

KEEFEKTIFAN MEDIA ANIMASI BENCANA PADA MODEL *NUMBER HEAD TOGETHER* (NHT) TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA 5 PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Aldea Maulida Achsa¹, Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti², Mei Fita Asri Untari³

dwiprasetyowati@upgris.ac.id, meifita@upgris.ac.id
Universitas PGRI Semarang

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya nilai harian pada pelajaran tema 5 yaitu ekosistem, dari keseluruhan jumlah peserta didik kelas V yaitu 20 peserta didik hampir setengah dari jumlah mendapatkan nilai dibawah KKM. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah media animasi bencana pada model pembelajaran Number Head Together (NHT) efektif terhadap hasil belajar tema 5 pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media animasi bencana pada model pembelajaran NHT terhadap hasil belajar tema 5 pada peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar. Metode penelitian kuantitatif, dengan rancangan penelitian yaitu Pre Experimental Design bentuk one group pretest-posttest design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar tahun pelajaran 2019/2020. Sampel yang diambil adalah 20 peserta didik kelas V yang menggunakan teknik Sampling Jenuh. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa rata-rata nilai hasil posttest lebih tinggi dari pada rata-rata nilai pretest ($71 > 56,5$). Hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 5,883484054$ $t_{tabel} = 2,023$ pada taraf signifikansi 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5,883484054 > 2,023$ sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Animasi Bencana pada Model Number Head Together (NHT) efektif terhadap Hasil Belajar Tema 5 pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Animasi, model Number Head Together (NHT)

ABSTRACT

The background of this research is the low daily score in theme 5, namely the ecosystem, of the total number of class V students, namely 20 students, almost half of the total scores below the KKM. The problem in this study is whether the disaster animation media in the Number Head Together (NHT) learning model is effective on learning outcomes in theme 5 in grade V elementary school students. The purpose of this study was to determine the effectiveness of disaster animation media in the NHT learning model on learning outcomes in theme 5 in grade 5 elementary school students. Quantitative research methods, with a research design that is Pre Experimental Design in the form of one group pretest-posttest design. The study population was all grade V elementary school students for the 2019/2020 school year. The sample taken was 20 grade V students who used the saturated sampling technique. Based on the results of data analysis, it is known that the average posttest score was higher than the pretest average score ($71 > 56.5$). The results of t-test analysis obtained t count = 5.883484054 t table = 2.023 at the 5% significance level. Because tcount > ttable, which is $5.883484054 > 2.023$, so H_0 is rejected. Thus, it can be concluded that the Disaster Animation Media in the Number Head Together (NHT) Model is effective on the Learning Outcomes of Theme 5 in Class V Elementary School Students.

Keywords: Animation Media, Number Head Together (NHT) model.

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Ngablak Kabupaten Magelang peserta didik kelas V ditemukan sebuah masalah pada pelajaran tema 5 yaitu ekosistem. Hal ini dilihat dari nilai harian pada pelajaran tema 5 peserta didik kelas V, dari keseluruhan jumlah peserta didik kelas V yaitu 20 peserta didik hampir setengah dari jumlah mendapatkan nilai di bawah 65. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan SDN Ngablak Kabupaten Magelang pada pelajaran tema 5 adalah 65. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, rendahnya nilai peserta didik tersebut disebabkan karena peserta didik masih merasa kesulitan dalam pemahaman materi pada tema 5. Selain itu pada proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media didalam pembelajaran. Karena tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi, konsentrasi peserta didik pada pembelajaran menjadi kurang. Akibatnya peserta didik sulit memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Konsentrasi peserta didik pada pembelajaran rata-rata hanya sepuluh hingga lima belas menit saja. Oleh karena itu tujuan pembelajaran yang dilakukan belum optimal.

Dalam jurnal Imamah yang berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan*" bahwa berdasarkan data yang didapatkan informasi ada beberapa macam kecenderungan cara belajar yang dimiliki peserta didik. Ada peserta didik yang lebih suka mendengarkan penjelasan guru ada juga peserta didik yang lebih suka mengamati gambar atau grafik pada saat guru menerangkan, ada yang lebih berantusias ditayangkan sebuah tayangan video, ada juga beberapa siswa yang lebih suka melakukan *experiment* atau percobaan dari pada mendengarkan ceramah guru. Dengan kondisi kelas seperti ini guru harus dapat memilih suatu pendekatan maupun metode pembelajaran yang dapat menampung semua kecenderungan belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran (Imamah, 2012: 35).

Alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi. Video animasi dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan guru dalam menerapkan pembelajaran pada tema 5 kelas V sekolah dasar. Karena ketika didalam pembelajaran menggunakan sebuah video peserta didik menjadi lebih antusias untuk memperhatikan dan menjadi fokus ketika video sedang diputar. Video yang digunakan berupa animasi, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan.

Dalam jurnal Masudah dan Suwanda yang berjudul "*Penggunaan Media Video animasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto*" menyatakan bahwa dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan sarana dan prasarana salah satunya dengan menggunakan media. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting didalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dengan

adanya media pembelajaran dapat menambah semangat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dalam penelitian tersebut untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diujicobakan media pembelajaran berupa video animasi. Video animasi merupakan multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Karena, dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia bertujuan untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan (Putri Masudah, 2018: 98).

Selain media pembelajaran, guru belum menggunakan strategi dalam proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menyampaikan suatu materi ialah model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* atau kepala bernomor. Model pembelajaran ini harus dilaksanakan dengan memberikan penomoran sehingga setiap siswa dalam tim mempunyai nomor berbeda-beda, sesuai dengan jumlah siswa didalam kelompok. Dengan pemberian nomor tersebut, guru dapat mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang diberikan dapat diambil dari materi pelajaran tertentu yang memang sedang dipelajari. Model ini dapat menunjang dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam jurnal Lestari dkk yang berjudul "*Keefektifan Media Corong Berhitung Pada Model Number Head Together Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Teguhan 02*" bahwa model pembelajaran *NHT (Number Head Together)* merupakan media pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan melibatkan para siswa untuk saling berinteraksi serta berfikir bersama sehingga setiap siswa dapat aktif dalam penguasaan materi dengan cara menggunakan nomor pada kepala masing-masing siswa sebagai identitas yang memudahkan guru untuk mengeksplor aktifitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dapat dipresentasikan didepan kelas (Lestari dkk, 2018: 332).

Animasi berasal dari kata "*to animate*" yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Menurut Sulistiyowati dalam Khomaidah dan Harjono animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupah sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita (Khomaidah & Harjono, 2019: 144)

Menurut Shoimin (2014: 108) *Numbered Head Together (NHT)* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisah antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* dapat diterapkan didalam pembelajaran dengan menggunakan media Video Animasi agar peserta didik bisa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang "*Keefektifan Media Animasi Bencana*

Pada Model *Number Head Together (NHT)* terhadap Hasil Belajar Tema 5 Pada Peserta Didik Kelas V SDN Ngablak Kabupaten Magelang”

KAJIAN TEORI

a. Pengertian Belajar

Menurut Witherington yang dikutip oleh Rusman (2017: 77) belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

Sedangkan menurut Hilgard dalam Rusman (2017: 77) belajar adalah proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap suatu situasi.

“Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*) Yaitu belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu yakni mengalami (Hamalik, 2014: 36).

b. Ciri-ciri Belajar

Beberapa elemen penting yang menjadi ciri-ciri dari belajar menurut Purwanto (1990:85) dalam Donni Juni Priansa (2017:55):

1. Belajar merupakan perubahan tingkah laku, yang kelak tidak hanya mengarah pada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah pada tingkah laku yang lebih buruk.
2. Belajar merupakan perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman; dalam arti perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar; seperti perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.
3. Untuk disebut belajar, perubahan ini harus *relative* mantap; merupakan akhir periode waktu yang sulit ditentukan dengan pasti, tetapi perubahan ini hendaknya merupakan akhir dari suatu periode yang berlangsung berhari-hari, berbulan-bulan, ataupun bertahun-tahun. Artinya kita harus mengesampingkan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh motivasi, kelelahan, adaptasi, ketajaman perhatian atau kepekaan seorang yang pada umumnya hanya berlangsung sementara.
4. Tingkah laku mengalami perubahan karena belajar berkaitan dengan berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti perubahan dalam pengertian pemecahan suatu masalah/berpikir, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap.

