

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI SANDISKO DENGAN MODEL *SOMATIC AUDITORY VISUALIZATION INTELLECTUALLY* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA KEBERSAMAAN KELAS 2

Hendi Antika<sup>1</sup>, Wawan Priyanto<sup>2</sup>, Iin Purnamasari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Semarang  
Semarang, Indonesia  
e-mail: hendiantika98@gmail.com<sup>1</sup>, wawanpriyanto123@gmail.com<sup>2</sup>,  
linpurnamasari123@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar kognitif pembelajaran tematik peserta didik kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. Sebesar 38,46% peserta didik yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut disebabkan kurangnya variasi dalam penggunaan media dan model pembelajaran saat proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* terhadap hasil belajar tema kebersamaan kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk desain *quasi experimental design* yang digunakan adalah bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang yang berjumlah 27 peserta didik yang terdiri dari kelas 2A dan 26 peserta didik dari kelas 2B dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 68,65. Setelah diberi perlakuan nilai rata-rata *posttest* mengalami peningkatan menjadi 80,96. Data tersebut didukung oleh analisis menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan  $r^2 = 0,541$  jadi variabel x (media animasi SANDISKO dengan model SAVI) mempengaruhi variabel y (hasil belajar tema kebersamaan) sebesar 54,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* berpengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar tema kebersamaan kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang.

**Kata-kata kunci :** Animation Media, SAVI, Learning Outcomes

### Abstract

The background of this study is the low cognitive learning outcomes of thematic learning in grade 2 students of SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. 38.46% of students have reached the Minimum Mastery Criteria (KKM). This is due to the lack of variation in the use of media and learning models during the teaching and learning to process. This study aims to determine the effect of SANDISKO animation media with Somatic Auditory Visualization Intellectually models on learning outcomes of the theme of togetherness class 2 Tambakrejo State Elementary School 01. This type of research is quantitative research in the form of quasi experimental design, design used is the form of nonequivalent control group design. The population in this study were all grade 2 students of SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang, amounting to 27 students consisting of class 2A and 26 students from class 2B using saturated sampling techniques. The results of data analysis obtained the average value of the experimental class pretest of 68.65. After being given treatment the post test average value increased to 80.96. The data is supported by analysis using simple linear regression analysis with  $r^2 = 0.541$  so variable x (SANDISKO animation media with SAVI model) affects the variable y (learning outcomes of togetherness themes) by 54.1%. So it can be concluded that the animation media SANDISKO with the Somatic Auditory Visualization Intellectually model has a

significant effect on improving the learning outcomes of the second grade togetherness theme at SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang.

**Keywords:** Animation Media, SAVI, Learning Outcomes

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang menentukan masa depan dan arah tujuan hidup manusia. Melalui pendidikan bakat seseorang akan terbentuk dan terasah. Melalui pendidikan juga seseorang dapat mengembangkan bakatnya. Pendidikan bisa didapat melalui program terstruktur oleh badan pemerintah, misalnya sekolah ataupun universitas. Tak hanya di sekolah ataupun universitas, pendidikan juga bisa didapat dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Misalnya seseorang bisa belajar melalui pengalaman dan belajar melalui membaca buku.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pemerintah saat ini sudah menerapkan kurikulum 2013 untuk digunakan di seluruh sekolah dasar. Pada kurikulum 2013 ini mempunyai tiga aspek penilaian yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan pemahaman, pendidikan karakter, dan skill. Peserta didik dituntut untuk paham atas materi, memiliki sopan santun yang tinggi, dan aktif dalam berdiskusi. Pembelajaran tematik – integrative diterapkan untuk seluruh jenjang kelas pada Kurikulum 2013.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang tak pernah bisa ditinggalkan. Pendidikan bukanlah proses yang diorganisasi secara teratur, terencana, dan menggunakan metode-metode yang dipelajari serta berdasarkan aturan-aturan yang telah disepakati mekanisme penyelenggaraan oleh suatu komunitas suatu masyarakat (Negara), melainkan lebih merupakan bagian dari kehidupan yang memang telah berjalan sejak manusia itu ada (Omeri, 2015).

