

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SDN 10 KOTA BANDA ACEH

Lili Kasmini^{*1}, Yosef Satria²
^{1,2}Universitas Bina Bangsa Getsempena

*Corresponding Author: lili@bbg.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received Dec 11, 2021
Revised Jan 4, 2021
Accepted Feb 27, 2022
Available online March 1, 2022

Kata Kunci:

Media Video, Kemampuan Pemecahan Masalah.

Keywords:

Video Media, Problem Solving Ability

ABSTRAK

Pendidikan era digital, revolusi Industri 4.0 merupakan suatu fenomena yang merespon kebutuhan revolusi industri dengan menyesuaikan kurikulum baru sesuai situasi saat sekarang ini. Metode pendidikan sangat perlu diperhatikan khususnya bagi para pendidik, karena dengan pemilihan metode, model dan media yang tepat itu akan menentukan keberhasilan seorang peserta didik dalam proses pembelajaran, sebaliknya jika para pendidik menggunakan pemilihan metode, model dan media yang tidak tepat atau tidak efektif maka akan menyebabkan pembelajaran yang monoton dan kurang berhasil. Salah

satu referensi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah berupa rekaman. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan media pembelajaran animasi, siswa Kelas VB Sekolah Dasar Negeri 10 Banda Aceh pada materi ekosistem. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan rancangan penelitian "One group Pretest Posttest Design". Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh t hitung sebesar 23.862 lebih besar dari t tabel sebesar 2.06390 maka Ho ditolak dan Ha diterima pada taraf signifikansi 5%. Jika dilihat dari nilai signifikansi terdapat nilai sig 0.000 < 0.05 maka signifikan. Dari segi hubungan, nilai pearson correlation terdapat 0.409. Jika dilihat dari signifikansi yaitu 0.002 < 0,05 maka Ho di tolak dan Ha diterima. Kesimpulannya adalah penerapan media animasi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan media memiliki hubungan yang "Sedang" dengan kemampuan pemecahan masalah siswa Kelas VB Sekolah Dasar Negeri 10 Banda Aceh.

ABSTRACT

Digital era education, the Industrial revolution 4.0 is a phenomenon that responds to the needs of the industrial revolution by adjusting the new curriculum according to the current situation. Educational methods really need to be considered especially for educators, because with the selection of the right methods, models and media it will determine the success of a student in the learning process, on the contrary if educators use the selection of inappropriate or ineffective methods, models and media it will lead to monotonous and less successful learning. One of the references that can be used as learning media is in the form of recordings. The purpose of this study was to determine the improvement of students' problem solving skills using animation learning media, students of Class VB of State Elementary School 10 Banda Aceh on ecosystem material. The type of research used is quantitative with a research design of "One group Pretest Posttest Design". The results showed that the obtained t count of 23,862 is greater than the t table of 2,06390, so Ho is rejected and Ha is accepted at a significance level of 5%. If seen from the significance value, there is a sig value of 0.000

< 0.05, so it is significant. In terms of relationships, the Pearson correlation value is 0.409. If seen from the significance of 0.002 < 0.05 then Ho is rejected and Ha is accepted. The conclusion is that the application of animated media can improve problem-solving skills and the media has a "moderate" relationship with the problem-solving abilities of Class VB students of SD Negeri 10 Banda Aceh.

*This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.
Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena*



PENDAHULUAN

Aturan penulisan ini dirancang untuk memandu penulis dalam mempersiapkan artikelnya. Ini merupakan aturan format baku yang disarankan oleh editor jurnal untuk diikuti. Untuk menggunakan aturan penulisan ini, silahkan simpan data dalam bentuk MS word, dan salin dan tempelkan artikel pada lembaran ini.

