

Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* Pada Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Lidah Kulon 01/464 Surabaya

Lintang Alfi Rizky

PGSD, FIP Universitas Negeri Surabaya lintangalvi509@gmail.com

Faridah Istianah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya faridahistianah@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *ritatoon* dalam pembelajaran daur hidup hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Lidah Kulon 01/464 Surabaya. Menggunakan penelitian eksperimen dengan metode eksperimen menggunakan jenis penelitian menggunakan *Nonequivalent control group design* dengan bentuk rancangan *quasi experimental design*. Adapun sampel yang akan diambil dari penelitian ini yaitu adalah kelas IV B yang berjumlah 34 anak. Hasil penelitian dapat dibuktikan melalui uji hipotesis, maka diperoleh $t_{hitung} 6$ dengan nilai signifikan 0,05. Dari hal tersebut dapat dikatakan $t_{hitung} (6) > t_{tabel} (2,042)$, maka dapat dinyatakan bahwa H_0 dan H_a diterima. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *ritatoon* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Hasil belajar, Media *ritatoon*, Daur hidup hewan

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using ritatoon media in learning the life cycle of animals to improve student learning outcomes in class IV SDN Lidah Kulon 01/464 Surabaya. Using experimental research using the experimental method using the type of study using Nonequivalent control group design with a quasi experimental design. The sample that will be taken from this study is that class IV B is 34 children. The results of the study can be proven through hypothesis testing, so that $t_{count} 6$ is obtained with a significant value of 0.05. From this it can be said that $t_{count} (6) > t_{table} (2,042)$, it can be stated that H_0 and H_a are accepted. From the results of the study it can be concluded that the use of ritatoon media has an effect on improving student learning outcomes.

Keywords: Learning outcomes, ritatoon media, animal life cycle

PENDAHULUAN

Menurut Darmojo (dalam Samatowa, 2011:2), IPA merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam. IPA juga dikenal dengan kata sains, yang berarti IPA adalah pengetahuan rasional dan objektif yang menjelaskan tentang isi alam semesta dan mempelajari, serta mencari tahu peristiwa-peristiwa alam semesta.

Pembelajaran IPA digunakan untuk mengembangkan kemampuan keterampilan berpikir ilmiah yang dikembangkan dengan cara mengaplikasikannya di kehidupan nyata.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan Ilmu yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah yang dikembangkan pada kehidupan nyata dengan cara mencari tahu

tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta.

Menurut Mujiono (2012:10), Manusia merupakan subyek dan obyek dari pendidikan. Sebagai subyek pendidikan, yaitu manusia berperan aktif dalam proses pelaksanaan pendidikan dan bertanggung jawab ketika proses pelaksanaan pendidikan tersebut, serta sebagai obyek pendidikan manusia yang menjadi sasaran yang dituju oleh pendidik.

Secara khusus pendidikan merupakan upaya manusia untuk mempertahankan keberlanjutan kehidupannya, baik fisik, raga, kualitas jiwa dan peradabannya. Peningkatan kualitas jiwa dan peradaban dapat dilakukan melalui pendidikan yang dilaksanakan kepada generasinya dan pendidikan tersebut diselenggarakan oleh organisasi-organisasi yang dikenal dengan istilah sekolah formal maupun non-formal.

Maka dari itu, manusia memiliki peran aktif dan menjadi bagian penting dalam proses pelaksanaan pendidikan. Melalui pendidikan, manusia juga meningkatkan kualitas jiwa, raga, fisik dan peradabannya.

Pendidikan secara umum, yaitu usaha manusia untuk membentuk kepribadian sesuai dengan norma yang ada pada masyarakat dan budaya. Oleh karena itu pendidikan memiliki peran penting bagi kehidupan manusia agar ia dapat hidup di masyarakat sesuai dengan norma yang ada dalam masyarakat dan budaya.

Menurut Vygotsky (Utami, 2012:2), tahap kognitif dan tutur bahasa peserta didik tidak berkembang pada kondisi sosial yang hampa. Vygotsky menyatakan bahwa proses mental anak meliputi ingatan, perhatian, dan melibatkan pembelajaran seperti bahasa, serta sistem matematik.

