

## PENGARUH MEDIA RITATOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI DAUR HIDUP DAN METAMORFOSIS KELAS IV SDN WONOPLINTAHAN 2

Syafiatul Munazzilah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([nsyafiatul@yahoo.com](mailto:nsyafiatul@yahoo.com))

Ulhaq Zuhdi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh media ritatoon dan mendeskripsikan keterlaksanaan media ritatoon di kelas IV SDN Wonoplintahan 2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Quasi Experimental dengan desain *nonequivalent control group*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Wonoplintahan 2. Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampling *non probability sampling* atau *sampling* jenuh. Instrumen penelitian menggunakan lembar tes dan lembar observasi dan untuk teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dan observasi. Data observasi keterlaksanaan pembelajaran diperoleh hasil aktivitas guru sangat baik, pada kelas kontrol dengan ketercapaian 84,56 sedangkan pada kelas eksperimen 86,03. Untuk aktivitas siswa juga terlaksana dengan sangat baik, pada kelas kontrol mempunyai ketercapaian 86,25, sedangkan pada kelas eksperimen yakni 88,75. Hasil uji statistik dengan uji independen sampel uji t pada penelitian ini menunjukkan Sig. (2-tailed) yaitu sebesar  $0,004 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima atau terdapat perbedaan bermakna antara selisih hasil *posttest* kelas kontrol dengan selisih hasil *posttest* kelas eksperimen.

**Kata Kunci:** Media Ritatoon, Hasil Belajar, Metamorfosis

### Abstract

*This study aims to describe the influence of ritatoon media and describe the implementation of ritatoon media in grade IV SDN Wonoplintahan 2. This research uses Quasi Experimental research method with nonequivalent control group design. The population of this research is all students of grade IV SDN Wonoplintahan 2. The sample of this research is taken by using sampling technique non probability sampling or saturated sampling. The research instrument uses test sheets and observation sheets and for data collection techniques using tests and observations. Observation data of learning activity obtained by teacher activity result is very good, in control class with achievement 84,56 while in eksperimen 86,03 class. For the student activity is also very well done, the control class has the achievement of 86.25, while in the experimental class that is 88.75. The result of statistical test with independent test of t test sample in this study shows Sig. (2-tailed) that is  $0.004 < 0.05$  then  $H_a$  is received or there is a significant difference between the posttest result of the control class and the posttest result of the experimental class.*

*Keywords: Ritatoon Media, Learning Results, Metamorphosis*

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan cara disengaja dan memiliki rencana untuk dilakukan yang berupaya untuk mengembangkan potensi siswa dalam berbagai bidang yang dimilikinya. Pendidikan merupakan asas penting yang harus didapatkan oleh semua orang.

Roesminingsih dan Lamijan (2011:54), pendidikan merupakan upaya untuk usaha membina kader-kader bangsa sehingga dapat membentuk jati diri bangsa yang akhirnya akan timbul rasa cinta tanah air. Pendidikan merupakan aspek penting yang harus didapatkan oleh semua orang dan harus ditanamkan dari sejak kecil, dengan pendidikan seseorang dapat beradaptasi dengan lingkungan masyarakatnya serta membawa dirinya pada kebahagiaan dan keselamatan.

Salah satu komponen dari pendidikan adalah kurikulum, karena kurikulum merupakan perangkat, sistem atau pengaturan yang memuat isi dan bahan ajar yang dijadikan acuan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Slameto (dalam Hartinis dan Maisah, 2012:30) untuk melaksanakan pendidikan yang efektif maka diperlukan kurikulum yang baik dan juga seimbang. Sekolah yang kurikulumnya dapat memenuhi kebutuhan dan tuntutan yang diharapkan masyarakat, maka kurikulum itulah yang dapat dikatakan sebagai kurikulum yang baik dan juga seimbang. Menurut Yamin (2012:33) kurikulum memiliki peran penting untuk perkembangan bangsa, oleh karena itu kurikulum di tingkat dasar haruslah memberikan penguatan dan pemahaman yang matang untuk siswa. Kurikulum yang diberikan pada pendidikan sekolah dasar dapat

memberikan dampak yang sangat berpengaruh pada siswa.

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum-2006 yang sering disebut juga Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Yang mana didalam Kurikulum 2013 sistem pembelajarannya menekankan pada aspek afektif atau perubahan tingkah laku serta kompetensi yang imbang yakni antara keterampilan, sikap, dan pengetahuan, serta pembelajaran yang menyenangkan. IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang berada pada jaringan tema kurikulum 2013.

Pada kelas IV terdapat tema Cita-citaku subtema Hebatnya Cita-citaku pembelajaran 1 yang memuat dua mata pelajaran yakni bahasa Indonesia, dan IPA. Proses pembelajaran mata pelajaran IPA disekolah dasar menekankan pada pemberian pemahaman dari pengalaman langsung sehingga dapat mengembangkan kompetensi untuk menyelidiki alam sekitar yang dapat memberikan manfaat. Pada umumnya menurut Suryanti (2013:1), keterampilan proses dasar IPA meliputi atas mengamati, menggolongkan, mengukur, mengkomunikasikan, memprediksi, melakukan percobaan, menginterpretasi data, menggunakan alat, dan menyimpulkan. Keterampilan proses dasar IPA SD tersebut sesuai UU No. 20 Tahun 2016 mengenai SKL SD pada dimensi keterampilan siswa diharapkan memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Sehingga penerapan keterampilan pada siswa SD relevan dengan tahap perkembangan ranah siswa sekolah dasar. Keterampilan yang memungkinkan dapat diimplementasikan pada siswa sekolah dasar yaitu mengamati, menggolongkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan observasi, dan menyimpulkan. Melalui pendekatan ilmiah keterampilan proses dasar IPA tersebut kemampuan siswa untuk menerapkan metode ilmiah dalam memahami, mengembangkan dan menemukan ilmu pengetahuan, serta dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak dengan ilmu pengetahuan, sehingga tidak hanya menceritakan tentang ilmu pengetahuan melainkan siswa ikut terlibat yang menyebabkan siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran lebih bermakna.