Pembelajaran tematik pada penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pada pembelajaran tematik ini lebih menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Pembelajaran tematik pada penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pada pembelajaran tematik ini lebih menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik mempunyai karakteristik salah satunya yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Artinya peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Namun, bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang berperan aktif melainkan proses pembelajaran menuntut keaktifan dari kedua subjek pembelajaran yaitu

guru dan peserta didik. Peran guru sangat penting dalam menentukan keberhasilan dan ketercapaian tujuan sesuai dengan apa yang telah ditetapkan. Akan tetapi pada kenyataan di lapangan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang yang dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2018 dengan guru kelas 2 menunjukkan bahwa kurang adanya interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Konsentrasi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung hanya lima belas menit sampai dua puluh menit pada awal pembelajaran. Hal ini ditunjukkan saat guru menerangkan materi, banyak peserta didik yang berbicara sendiri dengan temannya, keluar kelas untuk membuang sampah dan meraut pensil. Selain itu penggunaan media dan model pembelajaran masih kurang. Selama ini guru belum bisa memanfaatkan media pembelajaran yang disediakan disekolah seperti *projector*, padahal guru kelas lain sudah memanfaatkannya. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya gambar. Guru juga belum menggunakan model yang bervariasi. Dalam mengajar, guru hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa diiringi model pembelajaran yang menarik. Hal ini membuat interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik pada saat pembelajaran masih kurang. Hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang masih rendah dan belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1.

Data pada tabel 1.1 hasil Penilaian Tengah Semester gasal tahun 2018 menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik, hanya sebesar 38,46% peserta didik yang telah mencapai KKM dan peserta didik yang belum bisa mencapai KKM sebesar 61,53%. Artinya jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM lebih banyak daripada jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013

No	Nilai	Ketuntasan			
		Tuntas		Tidak tuntas	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
1	50 – 59	-	-	3	11,53
2	60 – 69	-	-	13	50
3	≥ 70	10	38,46	-	-
	Jumlah	10	38,46	16	61,53

*Sumber: Hasil Penilaian Tengah Semester Gasal kelas 2A tahun 2018*

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya terbukti bahwa hasil pembelajaran tematik masih rendah. Peneliti menilai masih kurangnya variasi dalam penggunaan media dan model pembelajaran saat proses belajar mengajar. Penggunaan media dapat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa menggunakan media seorang guru mungkin cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Tapi dengan media guru dapat mengatur kelas sehingga peserta didik ikut aktif selama pembelajaran berlangsung.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.<sup>1</sup> Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan

menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien.<sup>2</sup> Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar (Mahnun, 2012).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan. Djamarah dan Zain (2006: 124) dalam jurnalnya Sari, N.W , Samawi, A (2014) mengemukakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada peserta didik untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Animasi memiliki peranan tersendiri dalam bidang pendidikan yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran. Manfaat yang positif atau nilai-nilai tertentu dapat diambil dari penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, 2002) (Falahudin, 2014).

Salah satu solusi yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar tematik yaitu perlunya penggunaan model pembelajaran untuk membantu guru saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran yang direkomendasikan peneliti yaitu model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* karena model ini membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menumbuhkan kepercayaan diri dan mampu menyampaikan ide.

Suyatno (2009:65) dalam jurnalnya Ni Kdk. Ariasih, Dkk (2013) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar harus memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki peserta didik, menyatakan bahwa: Pendekatan Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar harus memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki peserta didik. Dalam pendekatan pembelajaran SAVI terdapat empat komponen sebagai ciri khas dari pendekatan pembelajaran ini yaitu *Somatic, Auditory, Visual dan Intelektual*. *Somatic* adalah gerakan tubuh, yang *Auditory* adalah pendengaran. *Visual* adalah penglihatan, yang berarti bahwa belajar harus menggunakan mata melalui mengamati, menggambar, melukis, mendemonstrasikan media pembelajaran dan alat peraga. *Intellectual* adalah berpikir.

Berdasarkan uraian di atas maka solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran animasi dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* untuk menyampaikan pembelajaran tema kebersamaan. Media pembelajaran animasi dipilih karena media ini dapat membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran. Diiringi dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

## 2. Metode

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Dikatakan *quasi experimental design* karena dalam desain penelitian mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu *nonequivalent control group design* yang hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : *Pretest* untuk kelompok eksperimen untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- O<sub>2</sub> : *Pretest* untuk kelompok kontrol untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- O<sub>3</sub> : *Posttest* untuk kelompok eksperimen setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media animasi dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually*.
- O<sub>4</sub> : *Posttest* untuk kelompok kontrol setelah mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media animasi dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually*.
- X : Perlakuan untuk kelompok eksperimen yaitu pada peserta didik kelas 2A SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang menggunakan media animasi dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually*.