B. Media Video Animasi

Menurut Kustandi dan Bambang (2013: 8) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan

berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Menurut Daryanto (2010: 4) media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara verbal maupun non verbal dari guru kepada siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat diatas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik agar dapat tercapainya suatu tujuan belajar dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam yaitu media audio, media visual, dan multimedia/ audiovisual. Media audio berkaitan dengan suara atau getaran yang dihasilkan suatu benda contohnya rekaman suara. Media visual yakni media yang mengedepankan hubungan melalui penglihatan contohnya gambar atau foto. Sedangkan multimedia/ audiovisual yaitu gabungan dari media audio dan media visual, jadi memungkinkan berkomunikasi melalui suara sekaligus gambar secara bersama. (Wulandari dkk, 2018)

C. Model Pembelajaran Number Head Together (NHT)

Menurut Suprijono (2014: 92) Pembelajaran dengan menggunakan model *number head together* diawali dengan *numbering*. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil.

Menurut Huda (2011: 130) pada dasarnya *Number Head Together* merupakan varian dari diskusi kelompok. Teknis pelaksanaannya hampir sama dengan diskusi kelompok. Pertama-tama, guru meminta siswa untuk duduk berkelompok-kelompok. Masing-masing diberi nomor. Setelah selesai guru memanggil nomor (baca; anggota) untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Guru tidak memberitahukan nomor berapa akan berpresentasi selanjutnya. Begitu seterusnya hingga semua nomor terpanggil. Pemanggilan secara acak ini akan memastikan semua siswa benar-benar terlibat dalam diskusi tersebut.

1) Langkah-langkah model pembelajaran *Number Head Together*

Menurut Huda (2014: 203) sintak langkah-langkah model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* adalah sebagai berikut:

- a) Siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok.
- b) Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor.
- c) Guru memberi tugas/pertanyaan pada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya.
- d) Setiap kelompok mulai berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling tepat dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut.
- e) Guru memanggil salah satu nomor secara acak.

- f) Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka.
- 2) Kelebihan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)*
Menurut Kurniasih (2015: 30) kelebihan NHT sebagai berikut :
- a) Dapat meningkatkan presentasi belajar siswa.
 - b) Mampu memperdalam pemahaman siswa.
 - c) Melatih tanggung jawab siswa.
 - d) Menyenangkan siswa dalam belajar.
 - e) Megembangkan rasa ingin tahu siswa.
 - f) Meningkatkan rasa percaya diri siswa.
 - g) Megembangkan rasa saling memiliki kerjasama.
 - h) Setiap siswa termotifasi untuk menguasai materi.
 - i) Menghilangkan kesenjangan antara yang pintar dengan yang tidak pintar.
 - j) Tercipta suasana gembira dalam belajar. Dengan demikian meskipun saat pelajaran menempati jam terakhir pun, siswa tetap antusias belajar.
- 3) Kekurangan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)*
Menurut Kurniasih (2015: 30) kekurangan NHT sebagai berikut :
- a) Ada siswa yang takut diintimidasi bila memberi nilai jelek kepada anggotanya (bila kenyataannya siswa lain kurang mampu menguasai materi).
 - b) Ada siswa yang mengambil jalan pintas dengan meminta tolong pada temannya untuk mencarikan jawabannya. Solusinya mengurangi poin pada siswa yang membantu dan dibantu.
 - c) Apabila pada satu nomor kurang maksimal mengerjakan tugasnya, tentu saja mempengaruhi pekerjaan pemilik tugas lain pada nomor selanjutnya.

METODOLOGI

a. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2014: 107).

b. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *PreExperimental Design* dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini akan diberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Dengan begitu hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2014: 111).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media animasi bencana pada model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* dapat dikatakan mencapai ketuntasan belajar pada tema 5

Ekosistem peserta didik kelas V SDN Ngablak Kabupaten Magelang apabila rata-rata yang diperoleh peserta didik dikelas adalah 70% dari jumlah peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM (65).

a. Ketuntasan Belajar Individu

Ketuntasan belajar individu dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil *pretest* hanya 7 peserta didik tuntas belajar dengan nilai ≥ 65 , dan 13 peserta didik tidak tuntas belajar dengan nilai < 65 . Sedangkan pada hasil *posttest* 19 peserta didik tuntas belajar dengan nilai ≥ 65 , dan 1 peserta didik tidak tuntas belajar dengan nilai < 65 . Ketuntasan belajar individu pada hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.4 Ketuntasan Belajar Individu

Hasil <i>Pretest</i>		Hasil <i>Posttest</i>	
Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
7	13	19	1

Berdasarkan tabel, ketuntasan belajar individu hasil *posttest* sebanyak 19 peserta didik tuntas lebih banyak dari pada hasil *pretest* yaitu hanya 7 peserta didik. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