Dalam pembelajaran IPA terdapat materi daur hidup hewan dan metamorfosis. Melalui materi daur hidup hewan dan metamorfosis kita dapat mengetahui dan memahami bagaimana perkembangbiakan hewan dari masa kecil hingga dewasa, serta kita dapat mengetahui bahwa setiap hewan mempunyai cara berkembangbiak yang berbeda. Mengetahui tahapan daur hidup hewan dapat memberikan manfaat untuk kita misalnya dengan mempelajari daur hidup hewan kita dapat menghindari wabah-wabah yang disebabkan oleh serangga yang dapat

merugikan dan mengganggu seperti penyakit demam berdarah yang disebabkan oleh nyamuk, serta dapat bermanfaat dan berguna untuk kehidupan manusia seperti pada ulat sutera yang ketika menjadi kepompong dapat menghasilkan bahan sutera.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN Wonoprintahan 2 didapatkan informasi bahwasanya guru masih cenderung menggunakan metode ceramah ketika mengajar terutama saat menjelaskan materi daur hidup hewan. Guru hanya mengandalkan buku pegangan dan buku paket saja untuk menjelaskan sehingga menyebabkan siswa tidak tertarik untuk mengetahui materi daur hidup hewan dan metamorfosis, karena siswa hanya sekedar membayangkan bagaimana bentuknya daur hidup beserta urutannya. Siswa hanya mendapatkan pengetahuan dari buku bacaan saja tanpa adanya media lain yang ikut membantu pemahaman siswa. Ketika pembelajaran guru cenderung memberikan informasi saja dan kemudian menyuruh siswa untuk menghafalkannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa materi daur hidup dan metamorfosis pada hewan mempunyai banyak tahapan yang seringkali membingungkan siswa. Karena faktor itulah yang tidak dapat membuat siswa fokus, menimbulkan kebosanan dan tidak tertarik untuk mempelajarinya.

Salah satu cara untuk menarik perhatian siswa yakni dengan penggunaan media yang kreatif dan inovatif yang sesuai dengan materi dan tujuan pencapaiannya. Dengan adanya media dapat mempermudah pemahaman siswa. Dengan adanya media, dapat membantu guru untuk menghilangkan rasa kejenuhan dan membantu siswa agar lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk perantara berkomunikasi dalam proses kegiatan pembelajaran (Sihkabuden, 2011:4). Guru dapat memanfaatkan sesuatu yang dirasa dapat membantunya dalam menyampaikan materi sehingga mempermudah berkomunikasi dengan siswa karena maksud dan tujuan pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget, melewati 4 tahapan dalam perkembangan kognitif, yakni 1) Tahapan sensori-motorik, dimulai dari anak berusia 0 sampai 2 tahun. 2) Tahapan pra-operasional, dimulai dari anak berusia 2 sampai 7 tahun. 3) Tahapan operasional kongkrit dimulai dari anak berusia 7 sampai 11 tahun. 4) Tahapan operasional formal, dimulai dari anak berusia 11 tahun sampai dewasa. (Nursalim, 2007:75)

Pada siswa kelas IV sekolah dasar umumnya berusia 10 tahun sampai 11 tahun. Pada usia tersebut siswa kelas IV menempati tahapan operasional kongkrit. Di tahapan

ini, siswa masih belajar untuk berpikir secara abstrak, dimana siswa belum mampu menyusun informasi yang disampaikan oleh guru, Namun siswa sudah mampu untuk berpikir logis dengan menggunakan objek kongkrit atau nyata seperti benda-benda kongkrit dan kejadian atau peristiwa kongkrit. Sehingga diperlukan adanya media untuk memudahkan siswa dalam memahami informasi yang disampaikan guru.

Dari beberapa pertimbangan yang sudah kemukakan, maka pemilihan media adalah salah satu cara guru untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran siswa kelas IV, agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi daur hidup dengan memilih menggunakan media Ritatoon.

Ritatoon yakni media tiga dimensi yang terdiri dari gambar-gambar berseri yang mempunyai keterkaitan antara gambar yang satu dengan yang lainnya. Pada dasarnya wujud gambar pada ritatoon tergolong media 2 dimensi, namun perangkat untuk melatakan gambar seri tersebut tergolong 3 dimensi karena pada setiap gambar tersebut memiliki bingkai. Penggunaan media ritatoon harus secara berjajar sesuai dengan aturan agar pesan materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik sehingga siswa memahami informasi yang akan disampaikan oleh media ritatoon.

Pada pembelajaran tema Cita-citaku subtema Hebatnya Cita-citaku pembelajaran 1 terdapat Kompetensi Dasar (KD) Mata pelajaran IPA 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya dan 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya. Kompetensi Dasar 3.2 menuntut siswa untuk menegetahui perbedaan siklus hidup dari beberapa jenis makhluk hidup dengan cara membandingkan. Dengan adanya siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup maka siswa dapat mengetahui bagaimana upaya pelestariannya. Selanjutnya siswa menuliskan pengetahuan mereka tentang siklus beberapa jenis makhluk hidup dilingkungannya dalam bentuk skema, seperti yang tertuang pada KD 4,2.

