalam penelitian ini adalah 40 peserta didik.

2. Sampel

Definisi sampel menurut Sundayana (2015: 15) sampel adalah sejumlah (tidak semua) hal yang diobservasi/diteliti yang relevan dengan masalah penelitian, dan tentunya subyek atau obyek yang diteliti tsb. Mempunyai karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sedangkan menurut Sugiyono (2014: 62) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Kelas sampel ini sebanyak dua kelas yang berjumlah 40 peserta didik.

Teknik sampel pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling* Sugiyono (2014: 62).

Teknik sampel pada penelitian ini diambil dari jenis *Nonprobability Sampling*, yaitu dengan teknik *purposive sampling* yakni kelas sampel ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan.

Dengan demikian, dapat di asumsikan bahwa populasi bersifat homogen dan berdistribusi normal.

Teknik pengambilan sampel ini dilakukan untuk mendapatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dapat mewakili populasi. Dalam hal ini, kelas IV A yang berjumlah 20 peserta didik sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B yang berjumlah 20 peserta didik sebagai kelompok

eksperimen karena nilai rata-ratanya hampir sama yaitu kelas IV A 6,53 sebesar dan kelas IV B sebesar 6,31. Jadi jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 40 peserta didik.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2014: 2) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan tiga variabel yaitu:

a. Variabel Independen

Variabel Independen dalam bahasa Indonesia disebut variabel bebas. Menurut Sugiyono (2014: 4) variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media berbasis IT (X) sebagai media pembelajaran.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam bahasa Indonesia disebut variabel terikat. Menurut Sugiyono (2014: 4) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini ada dua yaitu aktivitas belajar peserta didik (Y_1) dan hasil belajar peserta didik (Y_2).

2. Definisi Operasional Variabel

Pengertian masing-masing variabel yang akan diteliti adalah sebagai berikut

a. Media Berbasis IT

Media berbasis IT yaitu segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (pendidik) ke penerima pesan (peserta didik) dengan menggunakan seperangkat alat yang digunakan untuk mengolah data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Media berbasis IT membuat suatu pengertian atau informasi menjadi lebih berarti. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan media berbasis IT jenis media audio-visual dengan bantuan proyektor sebagai perangkat untuk menampilkan gambar ke layar, sedangkan speaker aktif digunakan untuk menyajikan suara (audio). Sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media berbasis IT, kedua kelas menggunakan pendekatan saintifik, metode ceramah dengan variasi diskusi dan tanya jawab.

b. Aktivitas Belajar

aktivitas yang dimaksud bukan hanya aktivitas fisik melainkan aktivitas yang bersifat aktivitas mental. Proses pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi. Lembar observasi untuk mengukur aktivitas peserta didik berisi beberapa aspek kegiatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran. Guru akan mengisi

lembar observasi yang dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada lembar observasi sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes objektif. Soal-soal bentuk objektif banyak digunakan untuk menilai hasil belajar, karena luasnya bahan pelajaran yang dapat dicakup dalam tes dan mudahnya menilai jawaban yang diberikan.

Bentuk soal objektif yang digunakan dalam penelitian ini ialah bentuk soal pilihan ganda. Data tentang hasil belajar ini dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari nilai tes yang diperoleh setelah standar kompetensi selesai diajarkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Hadi dalam Sugiyono (2016: 145) mengartikan observasi sebagai proses kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis melibatkan pengamatan, persepsi, dan ingatan. Pada proses pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *observasi nonpartisipan*. Dalam *observasi nonpartisipan* peneliti tidak terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam *observasi nonpartisipan* peneliti hanya sebagai pengamat independen.

Lembar observasi berisi beberapa aspek yang diamati dalam aktivitas belajar dalam penelitian ini ialah menulis, mengamati, berbicara dan membaca.

2. Tes

Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. (Sudjana, 2017: 35). Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes objektif. Soal-soal bentuk objektif banyak digunakan untuk menilai hasil belajar, karena luasnya bahan pelajaran yang dapat dicakup dalam tes dan mudahnya menilai jawaban yang diberikan. Bentuk soal objektif yang digunakan dalam penelitian ini ialah bentuk soal pilihan ganda, tes yang digunakan ialah soal yang valid setelah di uji coba di SD Negeri 2 Way Galih.

F. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

1. Pengertian Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan pengumpul data dalam penelitian. Tujuan dari penggunaan instrumen adalah untuk memudahkan peneliti dalam mengambil dan mengolah data. Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas penelitian dan kualitas pengumpulan data. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas *instrument* berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrumen serta kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian

ini bersifat eksperimental, maka untuk memperoleh data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu tes dan lembar observasi.

2. Instrumen Lembar Observasi

Instrumen penelitian aktivitas peserta didik pada penelitian ini menggunakan lembar observasi. Lembar observasi aktivitas belajar berisi semua aspek kegiatan yang diamati pada saat proses pembelajaran. Setiap peserta didik diamati poin kegiatan dengan cara memberi tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan pada lembar observasi berdasarkan dengan keadaan yang dialami sesuai dengan aspek yang ditentukan.

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati		Indikator			
			1	2	3	4
A	Menulis	Mencatat, merangkum,, mengerjakan LKPD dan Tes	Tidak mencatat apapun	Menulis tapi tidak sesuai dengan materi	Menulis sebagian materi	Menulis keseluruhan dan sesuai materi
B	Mendengarkan	Menyimak video dan penjelasan pendidik	Tidak mendengarkan	Mendengarkan tapi tidak memahami	Mendengarkan dan memahami sebagian materi	Mendengarkan dan memahami materi
C	Berbicara	Bertanya sesuai materi, menjawab sesuai materi, dan memberikan tanggapan	Tidak Berbicara	Berbicara tidak sesuai dengan pembelajaran	Berbicara tetapi hanya sebagian yang sesuai materi	Berbicara sesuai dengan materi pembelajaran
D	Membaca	Membaca teks dengan baik.	Tidak membaca	Kurang mampu membaca	Cukup mampu membaca	Mampu membaca dengan baik

3. Instrumen Penelitian Tes

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes objektif. Soal-soal bentuk objektif banyak digunakan untuk menilai hasil belajar, karena luasnya bahan pelajaran yang dapat dicakup dalam tes dan mudahnya menilai jawaban yang diberikan. Bentuk soal objektif yang digunakan dalam penelitian ini ialah bentuk soal pilihan ganda. Menurut Sudjana (2017: 48) dilihat dari strukturnya, bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- a) Stem - pertanyaan atau pernyataan yang berisi permasalahan yang akan dinyatakan
- b) Option - sejumlah pilihan atau alternatif jawaban
- c) Kunci - jawaban yang benar atau paling tepat
- d) Distractor - jawaban-jawaban lain selain kunci jawaban (pengecoh)

(Tabel kisi-kisi instrumen tes lihat, hal. 138)

G. Uji Kemantapan Alat Pengumpul Data

1. Uji Validitas Tes

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Menurut Sundayana (2015: 50) suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Alat ukur untuk menguji validitas dalam penelitian ini menurut Kasmandi dan Sunariah (2014: 157) sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*

M_p = Rata-rata dari subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M_t = Mean skor total

S_t = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)

p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = 1-p (Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut)

Tabel 3. Koefisien korelasi *point biserial*

No	Persentase	Kriteria
1	0,80-1,00	Sangat kuat
2	0,60-0,79	Kuat
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,20-0,39	Rendah
5	0,00-0,19	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, 2010: 41)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan “valid”, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid atau “drop”. Nilai r_{tabel} diperoleh dari tabel nilai-nilai r.

2. Reliabilitas Tes

Sundayana (2015: 69) menyatakan bahwa reabilitas instrument penelitian adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama (konsisten, ajeg).

Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas instrumen jenis *internal consistency*, yang dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik *Single Test-Single Trial* dengan menggunakan formula Kuder Richardson. Adapun rumus KR_{20} (Kuder Richardson) sebagai berikut.