Menurut Sugiyono (2013:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang yang berjumlah 27 peserta didik yang terdiri dari kelas 2A dan 26 peserta didik dari kelas 2B dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Anggota populasi yang digunakan sebagai sampel berjumlah 26 peserta didik.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui: pertama yaitu tes (*pretest dan posttest*), tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan kognitif peserta didik sebelum atau setelah proses pembelajaran berlangsung (Jakni, 2016:98). Tes digunakan untuk mendapatkan data dan nilai-nilai belajar tematik peserta didik kelas 2 tema kebersamaan subtema kebersamaan di sekolah pembelajaran satu sampai tiga. dalam penelitian ini, tes yang digunakan berupa soal *pre-test* dan soal *post-test*. *pre-test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Sedangkan *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah pembelajaran menggunakan media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually*.

Kedua yaitu wawancara, menurut Sugiyono (2018:214) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden yang sedikit. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data dari guru kelas tentang pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan ibu Ligar Widayati S.Pd guru kelas 2 A mengenai kendala yang dialami pada saat proses pembelajaran.

Ketiga yaitu dokumentasi, mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Dokumen sebagai teknik pengumpulan data adalah setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa atau menyajikan akunting. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran tema kebersamaan menggunakan media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* yang sedang dilakukan dalam bentuk foto-foto, data peserta didik serta laporan hasil nilai peserta didik.

Analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Uji yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (a) uji normalitas, bertujuan untuk menguji apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data ini terdiri dari uji normalitas data

awal dan uji normalitas data akhir; (b) uji homogenitas, dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari ragam yang sama atau tidak. Uji homogenitas ini terdiri dari uji homogenitas awal dan uji homogenitas akhir; dan (c) uji hipotesis, yaitu menggunakan analisis regresi linier sederhana. Pada analisis regresi ingin melihat hubungan satu arah antar variabel yang lebih khusus, dimana variabel  $x$  berfungsi sebagai variabel bebas (independen) yang mempengaruhi, dan variabel  $y$  sebagai variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi (dependen), (Subekti dan Sukamto, 2018:33). Harga-harga pada variabel  $x$  dan  $y$  selalu terikat dalam bentuk pasangan, yaitu  $x_1$  berpasangan dengan  $y_1$ ,  $x_2$  berpasangan dengan  $y_2$  dan seterusnya sampai  $x_n$  berpasangan dengan  $y_n$  berdasarkan pasangan-pasangan tersebut dapat menyelesaikan analisis regresi linier sederhana melalui rumus persamaan sebagai berikut :  $\hat{Y} = a + bX$

Langkah-langkah untuk menguji analisis regresi linier sederhana yaitu sebagai berikut: (a) mencari persamaan regresinya; (b) uji linieritas, adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi data penelitian. Langkah pertama yang dilakukan untuk melakukan uji linieritas adalah membuat pengelompokan skor predikat yang nilainya sama menjadi satu kelompok data dengan tetap memperhatikan pasangan data pada masing-masing kriterium; dan (c) uji signifikansi, setelah mendapatkan persamaan regresi dan diuji kelinierannya, ini belum cukup digunakan sebagai alat untuk menyimpulkan atau digunakan sebagai dasar ramalan terhadap variabel-variabel penelitian, maka masih harus diuji signifikansinya atau masih perlu dicari informasi tentang taraf keberartiannya. Sebab hanya persamaan regresi yang signifikan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

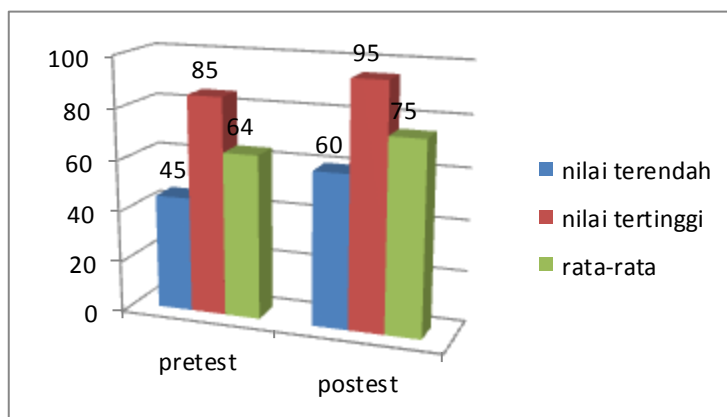
Penelitian ini memperoleh data berupa nilai hasil belajar tema kebersamaan, adapun perlakuan dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui secara efektif hasil belajar. *Pretest* merupakan data yang diperoleh sebelum peserta didik diberi perlakuan, sedangkan *posttest* merupakan data yang diperoleh setelah peserta didik diberi perlakuan.