Berdasarkan KD tersebut maka media ritatoon cocok untuk digunakan karena dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media ritatoon memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah siswa lebih termotivasi dan juga lebih aktif saat mengikuti pembelajaran dikarenakan pembelajaran lebih bervariasi dan menarik perhatian siswa. Kelebihan media ritatoon yang lain yakni bersifat fleksibel karena media tersebut dapat digunakan pada tingkat kelas yang rendah ataupun tinggi dengan menyesuaikan materi dan media ritatoon mudah untuk digunakan siswa dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Hal ini

sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (2007:6,9) yang berpendapat bahwa pengetahuan dibangun secara sosial, yang berarti bahwa siswa atau peserta yang terlibat pada interaksi sosial akan memberi kontribusi dan membangun makna suatu pengetahuan. Dari teori tersebut dapat menjelaskan bahwa interaksi yang terjadi pada siswa saat kegiatan pembelajaran dapat membangun atau menambah pengetahuan siswa tentang suatu hal. Interaksi tersebut dapat terjadi ketika siswa melakukan diskusi dengan menggunakan media ritatoon saat pembelajaran, dikarenakan media ritatoon mengajak siswa untuk bertukar pikiran dan saling berinteraksi untuk memutuskan tentang urutan yang benar dan menyusun daur hidup hewan agar menjadi siklus yang benar dan tepat, sehingga dapat membangun pengetahuan siswa tentang daur hidup hewan.

Berpengaruhnya suatu media pembelajaran termasuk media ritatoon juga dibuktikan dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Mardiyah Khasanah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara *Mix Media* Di SMK Negeri 3 Purworejo”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media ritatoon ketika pembelajaran memiliki nilai rata-rata lebih tinggi di dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media ritatoon. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menambah motivasi dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru sehingga hasil belajar dapat meningkat dan menjadi lebih baik.

Melihat dari uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti perlu melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Ritatoon terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Daur Hidup Hewan dan Metamorfosis Kelas IV SDN Wonoplintahan 2”.

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui pengaruh media ritatoon terhadap hasil belajar siswa materi daur hidup hewan kelas IV SDN Wonoplintahan 2 (2) Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media ritatoon terhadap hasil belajar siswa materi daur hidup hewan dan metamorfosis kelas IV SDN Wonoplintahan 2.

Rohman dan Amri (2016:156) menyatakan bahwa media ialah segala sesuatu atau alat pengajaran yang dimanfaatkan guru saat melakukan pengajaran yang sedang berlangsung sebagai upaya dalam membantu menyampaikan bahan ajar, informasi, atau materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat terpenuhi.

Menurut Winkel (dalam Kristanto 2016:5) menjelaskan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana yang *non personal* (bukan manusia). Yang disediakan dan dimanfaatkan oleh guru yang memegang peranan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai. Dari berbagai penjelasan yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah sebagai alat, perangkat ataupun sarana pengajaran untuk menyalurkan informasi dari guru kepada siswa, yang dapat membantu dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran yang sedang dilakukan oleh guru dengan baik supaya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai, dikarenakan siswa dapat menerima informasi dan memahami dengan baik.

Ritatoon berasal dari dua kata, yakni “rita” kependekan dari kata “cerita”, dan “toon” yang dalam bahasa Inggris berarti “pertunjukkan”. Ritatoon merupakan gambar berseri yang ditampilkan untuk media pembelajaran sebagai sarana menyalurkan informasi. Ritatoon yakni penyajian pesan secara visual menggunakan simbol garis di dalam serangkaian gambar (gambar seri) pada saat menggunakannya memakai standar. Standar ritatoon berbentuk papan berlubang berlajur-lajur, fungsi lubang tersebut untuk meletakkan gambar yang ditegakkan. Ritatoon adalah media pembelajaran yang efektif karena dalam penggunaannya guru dapat bercerita sambil memperlihatkan gambar dan dapat menarik perhatian siswa sehingga tingkah laku siswa masih dapat diawasi. (Kustiawan, 2016:83). Sihkabuden, (2011:97) menjelaskan ritatoon adalah serangkaian gambar yang berbingkai. Sebenarnya wujud gambarnya sendiri bukan tergolong tiga dimensi melainkan dua dimensi. Namun tempat untuk meletakkan atau menegakkan gambar berbikai tersebut tergolong tiga dimensi, maka dari itu ritatoon tergolong media yang wujud perangkatnya tiga dimensi. Gambar seri diletakkan pada papan yang diberi lajur-lajur dan berlubang sebagai tempat bingkai-bingkai gambar yang diatur secara berjajar dan vertical. Ritatoon terdiri dari 5 gambar atau lebih yang setiap gambarnya mempunyai keterkaitan dengan gambar yang lain. Untuk satu set gambar seri yang disiapkan merupakan serangkaian gambar yang dapat menunjang tujuan pembelajaran yang dimaksudkan dapat tercapai. Pada media ritatoon tidak hanya terdapat gambar saja, melainkan ada sedikit keterangan tentang gambar tersebut yang ada dibalik gambar.

Pembelajaran tematik ialah bagian dari salah satu model pembelajaran terpadu yakni sistem pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dalam mencari dan menemukan konsep keilmuan secara holistik, bermakna, serta otentik yang didapatkan secara individu maupun kelompok (Majid, 2014:80). Berdasarkan uraian diatas,

dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik ialah pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk menjadikan satu mengaitkan pembelajaran satu dengan yang lainnya, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman, pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang bermakna.

Menurut Mulyasa (dalam Julianto, 2011:4) menjelaskan bahwa IPA berkaitan dengan bagaimana cara untuk mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya sekedar dalam penguasaan kumpulan pengetahuan berupa konsep, atau fakta saja melainkan suatu proses penemuan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan fenomena atau peristiwa alam yang terjadi. Fakta dalam IPA ialah pernyataan tentang benda yang konkret atau benar-benar nyata dan telah terjadi yang sudah dibuktikan kebenarannya. Prinsip pada IPA ialah tentang generalisasi tentang hubungan diantara konsep-konsep IPA, sedangkan konsep IPA ialah suatu ide yang menyatukan fakta-fakta IPA. Susanto (2015:167) menjelaskan bahwa IPA atau sains merupakan upaya manusia untuk mengerti alam semesta dengan cara pengamatan yang sesuai dengan tujuan dengan menggunakan prosedur serta dijelaskan dengan logika atau nalar yang akhirnya dapat disimpulkan.