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

Keterangan:

- r_{11} = Koefisien reliabilitas tes
- n = Banyaknya butir item
- 1 = Bilangan konstan
- s_t^2 = Varian total
- p = Proporsi *testee* yang menjawab dengan betul butir item

yang bersangkutan
 q = Proporsi *testee* yang menjawab salah, atau: $q_i = 1 - p_i$
 $\sum pq$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p_i dan q_i
 (Sudijono, 2013: 252)

Koefisien reliabilitas dihitung dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2016*, selanjutnya dapat diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria dari Guilford dalam Sundayana (2015: 70) yaitu:

Tabel 4. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien reliabilitas (r)	Kriteria
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi

(Sumber: Sundayana, 2015: 70)

3. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a) Analisis Data Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengukur aktivitas belajar peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

1) Rumus Nilai Akhir (NA) sebagai berikut.

$$NA = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

- Perolehan skor adalah skor yang diperoleh peserta didik dari kriteria yang ada.
- Skor maksimal adalah hasil dari banyaknya kriteria dikalikan skor tertinggi
(panduan teknis penilaian di Sekolah Dasar, 2013)

2) Presentase Peserta Didik Aktif (P) menurut Aqib (2009: 41)

$$P = \frac{\sum \text{siswa aktif}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

3) Kategori aktivitas peserta didik secara klasikal dalam persen (%)

Tabel 5. Kategori aktivitas peserta didik secara klasikal dalam persen (%)

No	Persentase	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Aktif
2	51%-75%	Aktif
3	26%-50%	Cukup Aktif
4	0%-25%	Kurang Aktif

b) Analisis Data Hasil Belajar

Menyusun data penelitian akan memberi gambaran secara teratur mengenai langkah-langkah analisis dalam statistika deskriptif. Nilai ketuntasan peserta didik dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut.

- 1) Nilai hasil belajar peserta didik secara individu ini diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari atau diharapkan

R = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

- 2) Nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

ΣX = Total nilai yang diperoleh peserta didik

ΣN = Jumlah peserta didik

(Sumber: Aqib, 2010: 40)

3) Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal, dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

(Sumber: Aqib, 2010: 41)

Analisis data bertujuan untuk menguji kebenaran suatu hipotesis.

Data yang akan diperoleh setelah melaksanakan *treatment* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol adalah data berupa hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk mendapatkan skor peningkatan (*gain*) aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada kedua kelas. Menurut Meltzer (dalam Khasanah 2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{SkorMaksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

$$\text{Tinggi} = 0,70 \leq N\text{-gain} \leq 1,00$$

$$\text{Sedang} = 0,40 \leq N\text{-gain} \leq 0,69$$

$$\text{Rendah} = N\text{-gain} < 0,39$$

Analisis data dalam penelitian ini mula-mula akan dilakukan dengan cara uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu barulah dilakukan pengujian hipotesis.

1) Uji Normalitas Data Hasil Belajar

Uji normalitas data akan dilakukan untuk melihat apakah populasi berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal berdasarkan data indeks *gain* peningkatan hasil belajar peserta didik. Beberapa

cara yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data antara lain dengan kertas peluang normal, uji *chi kuadrat*, dan uji *Liliefors*, dengan teknik *kolmogorov-smimov*.

Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut:

1) Rumusan hipotesis:

H_a = Populasi yang berdistribusi normal

H_0 = Populasi yang berdistribusi tidak normal.

2) Rumus statistik yang digunakan yaitu rumus *chi-kuadrat*

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = chi kuadrat/normalitas sampel

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_h = frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Aqib, 2010: 60)

3) Mencari f_o (frekuensi pengamatan) dan f_h (frekuensi yang diharapkan) dapat membuat langkah-langkah sebagai berikut.

a. Membuat daftar distribusi frekuensi

1. Menentukan nilai rentang (R), yaitu data terbesar-data terkecil.
2. Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n$.
3. Menentukan panjang kelas (i) = $\frac{R}{BK}$
4. Menentukan rata-rata simpangan baku.

b. Membuat daftar distribusi f_o (frekuensi pengamatan) dan f_h (Frekuensi yang diharapkan).

4) Kaidah keputusan apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data yaitu data hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media audio-visual dan yang mengikuti pembelajaran konvensional memiliki variansi yang homogen atau tidak homogen. Rumusan hipotesis untuk uji ini adalah:

H_a : variansi pada tiap kelompok sama (homogen)

H_0 : variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji F menurut Sugiyono (2016: 275) sebagai berikut.

$$F_{\text{hit}} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya dengan taraf signifikansi yaitu 0,05

selanjutnya bandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan ketentuan:

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka H_a diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_a ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini akan dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut.

a. Membuat hipotesis dalam bentuk kalimat sebagai berikut.