a. Hasil penelitian kelas kontrol

**Tabel 2.** Distribusi Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Terendah	45	60
Tertinggi	85	95
Rata-rata	64,17	74,79

Berdasarkan data pada tabel 3.1 diketahui bahwa pada kelas kontrol berjumlah 24 peserta didik terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik. Pada nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan) diperoleh nilai terendah 45, nilai tertinggi 85, dan nilai rata-rata kelasnya yaitu 64,17. Sedangkan pada nilai *posttest* diperoleh nilai terendah 60, nilai tertinggi 95, dan nilai rata-rata kelas 74,79. Maka dapat diketahui terdapat selisih antara nilai rata-rata *pretest* dan rata-rata *posttest* yaitu 10,62. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan tanpa menggunakan model pembelajaran. berikut ini diagram nilai *pretest* dan *posttest* berdasarkan tabel di atas.



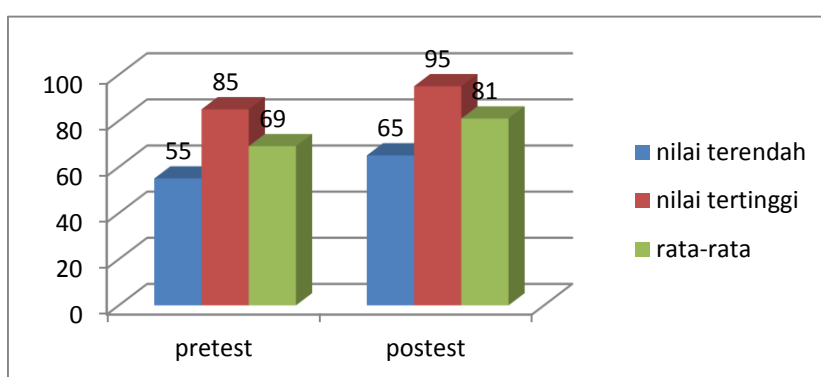
Gambar 1. Diagram Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol.

b. Hasil penelitian kelas eksperimen

**Tabel 3.** Distribusi nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Kategori	Pretest	Posttest
Terendah	50	65
Tertinggi	85	95
Rata-rata	68,65	80,96

Berdasarkan data tabel 3.2, diketahui bahwa pada kelas eksperimen dengan jumlah 26 peserta didik terdapat perbedaan hasil belajar tema kebersamaan. Pada nilai *pretest* diperoleh nilai terendah 50, nilai tertinggi 85, dan nilai rata-rata kelas yaitu 68,65. Sedangkan pada nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan) diperoleh nilai terendah 65, nilai tertinggi 95, dan nilai rata-rata kelas 80,96. Maka dapat diketahui bahwa terdapat selisih antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu 12,31. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan menggunakan media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually*. Berikut ini diagram nilai *pretest* dan *posttest* berdasarkan data di atas.



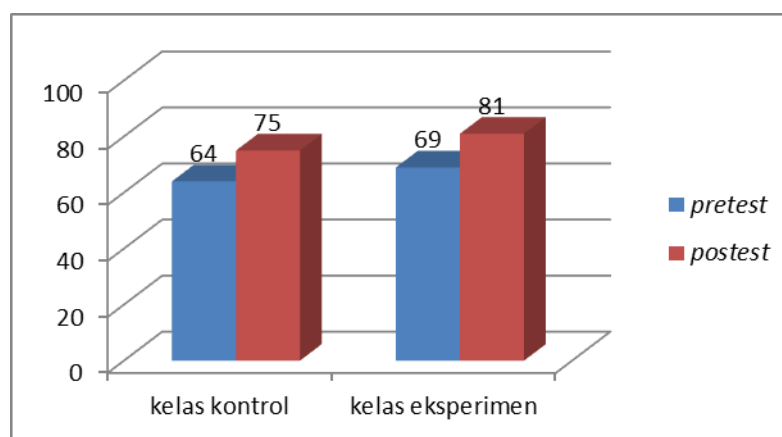
Gambar 2. Diagram Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