Dengan demikian, siswa harus memiliki kemampuan kognitif agar dapat hidup di masyarakat, yaitu dengan cara berpikir dan kemampuan tersebut diperoleh dengan pembelajaran nyata.

Pembelajaran IPA digunakan untuk mengembangkan kemampuan keterampilan berpikir ilmiah yang dikembangkan dengan cara mengaplikasikannya di kehidupan nyata. Pada pembelajaran IPA membutuhkan media kongkrit yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah peserta didik untuk memahaminya. Salah satunya dengan menggunakan media *ritatoon* karena media tersebut merupakan media kongkrit berupa sekumpulan gambar berseri yang diletakkan pada papan kayu. Satu set gambar berseri tersebut mendukung untuk menunjang pencapaian suatu tujuan pembelajaran.

Dalam Ilmu Pengetahuan Alam tidak hanya mempelajari peristiwa alam, namun juga mempelajari tentang makhluk hidup yang salah satunya adalah daur hidup hewan. Daur hidup hewan adalah perkembangan siklus hidup hewan dari kecil hingga dewasa dan setiap hewan memiliki siklus yang berbeda pada tiap tahapnya, serta dibagi menjadi dua yaitu tahap tanpa melalui metamorfosis dan melalui metamorfosis.

Dewasa ini pendidikan telah jauh berbeda dengan pendidikan di jaman dahulu, dapat dilihat dari aspek guru, materi pembelajaran, sarana dan prasana, siswa serta peserta didik. Di Indonesia pemerintah

mewajibkan wajib belajar selama 12 tahun agar dapat meningkatkan kualitas hidup warga negara. Kemajuan suatu negara bukan saja dilihat dari ekonomi, tetapi juga dilihat kualitas pendidikan warga negara tersebut.

Oleh sebab itu, pendidikan sekarang ini berpengaruh terhadap suatu kemajuan negara, tetapi juga dalam proses pelaksanaan pendidikan ada beberapa aspek yang harus diperhatikan, yaitu guru, materi pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik, serta sarana, dan prasana.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini mengharuskan pendidik untuk memanfaatkan teknologi berupa alat-alat atau media yang digunakan sebagai media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif, efisien, dan hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setidaknya guru dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam menggunakan alat-alat atau media yang efisien dan mudah.

Dengan adanya teknologi yang canggih, guru harus mampu memanfaatkan teknologi dan tentunya juga menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam menggunakan alat atau media pembelajaran yang efisien dan mudah.

Di era teknologi pada jaman sekarang, banyak sekolah yang mulai melengkapi sistem pembelajarannya dengan teknologi yang canggih. Seperti halnya pembelajaran menggunakan *LCD* untuk menayangkan video animasi tentang suatu materi pembelajaran. Namun pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media *ritatoon* karena lebih efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran IPA tentang daur hidup hewan.

Jika ada sekolah yang belum menggunakan media, maka perlu ada pemilihan suatu media yang sesuai dengan perkembangan peserta didik dan situasi sekolah. Media pembelajaran sangat penting guna memperlancar dan mendukung guru dalam penyampaian materi, dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Oleh karena, media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Selain itu juga dapat menarik perhatian peserta didik, dan mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Akan tetapi, hasil observasi yang telah oleh peneliti di SDN Lidah Kulon 01 Surabaya

Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

menunjukkan fakta bahwa ketika proses pelaksanaan pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya-jawab dengan model pembelajaran langsung yang terkadang juga menggunakan media. Menurut peneliti hal tersebut kurang efektif untuk penyampaian materi pembelajaran, karena peserta didik juga membutuhkan alat atau media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman materi dan berperan aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi sebagai berikut:

Menurut Piaget (dalam Slameto, 2010:3), menyatakan bahwa kondisi lingkungan belajar siswa harus sesuai dengan perkembangan siswa yang berada pada tahap kongkrit. Dengan demikian pada proses pelaksanaan pembelajaran adanya media pembelajaran sangatlah penting untuk menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang nyata.

Menurut Yenda Sari (2015:5), dalam jurnal yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini" media pembelajaran merupakan alat belajar selain peserta didik yang berperan sebagai penyampaian pesan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang terencana oleh pendidik.

