

## Pengaruh Media Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Way Galih

Nelly Astuti<sup>1</sup>, Rapani, Muncarno<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

**Abstrak: Pengaruh Media Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.** Masalah penelitian adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar Kelas IV SD Negeri 3 Way Galih. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Instrumen penelitian yang digunakan lembar observasi dan soal tes. Hasil analisis hipotesis menggunakan rumus uji *Analisis of Variance (ANOVA)* dua arah (*two-way analyze of varian*). Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

**Kata kunci :** aktivitas, hasil belajar tematik, media berbasis IT

### PENDAHULUAN

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 pendidik dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran. Pendidik dapat membuat kreasi dan variasi media interaktif dengan media komputer.

Menurut Kadir dan Terra (2013: 17) sistem pengajaran dengan berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video) dapat dijadikan penyajian masalah menjadi menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian isi materi.

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 berlangsung.

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
Jml Peserta		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 berbasis IT 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”.

Selain sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, media berbasis IT juga dapat berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran (3) Mengurangi biaya pendidikan, (4) Menjawab keharusan berpartisipasi dalam IT, dan (5) Mengembangkan keterampilan IT (Krisnadi dalam Suryani, 2016: 189).

Media dibagi menjadi 3 sebagai berikut (Sanjaya, 2016: 172): 1) *Media auditif*, 2) *Media visual*, 3) *Media audio-visual*.

Penulis mengambil jenis media audio-visual karena memiliki kemampuan yang dianggap lebih baik dan lebih menarik karena media audio-visual ini memiliki dua unsur yaitu unsur auditif (media yang dapat didengar) dan unsur visual (media yang dapat dilihat).

Sekolah merupakan wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan aktivitas terutama aktivitas belajar. Adapun jenis-jenis aktivitas dalam belajar yang digolongkan oleh Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2012: 101) antara lain sebagai berikut: 1) *Visual activities*, 2) *Oral activities*, 3) *Listening activities*, 4) *Writing activities*, 4) *Drawing activities*, 5) *Motor activities*, 6) *Mental activities*.

Aktivitas belajar peserta didik sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Aktivitas yang akan dilihat dalam penelitian ini ialah *visual activities* (membaca), *oral activities* (berbicara), *listening activities* (mendengarkan), dan *writing activities* (menulis).

Hasil belajar yang akan dicapai peserta didik tidak terlepas dari tiga ranah penilaian yakni pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap (aspek afektif). Namun dalam penelitian ini hasil belajar yang diharapkan mencakup aspek kognitif dan afektif.

Media berbasis IT berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran. Media berbasis IT sangat luas jangkauannya, dalam hal ini penulis mengambil salah satu jenis media berbasis IT yakni media pembelajaran audio-visual sebab dianggap lebih baik dan lebih menarik karena mengandung kedua unsur yaitu auditif (media yang dapat didengar) dan visual (media yang dapat dilihat). Media pembelajaran audio-visual memuat suara dan gambar sehingga melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus untuk memberikan stimulus kepada peserta didik.

Media berbasis IT yang akan ditampilkan berupa media audio-visual, diharapkan dengan menggunakan media audio-visual ini pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien.

Penelitian kuantitatif, yang dilandasi pada suatu asumsi bahwa gejala itu dapat diklasifikasikan, dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat), maka penulis dapat melakukan penelitian dengan menfokuskan kepada beberapa variabel saja. Disini akan dibahas tiga variabel yang terdiri dari satu variabel bebas yaitu media berbasis IT sebagai media pembelajaran (X) dan dua variabel terikat yaitu aktivitas belajar peserta didik ( $Y_1$ ) dan hasil belajar peserta didik ( $Y_2$ ).

Keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian ini adalah berupa hubungan *independent – dependent*.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yang mengukur hubungan sebab akibat, penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif. Prastyo dan Jannah (2010: 159) mengungkapkan bahwa, penelitian ini dimulai dengan membuat hipotesis klausul yang terdiri dari variabel *independent* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat). Langkah berikutnya adalah mengukur variabel *dependent* dengan pengujian awal (*pre-test*), diikuti dengan memberikan *treatment*/stimulus ke dalam kelompok yang diteliti, dan diakhiri dengan mengukur kembali variabel dependen setelah diberikan stimulus (*post-test*).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk *quasi eksperimental design* yaitu, *nonequivalent control group design*. Diambilnya desain penelitian menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental design*) karena desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2010: 114).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Waygalih, Desa Way Galih, Kecamatan Tanjung Bintang, Lampung Selatan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 dimulai dari bulan November 2018 sampai dengan bulan April 2019 dimulai dari tahap persiapan hingga tahap penyusunan laporan hasil penelitian.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: (1) menentukan kelas eksperimen dan kontrol, (2) menyusun instrumen tes, (3) Menguji coba instrumen tes, (4) menganalisis hasil uji coba instrument tes untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliable, (5) menguji taraf kesukaran dan daya pembeda soal, (6) memberikan *pretest*, (7) memberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan media berbasis IT, sedangkan kelas kontrol menggunakan pendekatan saintifik, (8) mencari mean antara *posttest* dan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol, (9) menggunakan statistik untuk mencari perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol, (10) Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua pesera didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih tahun ajaran 2018/2019. Populasi dari penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas IV B (20 peserta didik). Jumlah dari keseluruhan populasi dalam penelitian ini adalah 20 peserta didik.

Teknik sampel pada penelitian ini diambil dari jenis *Nonprobability Sampling*, yaitu dengan teknik *purposive sampling* yakni kelas sampel ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan. Dengan demikian, dapat di asumsikan bahwa

populasi bersifat homogen dan berdistribusi normal. Teknik pengambilan sampel ini dilakukan untuk mewakili populasi. Dalam hal ini, kelas IV B yang berjumlah 20 peserta didik.

Data yang diambil penelitian ini berupa hasil belajar kognitif peserta didik pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 pada ranah kognitif dan afektif. Pengambilan data dilakukan sebanyak 2 kali (*pretest* dan *posttest*) untuk masing-masing kelas. *Pretest* dilaksanakan sebelum pembelajaran berlangsung, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran berakhir. Penilaian afektif dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, yang diisi oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

Mengukur tingkat validitas soal tes digunakan rumus korelasi *point biserial*. Sedangkan uji reliabilitas yaitu menggunakan rumus *kude richardson*. Saat pembelajaran berlangsung dilakukan observasi menggunakan lembar observasi keterlaksanaan aktivitas pendidik dan peserta didik. Lembar observasi berisi beberapa aspek yang diamati dalam aktivitas belajar dalam penelitian ini ialah menulis, mengamati, berbicara dan membaca.

Instrumen penelitian diujicoba sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data. Tujuan uji coba instrumen ini untuk menentukan validitas dan reliabilitas soal.

Teknik analisis data digunakan setelah dipenuhi uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat* dan uji homogenitas menggunakan uji F Uji hipotesis menggunakan rumus *Independent sample t-test* dengan aturan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak, sedangkan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima. Apabila  $H_a$  diterima berarti ada pengaruh yang signifikan dan positif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Way Galih. Pengambilan data hasil belajar pada bulan Februari 2019 selama 1 kali pertemuan untuk setiap kelas. Penelitian dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis tanggal 27 dan 28 bulan Februari 2019 di kelas eksperimen dan kontrol. Setiap kelas dilaksanakan pembelajaran dengan alokasi waktu 6 x 35 menit.

Data pengaruh pembelajaran dengan media berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik diperoleh dari lembar observasi yang terdiri dari 4 aspek penilaian. Lembar observasi tersebut diisi oleh peneliti saat proses pembelajaran berlangsung, dengan memperhatikan setiap aktivitas peserta didik yang berhubungan dengan aspek penilaian. Caranya dengan memberikan tanda *checklist* ( $\checkmark$ ) pada kolom penilaian lembar observasi.

Data hasil lembar observasi digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media berbasis IT yang akan digunakan untuk uji hipotesis. Berikut tabel data hasil analisis lembar observasi.

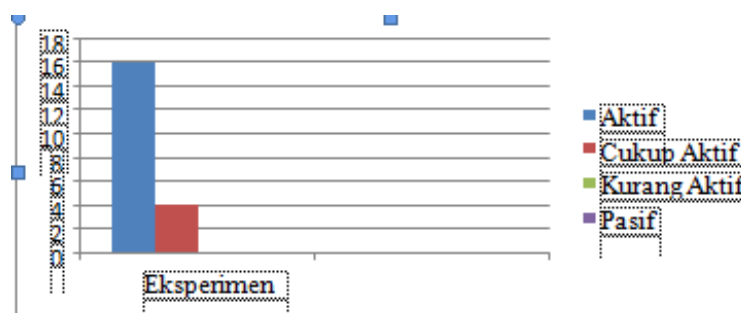
Tabel 2. Distribusi Nilai Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Kelas	Jumlah peserta didik aktif	Persentase peserta didik aktif	Kategori aktivitas belajar
eksperimen	16	80%	Aktif
kontrol	8	40%	Cukup aktif