Salah satu referensi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah berupa rekaman video baik itu video yang dikembangkan guru maupun video yang sudah ada. Aspek terpenting penggunaan media video dalam pembelajaran adalah video dapat menyajikan gerakan objek yang sesungguhnya dan dapat digunakan secara berulang-ulang sesuai yang kita inginkan sehingga sangat membantu dalam memperjelas materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Penggunaan media video dapat merangsang pengetahuan siswa, melatih berpikir logis, analistik, lebih kreatif, efektif dan mempertajam daya imajinasi siswa (Daniati, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian Hasmira (2017:128), dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SDN 1 Ngapa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa. Pada pra siklus siswa yang berhasil menuntaskan KKMnya hanya berjumlah 4 orang dengan persentase 14,81%. Nilai rata-rata siswa pada pra siklus ini adalah 59,07. Selanjutnya, pada siklus I jumlah siswa yang berhasil menuntaskan KKMnya adalah berjumlah 11 orang dengan persentase ketuntasan 39,28%. Untuk nilai rata-rata siswa pada siklus I ini adalah 70. Pada siklus II siswa yang berhasil mencapai ketuntasan menjadi 26 siswa dengan persentase 96,3%. Nilai rata-ratanya juga cukup memuaskan yaitu sebesar 83,15.

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan Hasmira di atas hal tersebut memiliki hasil yang sama seperti penelitian yang dilakukan Afdoli N S (2016). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning Dengan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang". Dan penelitian yang dilakukan Hikmah U N (2016). Universitas Negeri Semarang dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Globalisasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn (Studi Kasus Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang)".

Sesuai dengan hasil yang telah dikemukakan di atas, bahwa video animasi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Selain memiliki ketertarikan bagi anak-anak, penggunaan video animasi ini akan lebih efektif jika diterapkan pada semua pelajaran.

Hasil observasi awal pada tanggal 17 Oktober 2020, peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang guru bernama Nurlina Siregar sebagai guru Kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh. "Hasil wawancara dengan narasumber tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai ketuntasan siswa sangat rendah hanya 20% yang tuntas dan 80% tidak tuntas artinya kemampuan pemecahan masalah siswa pada pelajaran IPA masih rendah, media pembelajaran masih belum memahami karakter anak sehingga anak sulit dalam pemecahan masalah". Dari hasil wawancara dengan narasumber tersebut, maka peneliti dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran interaktif

untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Salah satu media yang menarik dalam pembelajaran adalah video animasi. Video animasi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembelajaran, media video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan, dapat diterima lebih merata oleh siswa, dapat menerangkan suatu proses, dapat membatasi keterbatasan ruang dan waktu, memberikan kesan yang mendalam kepada siswa, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran dan hasil penelitian, serta analisis data dilakukan sesudah semua data terkumpul Arikunto (2012:11). Sedangkan jenis penelitian ini adalah eksperimen, menurut Arikunto (2012:78) studi eksperimen adalah mengusahakan timbulnya variabel-variabel dan selanjutnya dikontrol untuk dilihat pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

Rancangan atau desain penelitian merupakan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre Eksperimental Design, yaitu desain penelitian yang tidak menggunakan kelas kontrol dalam proses penelitian. Jenis rancangan yang dipilih adalah "One Group Pretest-Posttest Design", yaitu desain penelitian yang terdapat Pretest sebelum diberi perlakuan dan Posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan tes sebelum diberi perlakuan Sugiyono (2012:64). Pada penelitian ini, hanya digunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Peneliti memberikan Pre Test dan Post Test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tempat penelitian adalah lokasi yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan, maka penelitian ini dilakukan di SD Negeri 10 Banda Aceh.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu observasi, tes tulis, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Uji instrumen agar dapat memenuhi ketepatan dan kebenaran harus melalui dua persyaratan yaitu kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan untuk mendapatkan nilai *pre test*. Selanjutnya pertemuan ke dua dan ke tiga peneliti menerapkan media pembelajaran video animasi. Kemudian pada pertemuan terakhir peneliti memberikan *post test* untuk mendapatkan nilai akhir setelah menerapkan media pembelajaran video animasi pada pelajaran IPA materi ekosistem.

Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi Aktifitas Guru

Nama Guru : Nurlina Siregar
 Kelas/Semester : VB/Ganjil
 Pelajaran : IPA

No	Aktivitas Guru	Kemunculan		Komentar
		Tidak Ada	Ada	
1	Mengucapkan salam		√	

2	Menanyakan kabar siswa		√	
3	Meminta satu orang siswa memimpin doa belajar		√	
4	Mengecek kehadiran siswa		√	
5	Memberi waktu 15 menit untuk literasi membaca apapun yang ingin dibaca peserta didik	√		
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran		√	
7	Motivasi/membangkitkan minat siswa		√	
8	Menghubungkan dengan materi sebelumnya		√	
9	Membimbing siswa melalui pengalaman langsung terhadap materi yang dipelajari		√	
10	Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar dengan berbagai kegiatan		√	
11	Menguasai materi pembelajaran		√	
12	Mengajukan pertanyaan kepada siswa		√	
13	Memberikan kesempatan berpikir kepada siswa untuk menjawab pertanyaan		√	
14	Memberikan pujian/penghargaan kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan tepat		√	
15	Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya		√	
16	Berperan sebagai fasilitator		√	
17	Menyiapkan sarana pembelajaran		√	
18	Menggunakan media vidio animasi	√		
19	Membimbing siswa menyimpulkan materi		√	
20	Memberikan waktu menyelesaikan tugas		√	
21	Memantau kesulitan belajar siswa		√	
22	Menggunakan bahasa yang baik dan benar		√	
23	Menumbuhkan interaksi antar siswa		√	

Tabel 4.2 Lembar observasi Aktivitas Siswa

No	Butir Observasi	Asesment			Ket.
		Baik	Kurang	Tidak Baik	
1	Aktivitas Siswa				
	Hadir tepat waktu			√	
	Bertanya			√	
	Menemukan gagasan			√	
	Mempertanyakan gagasan orang lain		√		
	Jujur saat mengerjakan tes		√		
	Aktif dalam diskusi kelompok		√		
2	Kreativitas Siswa				
	a. belajar membaca	√			
	b. menulis		√		

3	Efektivitas Siswa				
	a. Menguasai ketrampilan yang diperlukan			√	
	b. Murid lebih sungguh-sungguh dalam kegiatan belajar		√		
	c. Murid menggunakan waktu sebaik-baiknya ketika belajar	√			
4	Menyenangkan, Pembelajaran Membuat Anak				
	a. Berani mencoba membaca		√		
	b. Berani bertanya			√	
	c. Berani mengemukakan pendapat			√	

3. Hasil Pree Tes Dan Post Test Peserta Didik

Hasil pree test dan post test ini meliputi nilai yang diperoleh peserta didik pada saat tes awan sebelum diterapkannya media vidio animasi dan nilai akhir siswa setelah diterapkan media pembelajaran vidio animasi. Adapun nilai yang diperoleh siswa sebagai berikut:

Tabel 4.3 Nilai Pree Tes Dan Post Test Peserta Didik

No	Nama Siswa	Skor Pree Test	Skor Post Test
1	Siswa 1	20	75
2	Siswa 2	10	70
3	Siswa 3	35	85
4	Siswa 4	25	75
5	Siswa 5	10	65
6	Siswa 6	25	75
7	Siswa 7	35	75
8	Siswa 8	30	65
9	Siswa 9	40	90
10	Siswa 10	20	80
11	Siswa 11	25	85
12	Siswa 12	25	90
13	Siswa 13	20	40
14	Siswa 14	15	60
15	Siswa 15	10	55
16	Siswa 16	10	65
17	Siswa 17	30	90
18	Siswa 18	30	85
19	Siswa 19	50	80
20	Siswa 20	60	90
21	Siswa 21	25	80

22	Siswa 22	35	70
23	Siswa 23	5	60
24	Siswa 24	30	70
25	Siswa 25	35	75
Jumlah		655	1850

4.1 Pembahasan

4.2.1 Uji Validitas Soal

1. Validitas Soal Pos test

Tabel 4.4 Uji Validitas Soal Post Test

Validator	Item pertanyaan							Total	Persentase		
Validator 1	3	4	2	3	4	3	3	22	3.14	Sangat Layak	
	2	3	4	4	3	4	3	23	3.28	Sangat Layak	
	4	4	3	3	4	4	3	25	3.57	Sangat Layak	
Validator 2	3	3	4	4	4	2	3	23	3.28	Sangat Layak	
	4	4	3	4	3	4	4	26	3.71	Sangat Layak	
	4	3	2	4	4	3	4	24	3.42	Sangat Layak	
Jumlah								20.42	3.40		
Persentase								Sangat Layak			

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, diperoleh hasil dari validator 1 pada 3 item soal dengan total 3.14, 3.28, 3.57 dan validator 2 dengan total 3.28, 3.71, 3.42. Jika dilihat dari skor rata-rata menurut menurut (Sugiyono, 2013:93) dengan rata-rata 3.26 – 4.00 maka item soal tersebut sangat layak. Hasil persentase dengan keseluruhan jumlah total dari validator 1 dan 2 jika dilihat pada tabel 4.4 terdapat jumlah keseluruhan dengan total 20.42 kemudian dibagi dengan item pertanyaan yaitu 7 maka hasil yang diperoleh 2.91. Pedoman dari skor rata-rata dari Sugiyono, nilai rata-rata antara 2.51 – 3.25 persentase dapat dikatakan sangat layak. Kesimpulannya adalah hasil uji validasi ahli soal post test memiliki nilai rata-rata 2.91, maka item soal dikatakan layak digunakan.