Dalam pembelajaran IPA terdapat materi daur hidup hewan dan metamorfosis. Daur hidup hewan merupakan tahapan pertumbuhan hewan dari kecil hingga menjadi hewan dewasa. Pada daur hidup, hewan ada yang mengalami perubahan bentuk dari kecil sampai dewasa serta ada pula yang tidak mengalami perubahan secara pesat. Perubahan bentuk dan struktur pada hewan juga mempengaruhi terjadinya perubahan pada fungsi. Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada daur hidupnya, maka dapat diartikan hewan tersebut mengalami metamorfosis. Metamorfosis ialah bentuk larva yang berubah menjadi bentuk dewasa (Yatim, 2007:601). Tidak semua hewan terjadi metamorfosis dalam daur hidupnya. Beberapa hewan yang mengalami perubahan bentuk mulai dari kecil hingga dewasa, antara lain nyamuk, kupu-kupu, lalat, kecoa, katak, dan lain sebagainya. Ada dua macam metamorfosis, yakni metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Hasil belajar yakni umpan balik dari proses pembelajaran yang sudah seseorang lakukan. Menurut Salim (dalam Husamah dkk, 2016:19) bahwa hasil belajar sebagai sesuatu yang didapatkan atau diperoleh setelah melalui proses belajar yang biasanya ditunjukkan berupa nilai atau skor. Hal tersebut mengartikan bahwa objek yang dinilai merupakan hasil belajar. Menurut Surya (dalam Husamah dkk, 2016:19) hasil belajar akan terlihat dalam berbagai hal, yakni keterampilan, berfikir

kritis dan rasional, kebiasaan, sikap, apresiasi, berfikir asosiatif dan pengamatan.

Hipotesis pada penelitian ini yakni, Ha: Terdapat pengaruh media ritatoon terhadap hasil belajar siswa materi daur hidup hewan dan metamorfosis kelas IV SDN Wonoplintahan 2. Ho: Tidak terdapat pengaruh media ritatoon terhadap hasil belajar siswa materi daur hidup hewan dan metamorfosis kelas IV SDN Wonoplintahan 2.

**METODE**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui bagaimana pengaruh media ritatoon terhadap hasil belajar siswa tema cita-citaku kelas IV Wonoplintahan 2. Pada jenis penelitian kuantitatif ini kesimpulan dari data yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk angka-angka. Rancangan pada penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*).

Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design* yang berarti kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random. Sesudah ditentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimennya, selanjutnya dilakukan pengambilan data dengan menggunakan *pretest* yang diberikan kepada dua kelompok tersebut yang dilakukan di awal pembelajaran sebelum kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa media ritatoon untuk mengetahui kemampuan awal yang ada pada kedua kelompok tersebut, yang kemudian kedua kelompok diberikan *posttest*. Sedangkan pemberian *posttest* pada kelompok kontrol berguna untuk mengetahui pengaruh dari pembelajaran yang dilaksanakan secara klasika.

Rumus *nonequivalent control group design* menurut Sugiyono, 2015 : 116, yakni :

$O_1$	X	$O_2$
$O_3$		$O_4$

Keterangan:

- $O_1$  : Hasil *pretest* (kelompok eksperimen)
- $O_2$  : Hasil *posttest* (kelompok eksperimen)
- $O_3$  : Hasil *pretest* (kelompok kontrol)
- $O_4$  : Hasil *posttest* (kelompok kontrol)
- X : Perlakuan (menggunakan media ritatoon pada proses pembelajaran)

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Wonoplintahan 2 yang terletak di Kecamatan Prambon Kabupaten Sidoarjo. Pemilihan lokasi untuk penelitian ini dikarenakan pihak sekolah menerima masukan dari orang lain serta terbuka untuk menerima peneliti untuk

menerapkan media ritatoon sebagai media untuk membantu siswa dalam memahami materi daur hidup hewan dan metamorfosis. Waktu penelitian di SDN Wonoplintahan 2 ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.

Penelitian ini yang menjadi populasi ialah keseluruhan siswa kelas IV di SDN Wonoplintahan 2. Jenis teknik yang digunakan pada penelitian ini yakni sampel jenuh. Teknik sampel jenuh ialah teknik penentuan sampel jika seluruh anggota dari populasi dijadikan sebagai sampel, maka sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV A yang menjadi kelas kontrol dan kelas IV B yang menjadi kelas eksperimen di SDN Wonoplintahan 2.

Instrumen penelitian berupa tes dan non tes. (1) Lembar Tes atau soal pada penelitian ini menggunakan lembar tes bersifat objektif atau *multiple choice* yang mempunyai 4 macam pilihan jawaban yakni A,B,C, dan D. lembar tes dalam penelitian ini terdiri dari 2 macam yakni lembar tes untuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* ialah tes yang diberikan peneliti sebelum melakukan perlakuan pada siswa agar mengetahui sampai mana pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sedangkan *posttest* ialah tes yang diberikan sesudah peneliti memberikan perlakuan kepada siswa untuk mengetahui sampai mana pencapaian pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. (2)Lembar Observasi terdiri dari lembar observasi aktivitas guru untuk mengamati aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran langsung yang nanti pada akhirnya akan diambil kesimpulan permasalahan yang ditemukan. Lembar obserbvasi aktivitas guru berisi tentang kegiatan yang dilaksanakan oleh guru ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media ritatoon. Dan juga lembar observasi siswa digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media ritatoon, penilaian kegiatan siswa yang meliputi sikap dan keterampilan siswa.

Hasil dari penilaian aktivitas guru dan siswa bertujuan agar dapat mengetahui ketercapaian pada aktivitas belajar mengajar yang sudah direncanakan, sehingga dapat diambil kesimpulan kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan sangat baik, baik, cukup, ataupun kurang.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yakni: lembar tes hasil belajar dan lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran.

Teknik analisis data yakni terdiri dari analisis instrumen dan analisis hasil. Teknik analisis instrumen berupa uji validitas dan reliabilitas, dan untuk teknik analisis hasil berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji

hipotesis, N-Gain ternormalisasi, dan analisis data keterlaksanaan pembelajaran.