1) H_a : Ada pengaruh signifikan pada penggunaan media berbasis IT

terhadap aktivitas peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

Ho : Tidak ada pengaruh signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

2) Ha : Ada pengaruh signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

Ho : Tidak ada pengaruh signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

3) Ha : Ada pengaruh signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

Ho : Tidak ada pengaruh signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Waygalih.

b. Menentukan hipotesis statistik sebagai berikut.

Hipotesis diuji dengan rumus statistika anova dua jalur. Uji Analisis of Variance (ANOVA) dua arah (two-way analysis of varian). Two way anova disebut juga multivariate anova. Two way anova digunakan untuk menguji banyak kelompok sampel yang melibatkan klasifikasi ganda (lebih dari satu variabel dependen). Tujuannya untuk mengetahui

ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel media berbasis IT (X) terhadap aktivitas (Y1) dan hasil belajar (Y2).

Rumus uji anova dua arah menurut (Riduwan 2013: 224):

Langkah 1.

Hitunglah Jumlah Kuadrat Total (JK_T) dengan rumus:

$$JK_T = \sum X_T^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$$

Langkah 2.

Hitunglah Jumlah Kuadrat Antar Group A (JK_A) dengan rumus:

$$JK_A = \left(\sum \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} \right) - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$$

Langkah 3.

Hitunglah Jumlah Kuadrat Antar Group B (JK_B) dengan rumus:

$$JK_B = \left(\sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} \right) - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$$

Langkah 4.

Hitunglah Jumlah Kuadrat Antar Group A dan B (JK_{AB}) dengan rumus:

$$JK_{AB} = \left(\sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} \right) - \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$$

Langkah 5.

Hitunglah Jumlah Kuadrat Dalam (Residu) antar group (JK_D) dengan rumus:

$$JK_D = JK_T - JK_A - JK_B - JK_{AB}$$

Langkah 6.

Mencari derajat bebas (db_A ; db_B ; db_{AB} ; db_D ; db_T ;) dengan rumus:

$$\begin{aligned} db_A \text{ (BARIS)} &= b-1 \\ db_B \text{ (KOLOM)} &= k-1 \\ db_{AB} \text{ (INTERAKSI)} &= (db_A) \cdot (db_B) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} db_D (\text{RESIDU}) &= N - (b.k) \\ db_T (\text{TOTAL}) &= N - 1 \end{aligned}$$

Langkah 7.

Hitunglah Kuadrat Rerata antar group (KR_A ; KR_B ; KR_{AB} ; KR_D ;))

dengan rumus:

$$KR_A = \frac{JK_A}{db_A} \qquad KR_{AB} = \frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$$

$$KR_B = \frac{JK_B}{db_B} \qquad KR_D = \frac{JK_D}{db_D}$$

Langkah 8.

Carilah F_{hitung} (F_A ; F_B ; F_{AB}) masing-masing group dengan rumus:

$$F_A = \frac{KR_A}{KR_D}$$

$$F_B = \frac{KR_B}{KR_D}$$

$$F_{AB} = \frac{KR_{AB}}{KR_D}$$

Langkah 9.

Carilah F_{tabel} (F_A ; F_B ; F_{AB}) masing-masing group dengan rumus:

$$F_A (\text{tabel}) = F_A (\alpha)(dbA : dbD)$$

$$F_B (\text{tabel}) = F_B (\alpha)(dbB : dbD)$$

$$F_{AB} (\text{tabel}) = F_{AB} (\alpha)(dbAB : dbD)$$

Langkah 10.

Tabel 6. Buat tabel ringkasan anova dua jalur sebagai berikut.

Sumber Varian (SV)	Jumlah Kuadrat (JK)	derajat bebas (db)	Kuadrat Rerata (KR)	F_{hitung}	F_{tabel}
Antar group (A)					
Antar group (B)					
Antar group (AB)					
Dalam group (D) Residu					
Total					

Langkah 11

Membuat kesimpulan. Berdasarkan rumus diatas, berikut cara menentukan F_{tabel} :

