

Pengaruh Media Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD

Herlina Candra A.^{1*}, Mncarno², Sarengat³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

² FKIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Setiabudi No. 229 Bandung

³FKIP Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Padang

*e-mail: herlinacandraayuningtyas@gmail.com, Telp. +6285768048465

Received:

Accepted:

Online Published:

Abstract: The Effect of Media Based IT to Activity and Study Result Student Class IV Primary School

The purpose of study was determine the positive and significant effect of use media based IT to activity and study result theme 3 subtema 6 in grade IV students experimental research. The reaserch design used was non-equivalent control group design. The study population numbered 40 stdents. The study sample was determined used non probability sampling with 20 students. The study instrument used by observation sheet and test. The calculation of hypothesis testing used Analilis of Varianve (ANOVA) two direction (two-way analysis of varian). The result showed $F_{hitung} 10,69 > F_{tabel} 3,98$ (with $\alpha = 0,05$) can be concluded there is appositve and significant media based IT to activity and study result student class IV primary school.

Keywords: *activity, study result, media IT*

Abstrak: Pengaruh Media Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD

Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 40 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan menggunakan *nonprobability sampling* dengan jumlah 20 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan lembar observasi dan soal tes. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus uji *Analisis of Varianve* (ANOVA) dua arah (*two-way analysis of varian*). Hasil penelitian menunjukkan $F_{hitung} 10,69 > F_{tabel} 3,98$ (dengan $\alpha = 0,05$) dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar, media IT

PENDAHULUAN

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

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

Kendala pemanfaatan media teknologi informasi menjadikan peneliti mengangkatnya sebagai hal yang perlu dikaji dan dibuktikan perlunya pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Khususnya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi informasi juga diharapkan peserta didik dapat menambah wawasannya dari berbagai sumber melalui kisah, video dan berbagai literatur yang ada di waktu, tempat dan sumber yang berbeda.

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

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

Secara singkat, ketertarikan peneliti dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar tema 6 subtema 3 peserta didik kelas IV, berdasarkan realitas hasil dari observasi pada bulan Oktober 2018 di kelas IV SD Negeri 3 Way Galih diperoleh keterangan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah, (1) Kegiatan

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

Tabel 1. Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

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

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

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media audio-visual pada kelas IV SD

Negeri 3 Way Galih dengan judul “Pengaruh Media Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 6 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 3 Way Galih”.

Musfiquon (dalam Mujiati, 2016: 16) mengungkapkan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Uno dan Nina (2011: 57) mengemukakan teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Berdasarkan pengertian tersebut, IT adalah seperangkat alat yang digunakan untuk mengolah data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi.

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

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

Nawani dalam Susanto (2016: 5) menyatakan bahwa hasil belajar

dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian perlu dilakukan bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan data kuantitatif. Objek penelitian ini adalah pengaruh media berbasis IT (X) terhadap aktivitas (Y_1) dan hasil belajar peserta didik (Y_2).

Desain penelitian yakni *non equivalent control group design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian ini yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan ke SD yang diteliti, (2) memilih dua kelompok untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol, (3) menyusun instrumen penelitian, (4) melakukan uji coba instrumen, (5) menganalisis hasil uji coba instrumen untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel, (6) memberikan *pretest* kepada kedua kelas, (7) memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media berbasis IT, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan dengan menggunakan

media berbasis IT, (8) memberikan *posttest* kepada kedua kelompok pada akhir pembelajaran, (9) mencari nilai individual, rata-rata dan *N-Gain* dari kedua kelompok antara *pretest* dan *posttest*, (10) menggunakan statistik untuk mencari pengaruh hasil langkah ke enam sampai sembilan sehingga dapat diketahui pengaruh penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Way Galih, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan. Rentang waktu penelitian yaitu dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD N 3 Way Galih yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan IV B. Masing-masing kelas memiliki jumlah peserta didik yang sama yaitu 20 peserta didik, sehingga jumlah total 40 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampling purposive*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV B dengan alasan karena nilai rata-rata kelas IV B lebih rendah dari nilai rata-rata kelas IV A.