2. Tingkat Kesukaran

Tabel 4.5 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Nama	Item Soal			Total
	1	2	3	
Siswa1	0	1	0	1
Siswa2	0	0	1	1
Siswa3	0	0	0	0
Siswa4	1	1	0	2
Siswa5	0	0	1	1
Siswa6	1	1	0	2
Siswa7	1	1	0	2
Siswa8	0	0	1	1
Siswa9	0	1	0	1
Siswa10	0	0	1	1
Jumlah	3	5	4	12
Rata-rata	0.30	0.50	0.40	

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 4. Item soal pertama memiliki nilai rata-rata 0.30, item soal kedua memiliki nilai rata-rata 0.50 dan item soal ketiga memiliki nilai rata-rata 0.40. Dari hasil tersebut sesuai dengan keputusan tingkat kesukaran nilai rata-rata 0,30 dapat dikatakan "Sulit" sedangkan nilai rata-rata $0,30 \leq TK \leq 0,70$ dapat diinterpretasikan sebagai kategori "Sedang". Jadi dapat disimpulkan bahwa, soal pertama memiliki nilai tingkat kesukaran yang Sukar dan item soal kedua dan ketiga memiliki tingkat kesukaran yang sedang. Maka kesimpulannya adalah item soal layak untuk digunakan.

3. Daya Beda

Tabel 4.6 Uji Daya Beda Soal

Nama	Item Soal			Total
	1	2	3	
Siswa7	1	1	0	2
Siswa6	1	1	0	2
Siswa4	1	1	0	2
Siswa9	0	1	0	1
Siswa8	0	0	1	1
	3	4	1	
Siswa5	0	0	1	1
Siswa3	0	0	0	0
Siswa2	0	0	1	1
Siswa10	0	0	1	1
Siswa1	0	1	0	1
	0	0	3	
	1	1.3	0.60	

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 4. Item soal pertama memiliki nilai 1.0, item soal yang kedua memiliki nilai 1.3 dan item soal yang ketiga memiliki nilai 0.60. Dari hasil tersebut sesuai dengan keputusan uji daya beda dapat disimpulkan bahwa: nilai interpretasi ≥ 0.7 maka DP dapat disebut "Baik Sekali" sedangkan nilai $0,40 \leq DP < 0,70$ dapat dikategorikan sebagai "Baik". Dari hasil tersebut item soal pertama dan kedua memiliki nilai interpretasi > 0.7 maka item soal pertama dan kedua dikategorikan "Baik Sekali", sedangkan item soal ketiga dapat dikategorikan "Baik". Jadi kesimpulannya adalah item soal layak untuk digunakan.

4.2.2 Uji Reliabilitas Soal

Tabel 4.7 Uji Reliabilitas Soal
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.710	4

Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS, diperoleh nilai Cronbachs Alpha 0.710 sesuai dengan penjelasan Sujianto (2009:97) jika skala Nilai cronbach alpha 0,61 - 0,80 berarti reliabel. Maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas soal memiliki nilai reliabel.

4.2.3 Uji Normalitas

Tabel 4.8 Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardi zed Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	8.87507880
Most Differences	Extreme Absolute Positive	.075
	Negative	-.075
Kolmogorov-Smirnov Z		.375
Asymp. Sig. (2-tailed)		.999

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS, One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test memiliki nilai signifikansi 0.999. sesuai dengan penjelasan Ghozali (2018:111), uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependent dan independennya berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengujian uji Kolmogorov-Smirnov adalah nilai probabilitas (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal sedangkan nilai probabilitas (sig) < 0,05 maka tidak berdistribusi normal. Dari hasil pengolahan data pada tabel 4.6 Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test memiliki nilai Probabilitas (Sig) 0.999 > 0.05. maka dapat disimpulkan Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test berdistribusi normal.