c. Rata-rata kelas kontrol dan eksperimen

**Tabel 4.** Nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen

Kelas	Rata-rata	
	Pretest	Posttest
Kontrol	64,17	74,79
Eksperimen	68,65	80,96

Berdasarkan tabel 3.3 menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* untuk kelas kontrol 64,17 dan 68,65 untuk kelas eksperimen. Pada kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* diperoleh rata-rata 74,79. Sedangkan pada kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* diperoleh nilai rata-rata 80,96. Selisih antara rata-rata nilai *pretest* dan *postests* untuk kelas kontrol sebesar 10,62 dan 12,31 untuk kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan nilai kelas kontrol. Berikut diagram nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 3. Diagram Kenaikan Nilai Rata-rata Kelas

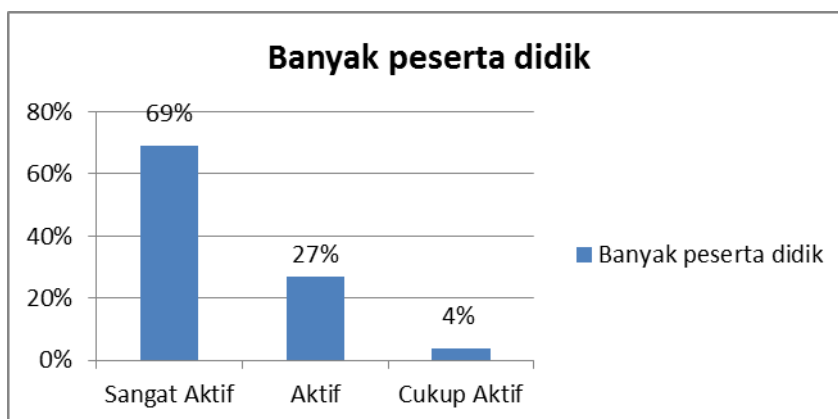
d. Hasil aktifitas belajar peserta didik

**Tabel 5.** Rekapitulasi Skor Aktivitas Belajar

Tingkat keberhasilan	Banyak Siswa	Persentase (%)	Keterangan
76-100	18	69,23	Sangat Aktif
51-75	7	26,92	Aktif
26-50	1	3,85	Cukup Aktif
0-25	0	0	Kurang aktif

Berdasarkan data pada tabel 3.4, diketahui bahwa hasil aktivitas belajar siswa menggunakan media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* menunjukkan 69,23% termasuk dalam kategori sangat aktif, 26,92% menunjukkan aktif, dan 3,85% menunjukkan cukup aktif. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat aktivitas peserta didik yang sangat aktif dalam langkah kegiatan pembelajaran dengan media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually*. Berikut ini diagram skor aktivitas belajar peserta didik berdasarkan data di atas.





Gambar 4. Diagram Skor Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, maka dalam pembahasan ini dijelaskan mengenai hasil analisis data yaitu data yang digunakan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas awal dengan menggunakan data nilai *pretest*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa nilai *pretest* kelas 2A dan 2B SD Negeri Tambakrejo 01 berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai *pretest* pada kelas 2A diperoleh hasil perhitungan  $L_0 = 0,0981$  dan  $L_{tabel} = 0,1699$  dengan  $\alpha$  5% dan  $N = 26$ . Sedangkan kelas 2B diperoleh hasil perhitungan  $L_0 = 0,1480$  dan  $L_{tabel} = 0,1766$  dengan  $\alpha$  5% dan  $N = 24$ . Dapat dilihat dalam tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Awal

Kelas	N	L <sub>tabel</sub>	L <sub>0</sub>	Keterangan
Kontrol	24	0.1766	0.1480	Berdistribusi normal
Eksperimen	26	0.1699	0.0981	Berdistribusi normal

Pada tahap akhir dilakukan kembali uji normalitas menggunakan data nilai *posttest*. Diperoleh kesimpulan bahwa nilai kelas 2A dan 2B berdistribusi normal. Terbukti dengan hasil perhitungan *posttest* kelas 2A diperoleh  $L_0 = 0,1300$  dan  $L_{tabel} = 0,1699$  dengan  $\alpha$  sebesar 5% dan  $N = 26$ . Sedangkan hasil perhitungan *posttest* kelas 2B diperoleh  $L_0 = 0,1671$  dan  $L_{tabel} = 0,1766$  dengan  $\alpha$  sebesar 5% dan  $N = 24$ . Dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Akhir