Tabel 3. Kategori Aktivitas Peserta Didik

No	Persentase	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Aktif
2	51%-75%	Aktif
3	26%-50%	Cukup Aktif
4	0%-25%	Kurang Aktif

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa presentase peserta didik dengan penggunaan media berbasis IT dalam proses pembelajaran sebesar 80% termasuk dalam kategori aktif dan peserta didik yang tidak menggunakan media berbasis IT dalam proses pembelajaran sebesar 40% termasuk dalam kategori cukup aktif . Artinya pembelajaran dengan menggunakan media berbasis IT dapat dilaksanakan karena terbukti dari hasil observasi peserta didik pada kelas yang menggunakan media berbasis IT dalam pembelajaran lebih aktif dari pada kelas yang tidak menggunakan media berbasis IT dalam pembelajaran.



Gambar 1. Hasil observasi penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas peserta didik

Tabel 4. Deskripsi data hasil belajar terhadap penggunaan media berbasis IT

No	Deskripsi aspek	Hasil belajar
1.	N	20
2.	Nilai tertinggi	100
3.	Nilai terendah	60
4.	Median	86,67
5.	Modus	86,67
6.	Rata-rata	87
7.	Standar deviasi	10,92
8.	Varians	119,18

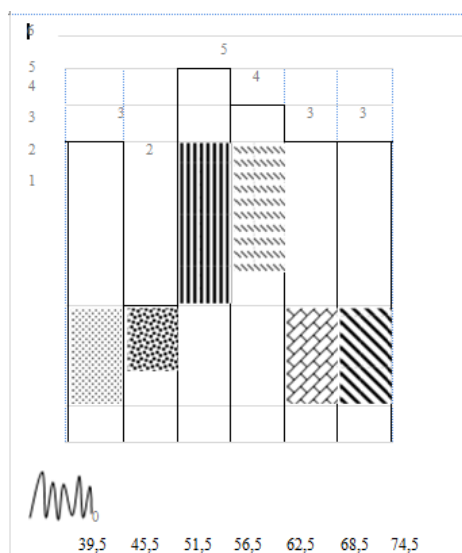
Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui nilai *posttest* peserta didik yang tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 60. Peserta didik yang mendapat nilai rendah disebabkan karena peserta didik belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan media berbasis IT. Berikut dijelaskan lebih lanjut mengenai data penelitian tersebut.

Tabel 5. Nilai Pretes Peserta Didik

No	Inisial peserta	Nilai
----	-----------------	-------

	<b>didik</b>	
1.	AH	46,67
2.	AF	60
3.	ANP	60
4.	AS	40
5.	DV	53,33
6.	FAF	73,33
7.	J	40
8.	KNS	53,33
9.	LP	66,67
10.	MS	66,67
11.	MEM	73,33
12.	RF	60
13.	RCA	73,33
14.	REA	53,33
15.	RAA	60
16.	RS	47,67
17.	EV	53,33
18.	YLA	40
19.	ZH	66,67
20.	ZP	53,33

Data hasil nilai *pretest*, nilai terendah peserta didik adalah 40, nilai tertinggi adalah 73,33. Dari total hasil keseluruhan data diperoleh rata-rata nilai hasil *pretest* sebesar 57, Hasil penggolongan nilai *pretest* dapat digambarkan pada grafik berikut.



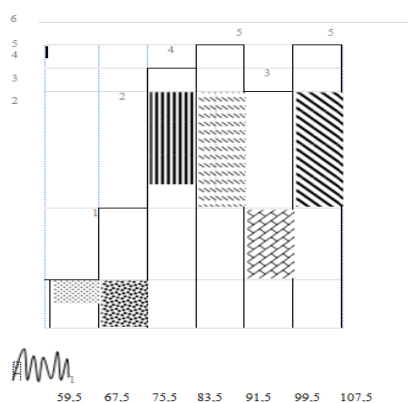
Gambar 2. Nilai *pretest*

Setelah diterapkan pembelajaran dengan media berbasis IT di kelas eksperimen, pada akhir pembelajaran dilakukan *posttest*. Data hasil belajar kognitif peserta didik saat *posttest* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Nilai *Posttes* Peserta Didik

No	Inisial peserta didik	Nilai
1.	AH	73,33
2.	AF	86,67
3.	ANP	100
4.	AS	86,67
5.	DV	86,67
6.	FAF	100
7.	J	80
8.	KNS	80
9.	LP	93,33
10.	MS	100
11.	MEM	100
12.	RF	60
13.	RCA	93,33
14.	REA	100
15.	RAA	80
16.	RS	87,67
17.	EV	73,33
18.	YLA	80
19.	ZH	60
20.	ZP	93,33

Hasil penggolongan nilai *posttest* dapat digambarkan pada grafik di bawah.