Maka secara umum, media pembelajaran adalah saluran untuk menyampaikan pesan, informasi, dan materi pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajaran.

Dalam jurnal yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Tunagrahita" Denty yuarini (2016:29) "*Media ritatoon* adalah serangkaian gambar seri yang di desain sedemikian rupa untuk dapat meletakkan gambar-gambar berseri dalam menyajikan pembelajaran". Dengan demikian media *ritatoon* memiliki gambar seri yang bervariasi yang dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses pelaksanaan pembelajaran.

Saidatul rohmah (2016:46) dalam jurnalnya "Pengembangan Media Pembelajaran *Ritatoon* dalam Pembelajaran Fiqih di Kelas 2 MI Nurul Huda I Kendungkandang Malang", menyatakan bahwa *ritatoon* merupakan serangkaian gambar berbingkai atau gambar berseri dalam wujud media tiga dimensi. Jadi,

media *ritatoon* merupakan media tiga dimensi yang bergambar seri.

Secara khusus media *ritatoon* memiliki kelebihan yaitu peserta didik dapat mengutak-atik sendiri media tersebut sehingga mengasah kemampuan pemahaman berpikir siswa. Selain itu media *ritatoon* juga dapat memotivasi siswa untuk aktif pada proses pelaksanaan pembelajaran dikelas dengan gambar dan konsep *ritatoon* yang tidak membuat peserta didik bosan, serta fleksibel digunakan untuk materi pembelajaran di kelas karena peserta didik dapat melakukan mengamati dan mendemonstrasi dengan media tersebut.

Pada penelitian ini peneliti mengambil judul dan media tersebut sudah di dasari oleh hasil observasi yang sudah dilakukan, media *ritatoon* ini mudah dibuat sehingga membuat peserta didik dapat mengutak-atik sendiri variatif dengan gambar berseri yang merangsang pikiran dan menarik perhatian peserta didik.

Kehadiran media sangat penting bagi pembelajaran dikelas, berdasarkan dengan hasil observasi yang dilakukan ketika peneliti PPL diketahui bahwa di SDN Lidah Kulon 01 Surabaya tersebut masih minim media. Guru ketika melakukan pengajaran lebih menggunakan metode ceramah tanya-jawab, dengan model pembelajaran langsung yang terkadang juga menggunakan media dan menuliskan materi di papan tulis, terutama pada materi pembelajaran IPA materi daur hidup hewan yang sebenarnya butuh media kongkrit agar siswa paham dengan materi tersebut. Oleh karena itu peneliti mengambil judul "Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* Pada Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di SDN Lidah Kulon 01 Surabaya".

Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengaruh penggunaan media *ritatoon* pada materi daur hidup hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di SDN Lidah Kulon 01 Surabaya?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *ritatoon* pada materi daur hidup hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di SDN Lidah Kulon 01 Surabaya.

Manfaat Penelitian

Dilihat dari Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat untuk acuan awal dalam mengembangkan penelitian media dan memunculkan ide-ide baru yang inovatif yang selanjutnya guna memperbaiki dan memajukan pendidikan di Indonesia.

Dilihat dari Segi Praktis

Bagi Siswa

Penggunaan media *ritatoon* dapat memberikan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran

Bagi Guru

Mempermudah guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dapat menjadi referensi untuk mengembangkan pembelajaran.

Bagi Peneliti

Mengetahui permasalahan yang ada di lapangan dan memberikan solusi untuk mengatasinya serta menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran.

Asumsi Penelitian

Media *ritatoon* dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Siswa di sekolah dasar membutuhkan media yang kongkrit untuk memahami setiap materi yang diajarkan, dan media juga dapat mempermudah siswa menerima materi. Contohnya dengan menggunakan media *ritatoon* yang berbasis gambar berseri.

Media *ritatoon* dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa dalam memahami materi pembelajaran

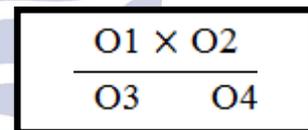
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* Pada Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Lidah Kulon 01 Surabaya" menggunakan penelitian

kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari tahu pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam metode eksperimen terdapat perlakuan atau *treatment*. (Sugiyono, 2010:107)

menggunakan rancangan *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Pada pembelajaran kelompok eksperimen menggunakan media *ritatoon* dan kelompok kontrol menggunakan kurikulum 2013. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media *ritatoon* dan kelompok kontrol akan diberikan perlakuan sesuai dengan pembelajaran di kurikulum 2013.