Data dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa aktivitas (afektif) dan hasil belajar (kognitif) peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar observasi dan tes.

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui berapa jumlah

peserta didik yang aktif dalam pembelajaran. Lembar observasi diisi oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Kisi-kisi lembar observasi pada penggunaan media berbasis IT yaitu dibagi menjadi empat aspek yang diamati yaitu, (1) menulis, (2) mendengarkan, (3) berbicara dan (4) membaca.

Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) pada tema 6 (Cita-citaku), subtema 3 (Giat Besaha Meraih Cita-cita), pembelajaran ke-3. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak berjumlah 15 soal dengan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. *Pretest* dilakukan sebelum proses pembelajaran berlangsung dan pada akhir proses pembelajaran diberikan *posttest*.

Berdasarkan kompetensi dasar dan pembegian indikator didapatkan 30 butir soal, namun soal tersebut belum diujicobakan. Uji coba instrumen tes dilakukan pada kelas IV SD Negeri 2 Way Galih pada tanggal 23 Februari 2019. Hasil uji validitas diukur dengan rumus korelasi point biserial didapatkan 17 soal valid, sedangkan reliabilitas dihitung dengan rumus KR. 20 (Kuder Richardson) diperoleh $r_{hitung} = 0,923$ tergolong kategori sangat kuat. Tes yang diberikan berbentuk pilihan jamak sebanyak 15 soal yang digunakan pada *pretest* dan *posttest*. Tes diberikan kepada kedua kelas dengan soal yang sama.

Teknik Analisis data

Data yang dianalisis berupa hasil belajar secara individual, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Data diuji normalitas dan uji

homogenitas. Uji normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat* dan uji homogenitas menggunakan rumus uji F. Selanjutnya melakukan uji hipotesis menggunakan rumus uji ANOVA. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Way Galih pada kelas IV. Data yang diambil dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan hasil belajar kognitif. Penelitian dilakukan pada bulan Februari tahun 2019 selama 1 kali pertemuan untuk setiap kelas. Setiap kelas dilaksanakan pembelajaran dengan alokasi waktu 6 x 35 menit. Pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali (*pretest* dan *posttest*) untuk masing-masing kelas. *Pretest* dilaksanakan sebelum pembelajaran berlangsung, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran berakhir.

Pada proses pembelajaran, kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama menerapkan model pendekatan saintifik, namun kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu menggunakan media berbasis IT, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media berbasis IT.

Lembar observasi diisi oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, dengan memperhatikan setiap aktivitas peserta didik yang berhubungan dengan penilaian sesuai indikator yang ditentukan dalam kisi-kisi lembar observasi. Dan didapatkan hasil siswa aktif pada kelas eksperimen sebanyak 80%

termasuk kategori sangat aktif dan siswa aktif pada kelas control sebanyak 40% termasuk kategori cukup aktif.

Tabel 2. Distribusi Nilai Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Kelas	Jumlah Siswa Aktif	Presentase Siswa Aktif	Kategori Aktivitas Belajar
Kontrol	8	40%	Cukup Aktif

Pretest dilaksanakan sebelum pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah proses pembelajaran berakhir pada pertemuan kedua. Nilai *pretest*, didapat nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 57,3 dan kelas kontrol sebesar 67,9.