Kelas	N	L <sub>tabel</sub>	L <sub>0</sub>	Keterangan
Kontrol	24	0,1766	0,1671	Berdistribusi normal
Eksperimen	26	0,1699	0,1300	Berdistribusi normal

Kemudian dilanjutkan uji homogenitas. Dalam uji homogenitas ini menggunakan data nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam uji homogenitas dihitung menggunakan uji F dengan hipotesis  $H_0$  yaitu homogen dan  $H_a$  tidak homogen. Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Data Hasil Uji Homogenitas Awal

Kelas	N	F <sub>tabel</sub>	F <sub>hitung</sub>	Keterangan
Kontrol	24	1,99627	0,41222	Varians homogen
Eksperimen	26			

Berdasarkan uji homogenitas dari data awal pada tabel 3.7 diperoleh varians kelas kontrol 489,13 dan varians kelas eksperimen 83,1154, maka diperoleh  $F_{hitung} = 0,41222$ . Berdasarkan data tabel diperoleh  $F_{tabel} = 1,99627$  dengan taraf signifikan 5% dari perhitungan tersebut  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $0,41222 < 1,99627$ . Sehingga  $H_0$  diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji homogenitas awal pada nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah bahwa kedua kelompok tersebut berasal dari populasi yang homogen.

Selanjutnya yaitu dilakukan uji homogenitas data akhir. Berdasarkan uji homogenitas dari data akhir pada tabel 3.4 diperoleh varians kelas kontrol 569,973 dan varians kelas eksperimen 82,0385, maka diperoleh  $F_{hitung} = 0,37939$ . Berdasarkan data tabel diperoleh  $F_{tabel} = 1,99627$  dengan taraf signifikan 5% dari perhitungan tersebut  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $0,37939 < 1,99627$ . Sehingga  $H_0$  diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji homogenitas awal pada nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah bahwa kedua kelompok tersebut berasal dari populasi yang homogen.

**Tabel 9.** Data Hasil Uji Homogenitas Akhir

Kelas	N	Ftabel	Fhitung	Keterangan
Kontrol	24	1,99627	0,37939	Varians homogen
Eksperimen	26			

Hasil *pretest* kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan data awal bahwa rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 64,17 dan rata-rata nilai kelas eksperimen 68,65. Hal ini menunjukkan jika kedua kelompok berasal dari kondisi yang sama atau homogen. Sedangkan data hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 74,79 dan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 80,96. Hal ini menunjukkan jika kedua kelompok homogen. Selisih antara rata-rata kelas kontrol dan eksperimen yaitu 10 dan 13. Sehingga kelas kontrol dan kelas eksperimen telah mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelas.

Pembelajaran menggunakan media animasi SANDISKO dengan model SAVI diawali dengan penyampaian tujuan dan memotivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Selanjutnya guru mengajak peserta didik untuk terlibat penuh. Kemudian guru menyajikan video animasi terkait subtema kebersamaan di sekolah dengan muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, matematika, dan SBdP. Setelah mengamati video animasi SANDISKO guru menerangkan kembali materi yang termuat dalam video tersebut dan mengajak peserta didik untuk terlibat penuh dalam tanya jawab. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk menceritakan kembali dongeng yang termuat dalam video tersebut. Peserta didik juga diminta untuk memeragakan gerak tari dasar dari video yang sudah ditayangkan. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok diskusi, mereka berdiskusi tentang tugas yang sudah diberikan di LKS. Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. Pembelajaran diakhiri dengan evaluasi tanya jawab materi yang diberikan. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.

Pelaksanaan pembelajaran melalui media animasi SANDISKO dengan model SAVI pada peserta didik kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang berpengaruh terhadap hasil belajar tema kebersamaan, hal ini sejalan dengan Shoimin (2017:177) bahwa model pembelajaran SAVI merupakan pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki peserta didik. Dalam model ini memiliki empat komponen yaitu *somatic, auditory, visualization, dan Intellectually*. *Somatic* adalah gerakan tubuh yang berarti belajar dengan mengalami dan melakukan. Peserta didik diajak untuk terlibat penuh dalam pembelajaran tema kebersamaan subtema kebersamaan di sekolah, diantaranya yaitu peserta didik aktif menjawab pertanyaan dari guru, yaitu disebut apakah dongeng yang menceritakan kehidupan hewan?, serta bagaimana sikap kalian jika mempunyai kegemaran yang berbeda?. Peserta didik bertanya kepada peserta didik lain atau guru mengenai hal yang belum

dimengerti seperti menanyakan materi pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$  serta mengerjakan tugas sesuai dengan perintah dari guru yaitu mengerjakan LKS yang sudah dibagikan.