Setelah diberi *pre-test* akan diberi *post-test* untuk mengukur sejauh mana perkembangan kedua kelas tersebut. Pada penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Grup Design*, desain ini memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak di pilih secara random. Berikut desain penelitian yang di gunakan :



Gambar 3 *Nonequivalent Control Group Design*

(Sugiyono, 2010:116)

Keterangan :

- O1 : *Pre-test* untuk kelompok eksperimen.
- O2 : *Post-test* untuk kelompok eksperimen.
- O3: *Pre-test* untuk kelompok kontrol.
- O4 : *Post-test* untuk kelompok kontrol.
- X : Perlakuan (*treatment*) diberikan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media *ritatoon*.

Penelitian dilakukan di SDN Lidah Kulon 01/464 Surabaya. Berlokasi di Jalan Raya Lidah Kulon 01, Surabaya. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2017/2018 di kelas IV SDN Lidah Kulon 01/464 Surabaya. Peneliti memilih lokasi karena SDN ini belum pernah menggunakan media pembelajaran *ritatoon* dan peneliti ingin memperbaiki hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN Lidah Kulon 01/464 Surabaya.

Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Lidah Kulon 01 Surabaya, yang berjumlah sebanyak 66 siswa, yang terdiri atas 2 kelas.

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN Lidah Kulon 01 sebanyak 34 siswa dan siswa kelas IV C sebanyak 32 siswa. Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*, *probability sampling* bertujuan untuk mengambil sampel yang memberikan peluang yang sama terhadap anggota atau unsur dan populasi untuk di pilih menjadi anggota sampel.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga identifikasi variabel, yaitu variabel kontrol, variabel terikat, dan variabel bebas. Sesuai dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* Pada Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Lidah Kulon 01 Surabaya. Identifikasi variabel sebagai berikut:

Variabel kontrol dalam penelitian ini yaitu materi pelajaran daur hidup hewan dan siswa kelas IV SDN 01/464 Lidah Kulon Surabaya. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar, yang meliputi tiga aspek sebagai berikut :

Kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni (C1) pengetahuan, (C2) pemahaman, (C3) penerapan, (C4) analisis, (C5) penilaian, dan (C6) evaluasi. Afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai, meliputi kemampuan, menerima, menjawab, menilai, dan karakterisasi suatu nilai. Psikomotor, berkaitan dengan manipulasi benda-bendakoordinasi neuromuscular (menghubungkan dan mengamati).

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *ritatoon*. Karena media *ritatoon* sebagai tolak ukur keberhasilan siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Definisi Operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ilmu IPA adalah sekumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip, dan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan mampu menjadi wadah bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta untuk pengembangan lebih lanjut di dalam menerapkan kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar adalah pencapaian akhir dari siswa yang meliputi tingkat perkembangan

mental yang lebih baik dari sebelum belajar, tingkat perkembangan tersebut meliputi ranah kognitif, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan penilaian. (Dimiyati dan Sugiono, 2018).

Media *ritatoon* adalah sebuah alat gambar berseri yang didesain sedemikian rupa untuk dapat meletakkan gambar- gambar berseri dalam menyajikan suatu pesan atau bahan pembelajaran.

Media *ritatoon* adalah media yang berbasis visual yang berbahan dasar kayu, triplek atau bisa juga dengan menggunakan kertas duplex. Media ini berukuran 26 meter dan 40 cm, yang kemudian digunakan untuk tempat penataan gambar berbentuk bingkai persegi panjang 21 cm dan lebar 29 cm. Dalam gambar tersebut terdapat rangkaian daur hidup hewan yang merupakan komponen pembelajaran.