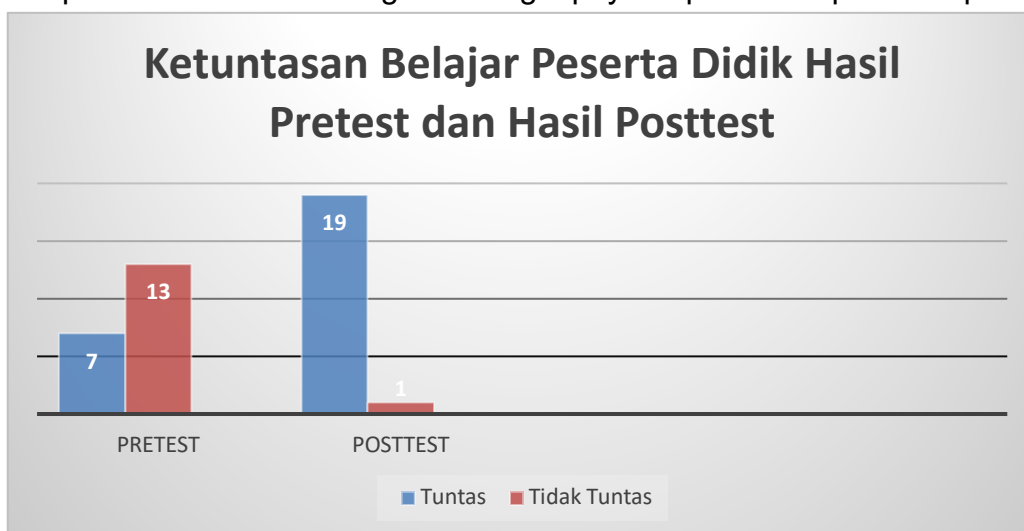


Diagram 4.2 Ketuntasan Belajar Peserta Didik Hasil *Pretest* dan Hasil *Posttest*

Berdasarkan diagram, ketuntasan belajar pada hasil *pretest* hanya terdapat 7 peserta didik yang tuntas belajar dan 13 peserta didik tidak tuntas belajar. Sedangkan ketuntasan belajar pada hasil *posttest* terdapat 19 peserta didik tuntas belajar dan 1 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Dengan demikian, ketuntasan belajar peserta didik lebih banyak pada hasil *posttest* dari pada hasil *pretest*

b. Ketuntasan Belajar Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan kelas} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Hasil *pretest* mencapai ketuntasan belajar klasikal 35%. Hasil *posttest* mencapai ketuntasan belajar sebesar 95%. Suatu kelas dikatakan tuntas apabila terdapat $\geq 70\%$ peserta didik yang telah tuntas belajar. Dengan demikian, hasil *posttest* dapat dikatakan tuntas secara klasikal dengan 95% peserta didik tuntas belajar. Hasil *pretest* dikatakan tidak tuntas secara klasikal dengan 35% peserta didik tuntas belajar. Ketuntasan belajar klasikal hasil *pretest* dan hasil *posttest* dapat dilihat pada diagram.



Diagram 4.3 Ketuntasan Belajar Klasikal Hasil *Pretest*

Berdasarkan diagram diatas, ketuntasan belajar klasikal hasil *pretest* hanya mencapai 35% dan 65% peserta didik tidak tuntas. Dengan demikian, hasil *pretest* dapat dikatakan tidak tuntas belajar secara klasikal karena $< 70\%$ peserta didik tuntas belajar.



Diagram 4.4 Ketuntasan Belajar Klasikal Hasil *Posttest*

Berdasarkan diagram diatas, ketuntasan belajar klasikal hasil *posttest* mencapai 95% dan 5% tidak tuntas. Dengan demikian, hasil *posttest* dapat dikatakan tuntas secara klasikal karena $\geq 70\%$ siswa tuntas belajar.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil bulan Juli 2019 di SDN Ngablak Kabupaten Magelang tahun pelajaran 2019/2020 pada peserta didik kelas V dengan jumlah 20 peserta didik. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan studi pendahuluan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang ada dikelas dan diperoleh informasi bahwa