*Auditory* adalah pendengaran, guru menayangkan video animasi SANDISKO dan peserta didik mendengarkan isi dari video tersebut. *Visualization* adalah penglihatan yang berarti bahwa belajar harus menggunakan mata melalui mengamati, menggambar, melukis, dan mendemonstrasikan. Dengan menggunakan media animasi SANDISKO, guru mengajak siswa untuk mengamati video animasi tersebut. Sedangkan *Intellectually* adalah berpikir, peserta didik menjawab pertanyaan pada LKS yang disediakan oleh guru.

Berkaitan dengan penggunaan animasi dalam bahan bantu mengajar, Mayer (2002:14) dalam artikel hasil penelitian Priyanto, Setiyani dalam jurnal Sekolah Universitas Negeri Medan Vol.2 Nomor 1 Tahun 2017 yang mengatakan bahwa terdapat kesan yang konsisten terhadap penggunaan animasi dalam proses pembelajaran multimedia berbanding dengan teknik tradisional yang menyampaikan pesan secara verbal (lisan). Kajian ini menegaskan penggunaan multimedia seperti animasi dalam proses pembelajaran menjadikan proses itu lebih bermakna dan efektif.

Penggunaan media animasi SANDISKO dalam pembelajaran juga mempengaruhi proses belajar. Dengan media SANDISKO ini peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan serta lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Hal ini sesuai menurut Kemp dan Dayton (1985:28) yang menyatakan bahwa fungsi utama media diantaranya: (1) dapat memotivasi minat atau tindakan; (2) dapat menyajikan informasi; dan (3) dapat memberi instruksi. Melalui penayangan video animasi SANDISKO peserta didik terlihat antusias saat mengamati video tersebut. Video animasi SANDISKO ini berisi informasi mengenai materi yang diajarkan yaitu dongeng, jenis karakteristik individu, dan pecahan sederhana  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ , dan  $\frac{1}{4}$ . Dengan mengamati video animasi SANDISKO peserta didik memperoleh mengenai materi yang diajarkan.

Hasil belajar pada kelas penelitian ini mengalami kenaikan rata-rata nilai *pretest* yaitu 68,65 dan *posttest* yaitu 80,96. Dengan rata-rata nilai *posttest* sebesar 80,96 menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi SANDISKO dengan model SAVI memberikan pengaruh sebesar 54,1% terhadap hasil belajar tema kebersamaan. Hal ini sesuai dengan pengertian belajar menurut Nawawi dalam Susanto (2013:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* terhadap hasil belajar tema kebersamaan kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar tema kebersamaan kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 68,65. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan menjadi 80,96. Data tersebut didukung oleh analisis menggunakan analisis menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan  $r^2 = 0,541$  jadi media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* mempengaruhi hasil belajar tema kebersamaan sebesar 54,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization*

*Intellectually* berpengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar tema kebersamaan kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran dalam penelitian ini yaitu guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran dan model yang bervariasi dan peserta didik diharapkan agar dapat terlibat aktif dalam penggunaan media dan model pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Ariasih, Ni Kdk., I.B .Gd.Surya Abadi, IGA. A.Sri Asri. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif SAVI Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA SD". *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1).
- Allo, R.A, Sugiarti, Salempa, P. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Siswa Kelas VII SMPN 30 Makassar (Studi pada Materi Pokok Karakteristik Zat)". *e-Journal Chemica Universitas Negeri Makassar*, 18(2).
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014*
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mahnun, Nunu. 2012. MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran) . *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012
- Omeri, Nopan. 2015. Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan . *Jurnal Manajer Pendidikan*, Volume 9, Nomor 3, Juli 2015,
- Setiyani, A dan Priyanto, W. 2017. "Analisis Serial Animasi Upin dan Ipin pada Perkembangan Afektif Siswa Kelas III". *e-Journal Sekolah Universitas Negeri Medan*, 2(1).
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Subekti, E.E dan Sukamto. 2018. *Statistika Penelitian*. Semarang.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.