Saat pembelajaran guru menjelaskan materi daur hidup hewan dengan menggunakan media *ritatoon* yang terpasang pada bingkai urut pertama dan seterusnya. Kemudian setelah itu siswa diminta mendemonstrasikan satu siklus daur hidup hewan dan siklus tersebut

di diskusikan bersama siswa lain dikelas. Dengan hal ini siswa dapat terlibat aktif dan memberikan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur suatu nilai variabel yang di teliti. Variabel penelitian dapat berupa fenomena alam atau kejadian sosial yang spesifik. Instrumen-instrumen yang digunakan dalam mengukur suatu nilai variabel, variabel yang telah yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah *pre-test*, dan *post-test*. Instrumen tersebut adalah :

Pre-test

Seperangkat tugas yang diberikan diawal pembelajaran yang berupa pertanyaan yang akan dikerjakan oleh siswa. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa diawal pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. *Pre-test* yg digunakan berupa penguasaan materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) tentang daur hidup hewan, tes ini berbentuk pilihan ganda (a,b,c, dan d) dan jumlah soal sebanyak 15 butir soal dan essai sebanyak 5 butir soal.

Tes ini diberikan kepada siswa sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media ritatoon dikelas eksperimen dan dikelas control hanya menggunakan pembelajaran kurikulum 2013.

Post-test

Seperangkat tugas yang harus dikerjakan siswa bisa berupa pertanyaan yang harus dijawab siswa setelah proses kegiatan pembelajaran berakhir. Tujuan dari *Post-test* tersebut adalah untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, serta untuk mengetahui tingkat daya serap siswa terhadap materi yang dipelajari.

Post-test yg digunakan berupa penguasaan materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) tentang daur hidup hewan, tes ini berbentuk pilihan ganda (a,b,c, dan d) dan jumlah soalnya sebanyak 15 butir soal pilihan ganda dan esai sebanyak jumlah 5 soal dengan kriteria yang sama.

Tes ini diberikan kepada siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media ritatoon dikelas eksperimen dan dikelas control hanya menggunakan pembelajaran kurikulum 2013.

Analisis Instrumen Tes

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan atau mengukur data itu valid. Penelitian dikatakan valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang terkumpul dengan data yang terjadi pada obyek yang teliti. Instrumen yang baik yaitu memiliki tingkat kevalidan yang tepat untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid harus mempunyai validitas internal dan eksternal. (Sugiyono, 2010:172-175).

Pengujian setiap butir soal menggunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir.

Peneliti menggunakan bantuan software SPSS 22 dalam menguji analisis validitas dengan metode korelasi pearson, yang cara pengujiannya adalah mengkorelasikan skor item dengan skor totalnya (Priyatno, 2014:51).

Kemudian untuk mengetahui skor total adalah dengan cara menjumlahkan seluruh item yang ada pada satu variabel. Pengujian taraf signifikansi menggunakan kriteria r_{table} pada

tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Apabila nilai positif $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka item dapat dinyatakan valid, namun apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka item dinyatakan tidak valid.

analisis lembar validasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian

Perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian terlebih dahulu di lakukan validasi sebelum di gunakan penelitian di lapangan, validasi di lakukan oleh bapak Julianto,S.Pd.,M.Pd. selaku validator ahli yang pertama melakukan validasi silabus, RPP, materi pembelajaran, dan soal uji coba, kemudian bapak Agus Sutiono,S.Pd selaku wali kelas IV melakukan validasi soal uji coba. Para ahli di minta berpendapat melalui pengisian lembar validasi perangkat pembelajaran dan perangkat penelitian. Berikut hasil uji validasi :

analisis butir soal

Uji validitas instrumen tes bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidannya dengan di uji cobakan kepada siswa kelas IV SD. Sebelumnya instrumen tes di validasi oleh Julianto,S.Pd.,M.Pd. sebagai ahli. Validasi instrumen tes menunjukkan layak dan dapat digunakan. Setelah di validasi oleh ahli, instrumen tes diberikan kepada siswa kelas IV SDN Kebraon 1 Surabaya.

Berdasarkan validator ahli lembar tes layak di gunakan dan berpredikat baik. Instrumen tes yang diberikan berbetuk soal pilihan ganda sebanyak 15 soal dan 5 soal uraian, lembar tes tersebut akan di uji cobakan pada siswa kelas IV SDN Kebraon 1 Surabaya dengan jumlah siswa 25 pada tanggal 11 mei 2018.