4.2.4 Uji Hipotesis

Berdasarkan uji t dan uji simultan (Uji F) maka terdapat kesimpulan di terima atau tidaknya sebuah percobaan, Arikunto (2010:64). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_1 . Dengan menerapkan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pelajaran IPA materi ekosistem Kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh.

H_0 . Penerapan media pembelajaran video animasi tidak memberikan perubahan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada pelajaran IPA materi ekosistem.

Analisis uji hipotesis dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil pre test dan post test berupa nilai siswa serta untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel X (penerapan media video animasi), dan variabel Y (kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh). Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, penerapan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pelajaran IPA materi ekosistem Kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh. Dapat diberi kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

4.2.5 Uji-t

Tabel 4.9 Paired Samples Statistics
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	26.2000	25	12.93252	2.58650
	Post Test	59.4000	25	11.39444	2.27889

Tabel 4.10 Paired Samples Correlations
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre Test & Post Test	25	.627	.001

Tabel 4.11 Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig.
	Mean	Std.	Std.	95% Confidence			
				Lower	Upper		

Pair 1	-	10.594	2.1189	-	-	-	24	,000
--------	---	--------	--------	---	---	---	----	------

Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS, pada tabel 4.9 Paired Samples Statistics Menunjukkan bahwa tes akhir setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan dari 26.2000 menjadi 59.4000. pada tabel 4.10 Paired Samples Correlations menunjukkan apakah ada hubungan antara tes awal dan tes akhir setelah diberi perlakuan. Tabel 4.11 Paired Samples Test Menunjukkan perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dari hasil pengolahan data di atas diperoleh t hitung sebesar 15.668 lebih besar dari t tabel sebesar 2.06390 maka H0 ditolak dan H1 diterima pada taraf signifikansi 5%. Jika dilihat dari nilai signifikansi terdapat nilai sig 0.000 < 0.05. Sehingga kesimpulannya adalah penerapan media video animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

4.2.6 Uji Simultan (Uji F)

**Tabel 4.12 Uji Simultan (Uji F)
ANOVA^a**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1225.591	1	1225.591	14.911	.001 ^b
Residual	1890.409	23	82.192		
Total	3116.000	24			

a. Dependent Variable: Kemampuan Pemecahan Masalah

b. Predictors: (Constant), Penerapan Media Video

Berdasarkan hasil output pengolahan data SPSS, diperoleh f hitung sebesar 14.911 lebih dari f tabel sebesar 4.24 maka H0 ditolak dan H1 diterima pada taraf signifikansi 5%. Jika dilihat dari nilai signifikansi terdapat nilai sig 0.001 < 0.05 sehingga kesimpulannya adalah penerapan media video animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

4.2.7 Analisis Korelasi

**Tabel 4.13 Uji Analisis Korelasi
Correlations**

		Penerapan Media Vidio	Kemampuan Pemecahan Masalah
Penerapan Media Vidio	Pearson Correlation	1	.627**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	25	25
Kemampuan Pemecahan Masalah	Pearson Correlation	.627**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil output pengolahan data SPSS, nilai pearson correlation antara penerapan media vidio animasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki nilai pearson correlation yang sama yaitu 0.627. Menurut sugiyono (2014:241) jika nilai corelasi antara 0,60 - 0,799 maka dapat dikatakan korelasi kuat. Jika dilihat dari signifikasi yaitu $0,001 < 0,05$ maka H_0 Di tolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya adalah jika dilihat dari pedoman korelasi product moment dan nilai signifikansi maka penerapan media vidio animasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki corelasi yang kuat.

4.2.8 Uji N-Gain

Tabel 4.14 Uji N-Gain

No	Nama Siswa	Skor Pree Test	Skor Post Test	N-Gain
1	Siswa 1	20	60	0.5
2	Siswa 2	10	55	0.5
3	Siswa 3	35	70	0.54
4	Siswa 4	25	60	0.47
5	Siswa 5	10	50	0.44
6	Siswa 6	25	60	0.47
7	Siswa 7	35	60	0.38
8	Siswa 8	30	50	0.29
9	Siswa 9	40	75	0.58
10	Siswa 10	20	65	0.56
11	Siswa 11	25	70	0.6
12	Siswa 12	25	75	0.67
13	Siswa 13	20	35	0.19
14	Siswa 14	15	45	0.35
15	Siswa 15	10	40	0.33
16	Siswa 16	10	50	0.44
17	Siswa 17	30	75	0.64
18	Siswa 18	30	70	0.57