Validitas merupakan alat ukur yang bertujuan untuk menunjukkan tingkat kemampuan dari instrumen yang telah dibuat dapat mengukur yang ingin diukur. Instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang semestinya diukur (Siregar, 2014:75). Penghitungan uji validitas menggunakan teknik korelasi *product moment*, dengan ketentuan: jika  $sig \geq 0,05$  maka item tidak valid dan jika  $sig < 0,05$  maka item valid. Atau dengan menggunakan kriteria: jika  $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ , maka item dinyatakan valid dan jika  $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$ , maka item dinyatakan tidak valid.

Setelah mendapat data instrumen yang valid selanjutnya yakni analisis reliabilitas. Instrumen yang baik dan dapat dipercaya akan memporelah data yang dapat dipercaya karena datanya benar dan sesuai dengan kenyataan, sehingga berapa kali data diambil maka akan mendapat hasil yang sama. Reliable berarti dapat dipercaya sehingga dapat diandalkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus *Sprearman-Brown*. Analisis reliabilitas menggunakan bantuan SPSS 22 dengan klasifikasi koefisien reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 1 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Keofesien Reliabilitas (r)	Kategori
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi

Gulford (dalam Sundayana, 2015:70)

Analisis hasil yang pertama yakni uji normalitas merupakan uji yang dilakukan bertujuan untuk menilai atau menghitung sebaran data pada sebuah variabel atau kelompok data tentang normal atau tidaknya distribusi pada data sampel. Untuk menghitung uji normalitas menggunakan rumus *chi square*. *Chi square* digunakan untuk menjelaskan apa ada perbedaan yang signifikan atau tidak anantara frekuensi yang telah didapatkan dengan frekuensi yang diharapkan. Dalam penelitian ini dibantu dengan menggunakan SPSS 22. Dengan kriteria uji normalitas adalah sebagai berikut: jika signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas yakni uji homogenitas. Pengujian yang dilakukan terhadap sampel yang digunakan dalam sebuah penelitian, apakah sampel tersebut homogen atau tidak dinamakan uji homogenitas.

Pada awal-awal kegiatan analisis data harus dilakukan perhitungan homogenitas harga varian. Dalam Uji homogenitas dilakukan pada *pre test* dan *post test*. Penelitian ini dibantu dengan menggunakan analisis SPSS 22 dengan kriteria pengujiannya yaitu :jika signifikasi  $< 0,05$  maka varian kelompok data tidak sama atau tidak homogeny dan jika signifikasi  $> 0,05$  maka varian kelompok data adalah sama atau homogen (Priyatno, 2014: 88).

Selanjutnya yakni uji T-test, agar dapat mengetahui adanya perbedaan yang signifikan atau tidak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disebabkan adanya perlakuan yang berbeda dengan menggunakan Uji t-test. Uji t-test pada penelitian ini dihitung dengan SPSS 22 dengan kreteria sebagai berikut: jika  $sig > 0,05$ , maka dinyatakan Ho diterima dan jika  $sig < 0,05$ , maka dinyatakan Ho ditolak. Atau dapat menggunakan kreteria jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka dinyatakan Ho ditolak dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka dinyatakan Ho diterima

Uji n-gain ternormalisasi merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menggambarkan secara umum tentang peningkatan hasil belajar yang dilakukan sebelum dan setelah pembelajaran (Sundayana, 2015:151)

Rumus n-gain ternormalisasi yaitu:

$$\text{Gain ternormalisasi (g)} = \frac{\text{Skor Post test} - \text{Skor Pre test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre test}}$$

Koefisien gian ternormalisasi yang diperoleh dapat diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria berikut:

Tabel 2 Interpretasi Gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi

(Hake dalam Sundayana, 2015:151)

### Hasil dan Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian yakni melakukan beberapa persiapan, dengan melakukan studi pendahuluan, mempersiapkan media pembelajaran, validasi dosen ahli yang terdiri dari validasi perangkat pembelajaran, validasi media pembelajaran, validasi instrumen soal objektif (*pretest* dan *posttest*), validasi lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dan validasi angket respon siswa. Semua validasi ahli diserahkan kepada validator yakni Farida Istanah., S.Pd.,

M.Pd. Validasi ini mengarah pada pengujian kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya yakni melewati uji validitas untuk mengukur kevalidan instrumen. Perhitungan diperoleh data dari 55 soal yang diujikan untuk soal *pretest* dan soal *posttest* soal valid sebanyak 43 soal. Soal yang valid mempunyai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel,  $r$  tabel yang dimaksudkan adalah pada taraf Signifikansi 5%. Dengan memakai rumus *pearson correlation*. Dari 43 soal yang valid dipergunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* untuk mengumpulkan data penelitian.

Selanjutnya yakni uji reliabilitas. Penelitian ini rumus *Spearman-Brown*. Kriteria dalam *Cronbach Alpha* atau *Spearman Brown* yakni dengan batasan 0,6. Apabila diperoleh  $r$  dari perhitungan lebih besar dari 0,6 maka instrument bisa dikatakan reliabel, dan sebaliknya bila diperoleh  $r$  kurang dari 0,6 maka instrumen penelitian dikatakan tidak reliabel. Diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.814
		N of Items	22 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	.754
		N of Items	21 <sup>a</sup>
	Total N of Items		43
Correlation Between Forms			.788
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.881
	Unequal Length		.881
Guttman Split-Half Coefficient			.877

Berlandaskan tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa nilai perhitungan dengan menggunakan *Spearman-Brown*  $>$  0,6 adalah 0,881 dengan jumlah soal valid 43 soal, dapat dilihat pada Total *N of Items*. Sehingga instrumen soal objektif yang berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 43 soal bersifat reliabel.