Kemudian dari hasil tes tersebut diperoleh hasil validasi dari soal-soal yang tersedia. Validitas instrumen tes menggunakan metode korelasi pearson. Perhitungan validitas dilakukan dengan software spss 22. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dikatakan valid dengan taraf signifikansi 5%. Dari jumlah sampel yang tersedia diketahui r_{tabel} dengan signifikansi 5% adalah 0,396.

Uji Reliabilitas

Penelitian yang reliabel adalah yang terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda, namun dalam obyek yang sama (Sugiyono, 2010:172). Uji reliabilitas digunakan

Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

untuk mengetahui keajegan atau konsisten alat ukur yang biasanya menggunakan tes dan kuisisioner. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *croanch alpha* untuk mengukur skala rentangan. Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas untuk mengetahui item yang valid saja. Penentuan tingkat reliabilitas instrumen menggunakan taraf signifikansi ditetapkan dengan alpha 60% atau 0,6. Jika nilai reliabilitas *Alpha Cronbach* > 0,6, maka kuesioner tersebut dinyatakan *reliabel* (Wiratna dan Endrayanto, 2012:186). Jadi Reliabilitas = 0,725 > 0,6. Penentuan tingkat reliabilitas instrumen menggunakan taraf signifikansi ditetapkan dengan alpha 60% atau 0,6. Jika nilai reliabilitas *Alpha Cronbach* > 0,6,

Jadi Reliabilitas = 0,633 > 0,6.

Uji normalitas

Sugiyono (2010:241) menyatakan bahwa sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas ini dilakukan pada hasil belajar siswa yang berupa *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam penelitian ini uji normalitas dihitung menggunakan *software* SPSS 22 dengan metode *one sample kolmogorov-smirnov*. Peneliti memilih menggunakan metode ini karena pada metode ini memiliki tingkat normalitas yang tinggi untuk data mempunyai kesamaan. Berikut kriteria pengujian :

Jika signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak
Jika signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima

(Priyatno, 2014:78)

Keterangan :

H_0 : data yang ada tidak berdistribusi normal

H_a : data yang ada berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian populasi data antara dua kelompok atau lebih data memiliki varian yang sama atau berbeda (Priyatno, 2014:84). Uji homogenitas ini dilakukan menggunakan SPSS 22 dengan sebagai berikut :

Jika signifikansi < 0,05 maka varian kelompok data tidak sama.

Jika signifikansi > 0,05 maka varian kelompok data adalah sama.

Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan cara memeriksa batasan penerimaan-penolakan taraf signifikansi statistik (Winarsunu, 2014:259). Digunakan teknik *t-test* dalam penelitian ini karena menguji dua perbedaan yang berasal dari dua buah distribusi. Uji *t-test* dilakukan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang berpasangan. Sampel berpasangan tersebut memiliki sampel yang sama tetapi mengalami 2 perlakuan yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah dilakukan treatment. Sebelum melakukan uji ini data penelitian harus sudah berdistribusi normal dan jenis data numeric (dua kelompok). Peneliti menggunakan SPSS 22 dengan kriteria sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Atau

Jika signifikansi > (0,05), maka H_0 diterima

Jika signifikansi < (0,05), maka H_0 ditolak.

(Priyatno, 2014:145)

Uji N-Gain ternormalisasi

Uji gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada proses pembelajaran dapat dihitung dengan rumus berikut :

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Adapun kategori *n-gain* ternormalisasi yaitu :

Tabel 4 Kategori N-Gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$g < 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Meltzer (dalam husein, dkk. 2015:222)

PEMBAHASAN

Penelitian di lakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *ritatoon* pada materi daur hidup hewan untuk meningkatkan hasil belajar

siswa kelas IV SDN Lidah Kulon 01/464 Surabaya.

Sebelum melaksanakan penelitian di lapangan, semua instrumen penelitian melewati kegiatan validasi yang dilakukan oleh validasi ahli, setelah dilakukan validasi instrumen, peneliti melakukan kegiatan validasi instrumen pada SD yang berbeda guna untuk menjadi subyek penelitian. Hasil kegiatan validasi pada SD yang berbeda tersebut kemudian di hitung dan di nyatakan valid baru lah dapat digunakan untuk penelitian.