1. $F_A(\alpha)(\text{dbAB} : \text{dbD}) = F_{(0,01)(1,76)}$ dengan taraf signifikansi 1%, maka kaidah keputusan yaitu: $F_A(\text{hitung}) < F_A(\text{tabel})$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $F_A(\text{hitung}) > F_A(\text{tabel})$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan .
2. $F_B(\alpha)(\text{dbAB} : \text{dbD}) = F_{(0,05)(1,76)}$ dengan taraf signifikansi 5%, maka kaidah keputusan yaitu: $F_B(\text{hitung}) < F_B(\text{tabel})$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $F_B(\text{hitung}) > F_B(\text{tabel})$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan .
3. $F_{AB}(\alpha)(\text{dbAB} : \text{dbD}) = F_{(0,05)(1,76)}$ dengan taraf signifikansi 5%, maka kaidah keputusan yaitu: $F_{AB}(\text{hitung}) < F_{AB}(\text{tabel})$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $F_{AB}(\text{hitung}) > F_{AB}(\text{tabel})$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan .

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 57,3 sedangkan rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 67,9. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 88,3 sedangkan kelas kontrol adalah 79,5. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,73 sedangkan rata-rata *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,43 selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut adalah 0,30.

Hasil perhitungan uji hipotesis “1” menggunakan rumus Uji Analisis of Variance (ANOVA) dua arah (two-way analysis of varian). Hasil perhitungan didapat nilai $F_A (\text{hitung}) = 12,09 > F_A (\text{tabel}) = 6,96$ dengan taraf signifikansi 1%, berarti $F_A (\text{hitung}) > F_A (\text{tabel})$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih”

Hasil perhitungan uji hipotesis “2” menggunakan rumus Uji Analisis of Variance (ANOVA) dua arah (two-way analysis of varian). Didapat nilai $F_{B \text{ (hitung)}} = 12,03 > F_{A \text{ (tabel)}} = 3,96$ dengan taraf signifikansi 5%, berarti $F_{B \text{ (hitung)}} > F_{B \text{ (tabel)}}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih”

Hasil perhitungan uji hipotesis “3” menggunakan Uji Analisis of Variance (ANOVA) dua arah (two-way analysis of varian). Didapat nilai $F_{AB \text{ (hitung)}} = 10,95 > F_{\text{tabel}} = 3,96$ dengan taraf signifikansi 5%, berarti $F_{AB \text{ (hitung)}} > F_{\text{tabel}}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih”

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media berbasis IT, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik, diharapkan dengan pembelajaran menggunakan media berbasis IT dapat saling membantu peserta didik dalam bekerja sama serta berpartisipasi dan melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran.
2. Guru, diharapkan dengan pembelajaran menggunakan media berbasis IT peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran. Guru sebaiknya memberikan treatment dengan menggunakan berbagai media salah satunya dengan media berbasis IT.

3. Sekolah, dapat mendukung dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya menggunakan media berbasis IT seperti laptop, LCD, dan speaker. Dengan demikian proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada apa yang harus diperoleh peserta didik, melainkan bagaimana memberikan pengetahuan dan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan sekolah.
4. Peneliti, berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lain untuk dapat menggunakan media berbasis IT dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta Utara.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan media Pembelajaran*. Gaung Persada Press, Jakarta.
- Athoillah, Muh Hafiz. 2012. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas VIII D MTsN Semanu Gunungkidul Yogyakarta. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Klijaga, Yogyakarta.
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya, Bandung.
- Danim, S. 1994. *Media Komunikasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Uno, Hamzah B. dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Kadir, Abdul dan Terra CH. Triwahyuni. 2013. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Andi, Yogyakarta.
- Kasmadi dan Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Mujiati. 2016. Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV C SD Negeri 1 Metro Pusat tahun Pelajaran 2015/2016. (Skripsi). Universitas Lampung, Metro.
- Muncarno. 2016. *Statistika Pendidikan*. Hamim Group, Metro.

- _____. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta, Bandung.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. 2013. *Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar*. Depdiknas, Jakarta.
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Purwono, Joni. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2: 127-144.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta, Bandung.
- Rohani, Ahmad. 2010. *Media Instruksional Edukatif*. PT Renika Cipta, Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- _____. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Tarsito, Bandung.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Sutabri, Tata. 2014. *Pengantar Teknologi Informasi*. Andi, Yogyakarta.

Wingkel, 2009. *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi, Yogyakarta.

Zuhra, Siti. 2018. Pengaruh Media Audio Visual terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Gerak pada Manusia di MAN 1 Pidie. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Rsniry Darussalam, Banda Aceh.