Gambar 3. Nilai *posttest*

Setelah diketahui nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas, selanjutnya menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan dengan menggunakan rumus *N-Gain*. Hasil perhitungan *NGain* kemudian digolongkan dalam klasifikasi tinggi, sedang, dan rendah. Berikut tabel klasifikasi nilai *N-Gain*.

**Uji Normalitas.** Terdapat dua data yang perlu diuji normalitas, yaitu data *pretest* dan data *posttest*. Uji normalitas menggunakan rumus *Chi Kuadrat* dan program *Microsoft Excel 2016*. Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan membandingkan  $\chi^2_{hitung}$  dengan  $\chi^2_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = k - 1$ .

**Uji Homogenitas.** Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan uji-F dan *leneve* dengan program *Microsoft Excel 2016*. 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.

**Uji Hipotesis.** Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah rumus Uji Analisis of Variance (ANOVA) dua arah (*two-way analysis of varian*). Menentukan  $F_A$  (tabel) dengan  $F_A(\alpha)(dbAB : dbD) = F_{(0,01)(1,76)}$  dengan taraf signifikansi 0,01, maka didapat  $F_A$  (tabel) = 6,96. Hasil perhitungan didapat nilai  $F_A$  (hitung) = 12,09, sehingga  $F_A$  (hitung) = 12,09 >  $F_A$  (tabel) = 6,96, berarti  $F_A$  (hitung) >  $F_A$  (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”.

Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah rumus Uji Analisis of Variance (ANOVA) dua arah (*two-way analysis of varian*). Menentukan  $F_B$  (tabel) dengan  $F_B(\alpha)(dbAB : dbD) = F_{(0,05)(1,76)}$  dengan taraf signifikansi 0,05, maka didapat  $F_B$  (tabel) = 3,96. Hasil perhitungan didapat nilai  $F_B$  (hitung) = 12,03, sehingga  $F_B$  (hitung) = 12,03 >  $F_B$  (tabel) = 3,96, berarti  $F_B$  (hitung) >  $F_B$  (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”.

Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah rumus Uji Analisis of Variance (ANOVA) dua arah (*two-way analysis of varian*). Menentukan  $F_{AB}$  (tabel) dengan  $F_{AB}(\alpha)(dbAB : dbD) = F_{(0,05)(1,76)}$  dengan taraf signifikansi 5%, maka didapat  $F_{tabel} = 3,96$ . Hasil perhitungan didapat nilai  $F_{AB}$  (hitung) = 10,95, sehingga  $F_{AB}$  (hitung) = 10,95 >  $F_{tabel} = 3,96$ , berarti  $F_{AB}$  (hitung) >  $F_{tabel}$ , 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”.

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 *NGain* 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 *petest*.

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  $F_{A(hitung)} = 12,09 > F_{A(tabel)} = 6,96$  dengan taraf signifikansi 1%, berarti  $F_{A(hitung)} > F_{A(tabel)}$ , 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  $F_{B(hitung)} = 12,03 > F_{B(tabel)} = 3,96$  dengan taraf signifikansi 5%, berarti  $F_{B(hitung)} > F_{B(tabel)}$ , 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  $F_{AB(hitung)} = 10,95 > F_{tabel} = 3,96$  dengan taraf signifikansi 5%, berarti  $F_{AB(hitung)} > F_{tabel}$ , 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.

Peserta didik 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  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $1.282 > 2,000$ .

## 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  $F_A$  (hitung) = 12,09 >  $F_A$  (tabel) = 6,96 dengan taraf signifikansi 1%, berarti  $F_A$  (hitung) >  $F_A$  (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  $F_B$  (hitung) = 12,03 >  $F_B$  (tabel) = 3,96 dengan taraf signifikansi 5%, berarti  $F_B$  (hitung) >  $F_B$  (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  $F_{AB}$  (hitung) = 10,95 >  $F_{tabel}$  = 3,96 dengan taraf signifikansi 5%, berarti  $F_{AB}$  (hitung) >  $F_{tabel}$ , 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”

## DAFTAR RUJUKAN

- Kadir, Abdul dan Terra CH. Triwahyuni. 2013. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Purwanto. 2008. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.