Instrumen penelitian yang telah di uji validasi siap digunakan untuk kegiatan penelitian di sekolah yang telah di pilih menjadi subyek penelitian. Pada kelas kontrol peneliti menggunakan kurikulum 2013 sesuai dengan buku guru dan siswa, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media *ritatoon*. Kegiatan pembelajaran pada tahap pertama adalah memberikan soal *pre-test* pada kedua kelas yang menjadi subyek penelitian, kemudian melaksanakan pembelajaran dengan kurikulum 2013 pada kelas kontrol dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *ritatoon* pada kelas eksperimen. Media *ritatoon* ini memiliki sifat yaitu, dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran, maka siswa akan lebih aktif dengan adanya media *ritatoon* tersebut, hal ini sesuai dengan pendapat dari Denty yuarini (2016:29). *Ritatoon* adalah sebuah alat bergambar seri yang di desain sedemikain rupa untuk menarik perhatian siswa yang digunakan untuk melektakkan gambar beseri dalam menyajikan pesan atau materi pembelajaran. Langkah-langkah menggunakan media *ritatoon* diawali dengan kegiatan mengingat kembali materi daur hidup hewan yang dilakukan guru bersama siswa, kemudian guru membimbing siswa untuk mencari salah satu daur hidup hewan dengan melihat lingkungan sekitar, hal tersebut didukung dengan pendapat menurut Vgostsky (Utami, 2012:2), Vygotsky menyatakan bahwa proses mental anak meliputi ingatan, perhatian, dan melibatkan pembelajaran seperti bahasa, serta sistem matematik. Langkah-langkah pembelajaran dalam media *ritatoon* ini di awali dengan mempersiapkan alat peraga terlebih dahulu, kemudian menjelaskan hubungan media *ritatoon* dengan materi daur hidup hewan. Guru menyampaikan materi daur hidup hewan menggunakan alat peraga yaitu media *ritatoon*,

setelah itu guru membimbing siswa untuk menggunakan alat peraga media *ritatoon* dengan cara mendemonstrasikan 1 siklus dan diamati secara bertahap dengan di damping guru. Setelah itu dilakukan kegiatan mengkonfirmasi tentang kebenaran siklus tersebut. Media *ritatoon* ini mendukung siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami kegiatan materi, pembelajaran telah selesai di laksanakan dan selanjutnya akan di berikan *post-test* pada kedua kelas. *Post-test* ini berguna untuk mengukur kemampuan siswa setelah proses penelitian. Kegiatan pembelajaran media *ritatoon* ini memiliki perubahan yang signifikan, hal ini sependapat dengan Saidatul Rohmah (2016:9), dengan media *ritatoon* siswa bisa langsung mengutak-atik sendiri alat peraga tersebut, kegiatan ini membuat siswa mudah memahami materi yang di ajarkan dan lebih paham tahap demi tahap perkembangan daur hidup hewan, ada beberapa siswa yang memiliki penurunan nilai di karenakan faktor eksternal, yaitu tidak fokusnya siswa ketika melakukan pembelajaran di luar sekola yang mengganggu konsentrasi siswa.

Di peroleh dari hasil pengujian t-test di dapat hasil signifikansi bahwa H_a diterima dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , penelitian yang dilakukan adalah media *ritatoon* yang di laksanakan pada kelas eksperimen memiliki pengaruh yang signifikan dan membuktikan bahwa pembelajaran dengan media *ritatoon* memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa.

Penggunaan media *ritatoon* ini sangat efektif untuk keberhasilan pembelajaran pada kelas eksperimen. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Yenda Sari (2015:12), media pembelajaran merupakan alat belajar selain peserta didik yang berperan sebagai penyampaian pesan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang terencana oleh pendidik. *piaget* (dalam Slameto, 2010:3) bahwa proses pembelajaran di lingkungan sekitar harus di sesuaikan dengan tahap perkembangan siswa, pada umum nya siswa di Sekolah Dasar berada pada perkembangan secara kongkrit. Maka, media *ritatoon* bisa membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA, hal tersebut dibuktikan dari perhitungan yang telah di lakukan.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan hasil belajar siswa menunjukkan

Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

adanya peningkatan yang signifikan dengan rata-rata yang semula 60,58 menjadi 83,47 setelah mendapat perlakuan yaitu penggunaan media *ritatoon*.