Tabel 3. Nilai *Pretest* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai	Kelas			
		Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	≥ 70 (Tuntas)	3	15	8	40
2	< 70 (Tidak tuntas)	17	85	12	60
Jumlah		20	100	20	100
Rata-rata nilai		57,3		67,3	

Nilai *posttest*, didapat nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 87 dan kelas kontrol sebesar 79,5. Pada kelas eksperimen ada 19 siswa atau 95% yang mencapai KKM dan 1 siswa atau 5% tidak mencapai KKM. Sedangkan pada kelas kontrol ada 17 siswa atau 85% yang mencapai KKM dan 3 siswa atau 15% tidak mencapai KKM. Hal

ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Nilai *Posttest* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

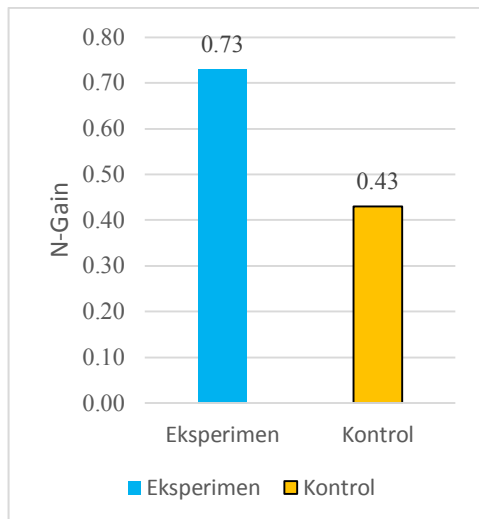
No	Nilai	Kelas			
		Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	≥ 70 (Tuntas)	19	95	17	85
2	< 70 (Tidak tuntas)	1	5	3	15
Jumlah		20	100	20	100
Rata-rata nilai		87		79,5	

Peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* melalui *N-Gain*. Penjelasan penggolongan *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Penggolongan Nilai *N-Gain* peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	Frekuensi		Rata-rata <i>N-Gain</i>	
	V B (Eksperimen)	V A (Kontrol)	V B (Eksperimen)	V A (Kontrol)
Tinggi	11	1	0,73	0,43
Sedang	8	11		
Rendah	1	8		

Data *N-Gain* peserta didik kelas eksperimen yang tergolong dalam klasifikasi tinggi sebanyak 11 orang peserta didik, sedang 8 orang peserta didik, dan kategori rendah 1 orang peserta didik. Sedangkan kelas kontrol yang tergolong kategori tinggi 1 orang peserta didik, kategori sedang 11 orang peserta didik, dan kategori rendah 8 orang peserta didik.



Gambar 1. Kategori peningkatan *N-Gain* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang. Klasifikasi nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen setelah diterapkan media berbasis IT lebih tinggi yaitu 0,73 dibandingkan dengan nilai rata-rata *N-Gain* kelas kontrol yang tidak menerapkan media berbasis IT yaitu 0,43.

Pengujian normalitas dengan menggunakan rumus *chi kuadrat* diinterpretasikan hasilnya dengan membandingkan χ^2_{hitung} dan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ serta $dk = k - 1$. Hasil perhitungan uji normalitas *pretest* kelas eksperimen diperoleh data $\chi^2_{hitung} = 3,703 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ berarti data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal, sedangkan hasil uji normalitas *pretest* kelas kontrol $\chi^2_{hitung} = 1,551 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ berarti *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen $\chi^2_{hitung} = 2,001 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ berarti data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas *posttest* kelas kontrol

$\chi^2_{hitung} = 0,739 < \chi^2_{tabel} = 11,070$, berarti data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan rumus uji F. Kaidah keputusan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varians tidak homogen. Taraf signifikansi yang ditetapkan adalah 0,05 dan $dk = n - 1$. Uji homogenitas *pretest* diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,02 < 2,17$, maka varian homogen. Adapun perhitungan uji homogenitas *posttest* diperoleh data yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,19 < 2,17$, maka varian homogen.

Setelah diperoleh data-data berdistribusi normal dan varian homogen, dilakukan uji hipotesis dengan rumus ANOVA. Menentukan F tabel dengan cara $F_{A(tabel)} = F_{A(\alpha)(dbA:dbD)}$, $F_{B(tabel)} = F_{B(\alpha)(dbA:dbD)}$, $F_{AB(tabel)} = F_{AB(\alpha)(dbAB:dbD)}$ dan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka didapatkan data $F_A = 3,98$, $F_B = 6,98$, $F_{AB} = 6,98$.