Selanjutnya yakni tahap pelaksanaan penelitian dilaksanakan penelitian pada dua kelas, yakni kelas IV-A (kelas kontrol) dan kelas IV-B (kelas eksperimen). Proses pembelajaran pada kedua kelas tersebut tahap awal dengan mengerjakan *pretest* sehingga dapat diperoleh data sebelum diberikan perlakuan dengan materi daur hidup hewan dan metamorfosis. Kemudian kedua kelas diberi perlakuan yang mana kelas kontrol menggunakan media gambar dan kelas eksperimen menggunakan media ritatoon. Tahap terakhir yakni pemberian *posttest*. Hasil dan pembahasan analisis data yang sudah didapatkan dari penelitian yang dilakukan di SDN Wonoplintahan 2. Pada akhir penelitian ini didapatkan data yang meliputi data hasil belajar siswa dan penilaian keterlaksanaan pembelajaran. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada diagram berikut:

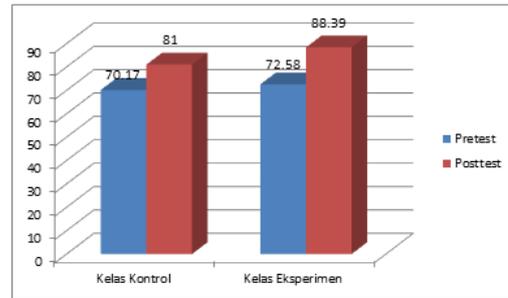


Diagram 1. Perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen

Sedangkan pada penilaian keterampilan siswa dalam proses membuat skema serta hasil produk sebagai berikut:

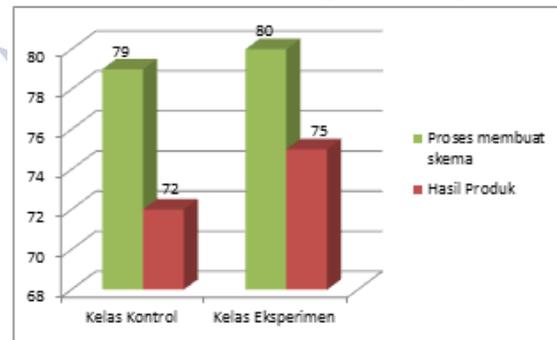


Diagram 2 Keterampilan Pembelajaran

Pada kelas kontrol hasil keterampilan proses dalam membuat skema tentang daur hidup hewan mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 79 dan penilaian hasil produk membuat skema mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 72 dengan jumlah 30 siswa. Adapun pada kelas eksperimen hasil keterampilan proses dalam membuat skema tentang daur hidup hewan mendapat nilai rata-rata 80 dan penilaian hasil produk membuat skema mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 75 dengan jumlah 31 siswa.

Selanjutnya yaitu hasil penilaian keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil penilaian aktivitas guru sebagai berikut:

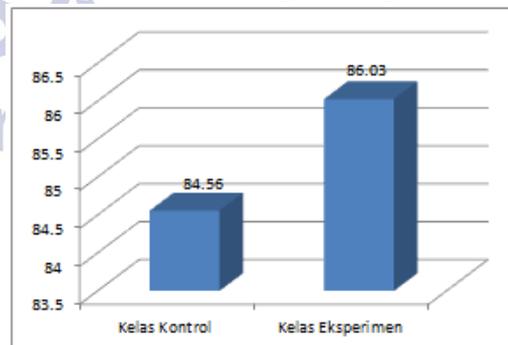


Diagram 3 Aktivitas Guru

Berlandaskan diagram 4.2 hasil observer dari pengamat 1 dan pengamat 2 diperoleh nilai ketercapaian 84,56 pada kelas kontrol dan pada kelas eksperimen memperoleh nilai ketercapaian 86,03. Pengamat menilai 17 aspek dengan kriteria yang berbeda antara kelas

kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil penilaian aktivitas siswa diperoleh sebagai berikut:

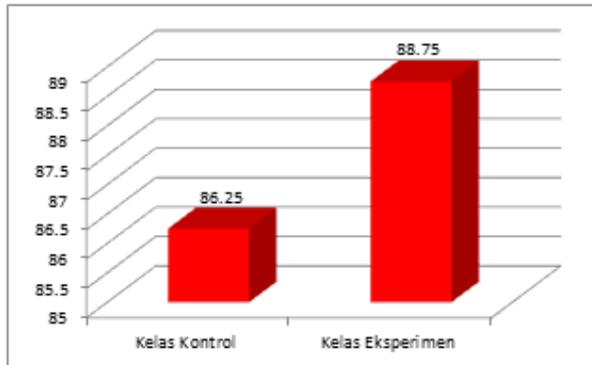


Diagram 4 Aktivitas Siswa

Dapat diketahui bahwa penilaian aktivitas siswa dari pengamat 1 dan pengamat 2 kelas kontrol memperoleh nilai ketercapaian 86,25 dan pada kelas eksperimen memperoleh nilai ketercapaian 88,75 terdapat 10 aspek yang dinilai oleh pengamat dengan kriteria yang berbeda antara kedua kelas.

Analisis uji normalitas data *pretest* dilaksanakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perhitungan menggunakan analisis SPSS 22, maka diperoleh hasil perhitungan dengan melihat tabel dibawah ini:

Tabel 4 Normalitas Hasil *Pretest*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE_KONTROL	.135	30	.173	.945	30	.121
PRE_EKSPERIMEN	.129	31	.200*	.963	31	.367

\*. This is a lower bound of the true significance  
a. Lilliefors Significance Correction

Perhitungan dengan SPSS22, perhitungan Normalitas ditunjukkan pada kolom *Kolmogorov-Smirnov*. Pre\_kontrol yang berarti hasil nilai *pretes* dari kelas kontrol, dan Pre\_eksperimen yang berarti hasil nilai *pretest* pada kelas eksperimen. Tabel memperlihatkan bahwa nilai Sig pada *pretest* kelas kontrol yakni 0,173 > 0,05 dengan df 30, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data *pretest* pada kelas kontrol berdistribusi normal. Sama halnya pada hasil nilai *pretest* kelas eksperimen yakni 0,200 > 0,05 dengan df 31, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya yakni mengitung normalitas data *posttest*. Dari perhitungan tersebut, diperoleh hasil perhitungan yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Normalitas Hasil *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POST_KONTROL	.117	30	.200*	.958	30	.273
POST_EKSPERIMEN	.142	31	.127	.938	31	.078