Dapat di simpulkan bahwa penggunaan media *ritatoon* pada SDN Lidah Kulon 01/464 Surabaya memiliki hasil yang positif pada hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang sudah dilakukan oleh peneliti pada pengaruh penggunaan media *ritatoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan di kelas IV di SDN 01 Lidah Kulon 01/464 Surabaya, yang telah di deskripsikan pada bab IV maka di peroleh simpulan sebagai berikut :

Dengan menggunakan media *ritatoon* hasil belajar siswa dapat lebih meningkat, hal ini di buktikan dalam hasil *pre-test* dan *post-test* yang di peroleh kelas eksperimen.

Penggunaan media *ritatoon* berpengaruh positif pada pembelajaran materi daur hidup hewan, hal ini di buktikan pada hasil *post-test* kelas eksperimen yang memiliki rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada SDN Lidah Kulon 01/464 Surabaya, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

Pada penggunaan media *ritatoon* memerlukan suatu kegiatan peragaan. Dalam kegiatan ini suasana kelas harus kondusif agar siswa fokus dalam mengamati. Karena jika suasana kelas tidak kondusif, hal tersebut akan mempengaruhi konsentrasi siswa. Tetapi pembelajaran masih bisa di kendalikan.

DAFTAR PUSTAKA

Arif, Andi. 2016. *Artikel Pendidikan, Definisi dan Contoh Sederhana*,

(https://www.kompasiana.com/donnie/artikel-pendidikan-definisi-dan-contoh-sederhana_56864a63ec96738d1138aac2)

Devi. Chintia. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran MIVI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Topik Sistem Gerak Manusia*, Vol 17,

(<http://repository.unpas.ac.id/29828/6/12%2520BAB%III.pdf>)

Mudjiono, Munawar. 2012. *Hakikat Manusia, Hakikat Pendidikan dan Tujuan Pendidikan*, Vol 12,

(<https://muji0n0.files.wordpress.com/2012/10/hakikat-manusia-hakikat-pendidikan-tujuan-pendidikan1.pdf>)

Mita, Utami. 2012. *Teori Perkembangan Kognitif*, Vol 12,

(<http://utamitamii.blogspot.com/2012/04/teori-perkembangan-kognitif-vygotsky.html?m=1>)

Priyatno, Duwi. 2014. *SPPSS 22 Pengolahan Data Praktis*. Yogyakarta : CV Andi.

Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Vol 10,

(<http://www.karyatulisku.com/2017/10/media-pembelajaran.html?m=1>)

Sutamayapanna, Rakay. 2014. *Hakikat Pembelajaran IPA*, Vol 14, (<http://panduan-belajar-mandiri.blogspot.co.id/2014/02/hakikat-ipa.html?m=1>)

Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta : Indeks.

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sari, Yenda. 2015. *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Vol 15

(<http://download.portalgaruda.org/article.php/1555>)

Saidatul, Rohmah. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon Dalam Pembelajaran Fikih di Kelas 2 MI Nurul Huda 1 Kedungkandang Malang*, Vol 16

(<http://etheses.uin-malang.ac.id/3350/1/14760038.pdf>)

Winarsunu, Tulus. 2015. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang : UMM Press.

Yanuarini, Denty. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Ritatoon Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Tunagrahita*, Vol 3, Nomor 1
(<http://journal.um.ac.id/index.php/jppplb/article/view/8055/3671>)

Zukhria, Aini. 2010. *Penggunaan Media Ritatoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Daur Hidup Serangga di Kelas IV SDN Patuguran I Kabupaten Pasuruan*, Vol 10
(<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/ksdp/article/view/8600>)

Muhammad, Ilham. 2013. *Uji T Dua Sampel*, Vol 13
(<http://freelearningji.wordpress.com/2013/04/06/iji-t-dua-sampel/>)