Hasil perhitungan uji hipotesis “1” diperoleh $F_{A(hitung)} > F_{A(tabel)}$ atau $12,09 > 3,98$, berarti H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

Hasil perhitungan uji hipotesis “2” diperoleh $F_{B(hitung)} > F_{B(tabel)}$ atau $12,03 > 6,98$, berarti H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

Hasil perhitungan uji hipotesis “3” diperoleh $F_{AB(hitung)} > F_{AB(tabel)}$ atau $10,69 > 6,98$, berarti H_a

diterima, artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

Pembahasan

Sebelum menerapkan pembelajaran dengan media berbasis IT, proses pembelajaran menggunakan media papan tulis, sehingga peserta didik belum optimal dalam berpikir, menemukan langkah pengerjaan soal yang sistematis, dan memecahkan masalah berkaitan dengan soal latihan. Kemudian pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media berbasis IT. Jika dilihat dari nilai *N-Gain* atau peningkatan pengetahuan antara nilai *pretest* dan *posttest* maka rata-rata *N-Gain* di kelas kontrol yaitu 0,43 termasuk dalam klasifikasi sedang. Sedangkan nilai rerata *N-Gain* di kelas eksperimen 0,73 termasuk kategori tinggi. *N-Gain* kedua kelas terdapat perbedaan selisih *N-Gain* sebesar 0,30. Pada tahap awal peneliti menyampaikan materi tentang subtema giat berusaha meraih cita-cita, kemudian guru melakukan *pretest*. Tahap selanjutnya guru membentuk kelompok, kemudian peserta didik menonton video (media berbasis IT, lalu guru mengkonfirmasi pemahaman peserta didik melalui tanya jawab. Tahap terakhir tindak lanjut untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi. Media berbasis IT memberi kesempatan peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir serta meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Adanya peningkatan hasil belajar, sekaligus membuktikan

bahwa terjadi perubahan perilaku akibat belajar karena peserta didik menguasai sejumlah kemampuan yang diberikan saat proses pembelajaran. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu hasil itu berupa perubahan dalam aspek kognitif (Purwanto, 2008: 46).

Namun, masih terdapat peserta didik yang belum menguasai sejumlah kemampuan yang diberikan saat proses pembelajaran berlangsung, kurang terlibat aktif dalam kelompok, sehingga belum mengalami peningkatan dalam proses pembelajarannya, dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan peserta didik tersebut tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan saat soal *posttest* di uji kan peserta didik tersebut meyakini bahwa jawaban saat uji *pretest* yang dikerjakan pada saat awal pembelajaran benar sehingga menjawab dengan alternatif jawaban yang sama pada saat *posttest*.

Berdasarkan Hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menggunakan rumus *chi kuadrat* sebesar $\chi^2_{hitung} = 2,001 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ dan $\chi^2_{hitung} = 0,739 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas *posttest* menggunakan uji F menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,194 < 2,17$. Berdasarkan hasil pengujian nilai *posttest* menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan varian homogen, rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol. Artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas yang

diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan.

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

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

Hasil perhitungan uji hipotesis “3” menggunakan Uji Analisis of Variance (ANOVA) dua arah (two-way analysis of varian). Hasil perhitungan didapat nilai $F_{AB} (\text{hitung}) = 10,95 > F_{\text{tabel}} = 3,98$, berarti $F_{AB} (\text{hitung}) > F_{\text{tabel}}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 3 kelas IV SD Negeri 3 Way Galih”