\*. This is a lower bound of the true significance  
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil perhitungan nilai *posttest* dapat dilihat pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* . Pada kelas Post\_kontrol yang berarti hasil nilai *posttest* kelas kontrol, dan Post\_eksperimen yang berarti hasil nilai kelas eksperimen. Hasil nilai *posttrst* kelas kontrol dapat dilihat pada kolom Sig yang menunjukkan nilai sebesar 0,200 > 0,05 dengan df 30, dan hasil nilai *posttest* pada kelas eksperimen kolom sig menunjukkan nilai sebesar 0,127 > 0,05 dengan df 31. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal.

Selanjutnya yakni tahap uji homogenitas. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 22 pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil perhitungan Homogenitas *pretest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6 Homogenitas Data *Pretest*  
Test of Homogeneity of Variances

PRETEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.118	1	59	.295

Data dapat dikatakan data yang homogen apabila data tersebut mempunyai signifikan lebih besar dari 0,05 atau Sig. > 0,05. Berlandaskan data hasil nilai yang telah ditunjukkan pada tabel diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,295 > 0,05 yang berarti data *pretest* kelas kontrol dengan kelas eksperimen memiliki varian yang sama atau homogen. Setelah menguji homogenitas *pretest* dan telah memperoleh hasil nilainya, maka tahap selanjutnya yakni menguji homogenitas *posttest* yang mana data diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan analisis SPSS 22. Hasil perhitungannya uji Homogenitas *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7 Homogenitas Data *Posttest*  
Test of Homogeneity of Variances

POSTTEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.029	1	59	.316

Data dapat dikatakan data yang homogen apabila data tersebut mempunyai signifikan lebih besar dari 0,05 atau Sig. > 0,05. Berlandaskan data hasil nilai yang telah ditunjukkan pada tabel 4.10 diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,316 > 0,05 yang berarti data *posttest* kelas kontrol dengan kelas eksperimen memiliki varian yang sama atau homogen.

Setelah melalui tahap analisis uji homogenitas, maka selanjutnya yakni tahap uji T, menggunakan analisis

SPSS 22 dengan *Independent Sample T-Test*. Hasil perhitungan uji T dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8 T-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
post	Equal variances assumed	5.776	.019	-2.990	59	.004	-7.38710	2.47035	-12.33025	-2.44394
	Equal variances not assumed			-2.970	49.552	.005	-7.38710	2.48713	-12.38376	-2.39043

Berdasarkan hasil uji T yang ditunjukkan pada tabel, untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh maka dapat menggunakan dua cara yakni yang pertama dengan membandingkan t hitung dengan t tabel dengan ketentuan apabila t hitung memiliki nilai positif maka terdapat pengaruh apabila T hitung > T tabel, sedangkan apabila t hitung memiliki nilai negatif maka terdapat pengaruh apabila T hitung < T tabel. Pada tabel dapat diketahui bahwa T hitung -2.990 yang berarti < t tabel yaitu -2.990 > -2.001 pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan diberikannya perlakuan dengan menggunakan media ritatoon terhadap hasil belajar siswa. Cara kedua adalah dengan melihat Sig. (2-tailed). Apabila pada perhitungan nilai Sig. (2-tailed) dibawah 0,05 maka terdapat perbedaan atau terdapat pengaruh, sedangkan apabila (2-tailed) diatas 0,05 maka tidak terdapat perbedaan atau tidak terdapat pengaruh. Pada tabel perhitungan uji T mendapatkan Sig. (2-tailed) dengan melihat kolom *Equal variances assumed* adalah sebesar 0,004 sehingga menunjukkan bahwa nilai 0,004 < 0,05. Sehingga disimpulkan bahwa penelitian ini ada pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan, yaitu berupa penggunaan media ritatoon terhadap hasil belajar siswa.

Tahap terakhir yakni melalui tahap uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil perhitungan ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji N-Gain Ternormalisasi

Kelas Penelitian	Skor N-Gain Rata-Rata	Kategori
Kontrol	0,41041	Sedang
Eksperimen	0,59285	Sedang

Dapat diketahui bahwa skor N-Gain kelas kontrol yakni 0,41041 dengan kategori sedang dan skor kelas eksperimen yakni 0,59285 dengan kategori sedang. peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang mana hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol namun sama-sama pada kategori sedang yang berarti peningkatan pada kelas eksperimen tidak

terlalu signifikan. Pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama menggunakan media bergambar, perbedaannya hanya pada bentuk media dan cara penggunaannya. Penggunaan media ritatoon siswa dapat mengurutkan siklus hewan dari awal hingga dewasa dengan melihat gambar yang ada pada bingkai, sedangkan penggunaan media gambar siswa dapat melihat dan mengamati siklus yang ada pada gambar yang ditunjukkan guru. Sehingga penggunaan media baik media gambar maupun ritatoon, siswa dapat sama-sama mengamati gambar daur hidup hewan hanya saja yang membedakan yakni siswa yang menggunakan media ritatoon ikut lebih berperan aktif dalam mengurutkan dan mempelajari daur hidup hewan. Sehingga hasil N-gain sama-sama meningkat dengan kategori sedang namun nilai rata-rata lebih tinggi kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Pada kedua kelas sama-sama menggunakan media maka hasil belajar siswa juga sama-sama meningkat dan baik, karena media yang digunakan yakni sebagai sarana dan dimanfaatkan oleh guru yang memegang peranan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai (Winkel dalam Kristanto 2016:5). Sehingga hasil N-gain yang diperoleh mempunyai perbandingan yang tidak terlalu jauh.