19	Siswa 19	50	65	0.3
20	Siswa 20	60	75	0.38
21	Siswa 21	25	65	0.53
22	Siswa 22	35	55	0.31
23	Siswa 23	5	45	0.42
24	Siswa 24	30	55	0.36
25	Siswa 25	35	60	0.38
Jumlah		655	1485	

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, uji n-Gain menggunakan spss dapat disimpulkan: dari nilai interpretasi yang dikemukakan hake (2002) nilai n-Gain pada pre test dan post ters tergolong "Sedang". Hanya satu siswa saja yang memiliki nilai rendah, yaitu siswa ke 19 dengan nilai n-Gain 0.03, sedangkan siswa yang lain dapat dikategorikan sedang karena nilai n-Gain yang diperoleh > 0.3 .

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pengolahan data dan tinjauan terhadap hipotesis yang telah dilakukan, maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Uji validitas dari dua validator yang telah dilakukan mendapatkan hasil yang baik, yakni dari 3 soal dan memiliki 7 item yang dinilai memiliki rata-rata 2.91. sesuai dengan skor rata-rata menurut sugiyono (2013:93) nilai rata-rata antara 2.51 - 3.25 dapat dikatakan layak. Maka dapat diperoleh hasil dari validator memiliki skor rata-rata 2.91 yang disebut dengan layak.
2. Uji reliabilitas berdasarkan pengolahan data spss diperoleh Cronbachs Alpha 0.710 dan penjelasan Sujianto (2009:97) jika skala Nilai cronbach alpha 0,61 - 0,80 berarti reliabel. Maka kesimpulannya adalah uji reliabilitas memiliki nilai reliabel. Uji normalitas berdasarkan hasil pengolahan data SPSS, One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test memiliki nilai signifikansi 0.999. Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test memiliki nilai Probabilitas (Sig) 0.999 > 0.05 . maka dapat disimpulkan Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test berdistribusi normal.
3. Berdasarkan uji t dan uji simultan (Uji F) maka terdapat kesimpulan di terima atau tidaknya sebuah percobaan, Arikunto (2010:64). Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, penerapan media pembelajaran vidio animasi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pelajaran IPA materi ekosistem Kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh. Dapat diberi kesimpulan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya penerapan media vidio animasi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
4. Analisis korelasi berdasarkan pengolahan data spss nilai pearson correlation antara penerapan media vidio animasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki nilai pearson correlation yang sama yaitu 0.627. jika dilihat dari pedoman korelasi product moment dan nilai signifikansi maka penerapan media vidio animasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki corelasi yang kuat.

Saran

Dari simpulan tersebut, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya, dengan tema yang sama dapat digunakan referensi dengan jumlah sampel yang lebih besar.

2. Hasil penelitian ini dapat memberikan pada guru-guru di SD Negeri 10 Banda Aceh khususnya dan guru SD Kota Banda Aceh Umumnya, untuk memperbaiki proses pembelajaran yang lebih baik, yaitu dengan menerapkan media-media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Para guru Sekolah diharapkan agar lebih baik dan [peduli dalam membina dan mengatur proses pembelajaran agar berorientasi pada aspek kecerdasan anak khususnya kemampuan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdoli N S. 2016. Pengaruh Model Contextual Teaching Andlearning Dengan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Wijaya Kusumakota Semarang. *Skripsi*. Program Sarjana UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsmi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daniati N T. 2019. Vidio Referensi Sebagai Solusi Pembelajaran Animasi 3d Di Tengah Pandemi Covid-19. Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 5, No.164-70.
- Hasmira, Anwar, Yusuf M. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*. Vol 1. No 2:128-137.
- Kasmini L, Musta'in, W. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Karyawisata Pada Pembelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam Terhadap Proses Belajar Siswa Kelas IV SDN 32 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 3. No 2. 1-13.
- Kasmini L, Purba N. 2016. Pengaruh Eksperimen Sains Pada Materi Mencampur Warna Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Pada TK Pertiwi Banda Aceh. *Buah Hati Journal*. Volume III Nomor 1. 31-42.
- Kasmini L. 2018. Penerapan Metode Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 666-683.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cv Alfabeta