Hasil penelitian ini juga relevan dengan yang dilakukan Farida (2017) “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SD Dharma Karya UT”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Dharma Karya UT. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata posttest siswa kelas eksperimen yaitu 88,3 sedangkan untuk rata-rata posttest kelas kontrol yaitu 79,5 perbedaan ini diperkuat berdasarkan hasil uji “t” diperoleh nilai thitung sebesar 1,282 dan t tabel sebesar 2,000 hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai t hitung berada di daerah penerimaan H_1 yaitu $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $1,282 > 2,000$.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Nurchaili (2016) Dari hasil uji diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} 18,552 > t_{\text{tabel}} 1,986$, Soimah (2018) diperoleh hasil $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $5,60 > 2,021$, begitu juga penelitian Reza (2015) bahwa hasil belajar mengalami peningkatan sebesar (25,8), dan I Km (2014) $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} (4,4 > 1,66)$.

Berdasarkan penjabaran di atas, diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pada penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih. Jadi, hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 57,3 sedangkan rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 67,9. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 88,3 sedangkan kelas kontrol adalah 79,5. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,73 sedangkan rata-rata *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,43 selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut adalah 0,30.

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

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

Hasil perhitungan uji hipotesis “3” menggunakan Uji Analisis of Variance (ANOVA) dua arah (two-way analysis of varian). Didapat nilai $F_{AB} (\text{hitung}) = 10,95 > F_{\text{tabel}} = 3,98$, berarti $F_{AB} (\text{hitung}) > F_{\text{tabel}}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya “Terdapat pengaruh yang

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

Hasil penelitian ini juga relevan dengan yang dilakukan Farida (2017) “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SD Dharma Karya UT”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Dharma Karya UT. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen yaitu 88,3 sedangkan untuk rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 79,5 perbedaan ini diperkuat berdasarkan hasil uji “t” diperoleh nilai *t* hitung sebesar 1,282 dan *t* tabel sebesar 2,000 hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai *t* hitung berada di daerah penerimaan H_1 yaitu $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $1,282 > 2,000$.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada Press.
- Fajrin, Muhammad. (2013). *Pengaruh Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Motivasi*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol 13, No. 2. Diambil dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/3424>

- I Km. Wahyu Kariesma. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran CIRC Bermedia Powerpoint terhadap Keterampilan Membaca Pada Bahasa Indonesia Kelas IV SD Gugus I Kuta Badung. e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol.2 No.1. Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/1913/1662>
- Jatmiko, Prayoga Dwi. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA kelas IV. *Jurnal Kajian Teknologi Indonesia*. Vol 1, No. 2. Diambil dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1803>
- Kuncahyono. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. Vol 5, No. 2. Diambil dari <file:///C:/Users/USER/Downloads/Documents/Kuncahyono%20-%20Computer-Based%20Media%20Learning%20Integrated%20Thematic.pdf>
- Munir. (2009). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung. Alfabeta.
- Muslimin, Muhammad Ikhwanul. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Kelas II SD. Kognitif. Universitas Negeri Yogyakarta. Vol IV, No. 1. Diambil dari <file:///C:/Users/USER/Downloads/Documents/6106-13380-1-SM.pdf>
- Nurchaili. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TI dalam Proses Pembelajaran Kimia terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnaldikbud*. Diambil dari [file:///C:/Users/USER/Downloads/493-1652-1-PB%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/493-1652-1-PB%20(5).pdf)
- Nurdyansyah. (2016). Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Maket in Sidoarjo. *Jurnal TEKPEN*. Vol 1. No.2. Diambil dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/1137>
- Purwono, Joni. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual pada mata pelajaran IPA di SMP 1 Pacitan. *Jurnal TEKPEN*. Vol 2. No. 2. Diambil dari <https://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/view/3659/0>
- Reza, Dela Way. (2015). Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. Universitas Negeri

Yogyakarta. Vol 1, No. 1.

Diambil dari

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpmi/article/download/10804/9697>

Soimah, Ika. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar. *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*. Vol 5, No. 1. Diambil dari file:///C:/Users/USER/Downloads/Documents/2559-3791-1-SM.pdf

Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenadamedia Group.