dalam proses pembelajaran ditemukan sebuah masalah dilihat dari nilai harian pada tema 5 yaitu ekosistem, dari keseluruhan jumlah peserta didik kelas V yaitu 20 peserta didik hampir setengah dari jumlah mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 65. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, rendahnya nilai peserta didik tersebut disebabkan karena peserta didik masih merasa kesulitan dalam pemahaman materi pada tema 5. Selain itu pada proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media didalam pembelajaran. Karena tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi, konsentrasi peserta didik pada pembelajaran menjadi kurang. Akibatnya peserta didik sulit memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Konsentrasi peserta didik pada pembelajaran rata-rata hanya sepuluh hingga lima belas menit saja. Oleh karena itu tujuan pembelajaran yang dilakukan belum optimal. Peneliti mempersiapkan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu 2 kali pertemuan untuk pembelajaran dengan menggunakan media animasi bencana berbantu model pembelajaran *Number Head Together (NHT)*. Sehari sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan media animasi bencana berbantu model pembelajaran *Number Head Together (NHT)*, peneliti terlebih dahulu membagiakan soal *pretest* kepada peserta didik untuk dikerjakan.

Selesai melaksanakan pertemuan pertama, kedua dan ketiga pada akhir pembelajaran peserta didik diberi soal *posttest* sebagai alat evaluasi sehingga akan diketahui apakah media animasi bencana berbantu model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* dapat meningkatkan nilai belajar pada tema 5 peserta didik kelas V SDN Ngablak Kabupaten Magelang.

Dari hasil penelitian yang saya dapatkan bahwa reaksi peserta didik ketika pembelajaran dengan menggunakan media animasi bencana berbantu model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* yaitu peserta didik menjadi lebih antusias untuk belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Wahyullah Alannasir (2016) Dosen PGSD dari Universitas Islam Makassar melakukan penelitian berjudul "*Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki*". Dalam hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan terbukti berdasarkan hasil uji hipotesis data menunjukkan bahwa nilai hasil (0,000). Berarti nilai p value $< 0,05$ atau ($p < 0,05$) artinya terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Jadi dapat diartikan bahwa dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikuatkan dengan nilai mean = -5,800, dimana ketika nilai mean bernilai negative artinya terjadi peningkatan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini juga membuktikan penelitian yang relevan dilakukan oleh Ismi Saumi Wulandari, dkk (2018) dari Universitas PGRI Semarang melakukan penelitian berjudul "*Keefektifan model Number Heads Together (NHT) berbantu media audiovisual terhadap hasil belajar tema 8 lingkungan sahabat kita untuk siswa kelas V SDN 1 Mojoagung tahun ajaran 2017/2018*". Dalam hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* siswa kelas

eksperimen memperoleh rata-rata 88,25 sedangkan pada *posttest* siswa kelas control memperoleh rata-rata 76,5. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil dengan model pembelajaran yang berbeda. Selanjutnya perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji dua sampel separated atau uji banding. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,0027 > 2,2431$,, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Number Heads Together (NHT)* berbantu media audiovisual lebih baik dari model konvensional. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan model *Number Heads Together (NHT)* berbantu media audiovisual memberikan kemudahan bagi siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru, yang akan berdampak pada hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan uraian dan analisis data disimpulkan bahwa, pembelajaran media animasi bencana menggunakan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* dikatakan efektif terhadap hasil belajar tema 5 pada peserta didik kelas V SDN Ngablak Kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* peserta didik kelas V pada pembelajaran diberi perlakuan dengan media animasi bencana menggunakan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan media animasi bencana menggunakan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* dan ketuntasan hasil belajar sesudah diberi perlakuan sebesar 95%.

B. Saran

1. Media animasi bencana dapat dijadikan referensi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.
2. Hendaknya guru lebih meningkatkan motivasi yang dimiliki peserta didik dengan berbagai cara misalnya memberikan nilai tambah terhadap peserta didik yang aktif seperti bertanya dan memberikan tanggapan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Guru diharapkan dapat mengembangkan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media yang dapat menunjang proses dan hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Alannasir,W.2016. *Pengaruh penggunaan media Animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki. Journal of EST.* Universitas Negeri Makassar.

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mahardika, M.P.I., NM, D., WY, W. 2018. *Pengaruh model pembelajaran Numbered Heads Together terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Gugus V Kintamani tahun pelajaran 2017/2018*. Jurnal Mimbar PGSD. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Masudah, P.R., Suwanda, M.I. 2018. *Penggunaan Media Video nimasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto*. Kajian Moral Dan Kewarganegaraan, 6(01), 91–105. Diakses pada 11 November 2019.
- Priansa, D, J. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Saputra, J.H., & Shofa, M.V. 2015. *Keefektifan Media Video Animas Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen*. Prosiding Seminar Nasional PGSD 2015, 334. Universitas PGRI Semarang. Diakses pada 8 November 2019.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.