Analisis penilaian pada keterampilan siswa dilakukan oleh peneliti yang juga berperan sebagai guru atau pengajar. Aspek yang dinilai pada keterampilan siswa yakni proses membuat skema dan hasil produk. Proses membuat skema atau diagram yakni mengenai materi daur hidup hewan dan metamorfosis. Pada kelas kontrol hasil keterampilan proses dalam membuat skema tentang daur hidup hewan mendapatkan nilai rata-rata 79 dan penilaian hasil produk membuat skema mendapatkan nilai rata-rata 72 dengan jumlah 30 siswa. Adapun pada kelas eksperimen hasil keterampilan proses dalam membuat skema tentang daur hidup hewan mendapatkan nilai rata-rata 80 dan penilaian hasil produk membuat skema mendapatkan nilai rata-rata 75 dengan jumlah 31 siswa. Penilaian keterampilan pada dua kelas menggunakan rubrik penilaian keterampilan yang sama.

Analisis keterlaksanaan penilaian aktivitas guru dilakukan oleh 2 pengamat yakni Isti Damayanti, S.Pd, salah satu guru di SDN Wonoprintahan 2 sebagai pengamat 1, dan Luli Anies Solichah yaitu salah satu mahasiswa dari jurusan PGSD UNESA sebagai pengamat 2. penilaian aktivitas guru yang dilakukan oleh pengamat 1 dan pengamat 2 pada keterlaksanaan pembelajaran kelas kontrol memperoleh presentase sebanyak 100% dengan kriteria sangat baik dikarenakan keseluruhan aspek pembelajaran dilaksanakan dengan perolehan skor ketercapaian 84,56. Pada hasil penilaian kelas eksperimen yang dilakukan oleh pengamat 1 dan

pengamat 2 pada keterlaksanaan pembelajaran memperoleh presentase sebanyak 100% dengan kriteria sangat baik dikarenakan keseluruhan aspek pembelajaran dilaksanakan dengan perolehan skor ketercapaian 86,03.

Analisis keterlaksanaan penilaian aktivitas siswa dilakukan oleh 2 pengamat, yakni Isti Damayanti, S.Pd, salah satu guru di SDN Wonoplintahan 2 sebagai pengamat 1, dan Luli Anies Solichah salah satu mahasiswa jurusan PGSD UNESA sebagai pengamat 2. Hasil penilaian aktivitas siswa dari pengamat 1 dan pengamat 2 pada keterlaksanaan pembelajaran kelas kontrol terlaksana dengan sangat baik dan memperoleh presentase sebanyak 100% dengan ketercapaian skor 86,25. Pada kelas eksperimen hasil penilaian aktivitas siswa dari pengamat 1 dan pengamat 2 pembelajaran terlaksana dengan sangat baik dan memperoleh presentase sebanyak 100% dengan ketercapaian skor 88,25.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan data penelitian yang sudah dibahas dan dituangkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ritatoon telah terlaksana dengan sangat baik dan sesuai pada langkah-langkah yang telah tertera pada RPP dapat dilihat dari aktivitas guru dan aktivitas siswa. Aktivitas guru selama proses pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan media gambar terlaksana dengan sangat baik dengan ketercapaian sebesar 84,56 sedangkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media ritatoon terlaksana dengan sangat baik dengan ketercapaian sebesar 86,03. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada kelas kontrol terlaksana dengan sangat baik dengan ketercapaian sebesar 86,25 sedangkan pada kelas eksperimen terlaksana dengan sangat baik dengan ketercapaian sebesar 88,75. (2) Hasil belajar siswa selama proses pembelajaran materi daur hidup dan metamorfosis dengan menggunakan media ritatoon memperoleh hasil perhitungan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,004 yang berarti hasil Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sedangkan  $t_{hitung}$  yang diperoleh sebesar  $-2.990 < -2.001$  dalam taraf  $t_{tabel}$  signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan penggunaan media ritatoon. Penilaian keterampilan siswa pada kelas kontrol dalam proses membuat skema daur hidup hewan memperoleh rata-rata sebanyak 79 dan hasil produk membuat skema memperoleh rata-rata 72 sedangkan pada kelas eksperimen dalam proses membuat skema daur hidup hewan memperoleh rata-rata 80 dan hasil produk

membuat skema memperoleh rata-rata 75. Sehingga dapat disimpulkan nilai keterampilan siswa dengan menggunakan media ritatoon lebih tinggi dari pada yang tidak menggunakan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Wonoplintahan 2, maka peneliti menyarankan sebagai berikut: (1) Pada peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan media ritatoon perlu diperhatikan pada langkah-langkah pembelajaran pada saat menggunakan media ritatoon, setidaknya siswa dapat memanfaatkan media ritatoon dengan mempelajari beberapa daur hidup hewan bukan hanya satu daur hidup saja, dengan cara siswa yang satu dengan yang lain bergantian menggunakan media ritatoon dengan daur hidup hewan yang berbeda. Agar siswa lebih dapat memahami daur hidup dengan baik. (2) Media ritatoon dapat digunakan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas awal sampai kelas lanjut dengan mempertimbangkan kesesuaian pada materi yang dipelajari, misalnya pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan, rantai makanan, dan siklus air, dan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis deskripsi atau menulis narasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nursalim, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University press
- Priyatno, Duwi. 2014. *SPSS 22 Pengelolaan Data Terpraktis*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Roesminingsih, MV dan Lamijan Hadi Susarno. 2011. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan
- Rohmah, Saidatul. 2016. *Pengembangan Media Ritatoon dalam Pembelajaran Fikih Kelas II MI Nurul Huda 2 Kadung Kandang Malang*. Tidak dipublikasikan. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Sihkabuden. 2011. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang

- Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suryanti, dkk. 2013. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Surabaya: University Press
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Yamin, H. Hartinis dan Maisah. 2012. *Orientasi Baru Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Referensi
- Yatim, Wildan. 2007. *Kamus Biologi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

