

Keefektifan Media METAL GEGANA dalam Metode ETH Terhadap Hasil Belajar SDN Soka 01

Aida Belinastuti¹, Mei Fita Asri Untari², Prasena Arisyanto³
^{1,2,3} FIP PGSD Universitas PGRI Semarang, Jl Sidodadi Timur Nomor 24 Dr. Cipto, Karangtempel,
Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50232
Corresponding author's : ¹belinasaida98@gmail.com, ²meifitaasri@upgris.ac.id,
³seno.klono@gmail.com

The Effectiveness of the METAL GEGANA Media in ETH Method Towards the Learning Outcomes of SDN Soka 01

Kata Kunci

Metode ETH, Video Animasi, Mitigasi

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Keefektifan Media Digital Animasi Mitigasi Bencana (METAL GEGANA) dalam metode ETH pada materi Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem terhadap hasil belajar siswa kelas V SD N Soka 01 Kabupaten Magelang. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil subyek siswa SD N Soka 01 Kabupaten Magelang kelas 5 dengan jumlah 26 orang siswa. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *One-Group pretest-posttest Design*. Teknik pengambilan data berdasarkan pengamatan dan tes hasil belajar. Hasil analisis dengan menggunakan uji t diperoleh hasil thitung sebesar 6,734727471 dan ttabel sebesar 2,0189 dengan taraf 5% (thitung>ttabel). Peningkatan rata-rata hasil posttes sebesar 75,3. Hal ini dibuktikan dengan nilai siswa yang mencapai KKM 70 sebanyak 17 peserta didik tuntas dengan nilai tertinggi 95 sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 9 peserta didik dengan nilai terendah 50. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media video animasi METAL GEGANA efektif dalam metode ETH terhadap hasil belajar kelas V tema 5 SD N Soka 01 Kabupaten Magelang.

Keyword:

ETH Method, Animated Video, Mitigation

Abstract:

The purpose of this study was to determine the Effectiveness of Digital Media Animation of Disaster Mitigation (METAL GEGANA) in the ETH method on the theme Theme 5 Ecosystem Subtema 1 Ecosystem Component on student learning outcomes in fifth grade SD N Soka 01 Magelang Regency. This research was conducted by taking the subjects of elementary school students Soka 01 Magelang District class 5 with a total of 26 students. This research used a quantitative approach using the *One-Group pretest-posttest Design* research design. Data collection techniques based on observations and tests of learning outcomes. The results of the analysis using the t test results obtained tcount of 6.734727471 and ttable of 2.0189 with a level of 5% (tcount> t table). An increase in the average posttest result was 75.3. This is evidenced by the value of students who reach KKM 70 as many as 17 students completed with the highest value of 95 while students who have not reached KKM as many as 9 students with the lowest value of 50. Therefore it can be concluded that the animation video media METAL GEGANA is effective in the ETH method on the learning outcomes of the fifth grade theme 5 SD N Soka 01 Magelang Regency.

PENDAHULUAN

Salah satu bencana alam yang sering terjadi di Indonesia yaitu gunung berapi. Sejarah mencatat sejumlah erupsi gunung api terbesar yang pernah terjadi di Indonesia yaitu letusan Gunung Krakatau di Selat Sunda, Gunung Tambora di Nusa Tenggara Barat, dan Gunung Merapi di Yogyakarta. Gunung Merapi merupakan gunung api yang berbahaya dengan periode diam atau istirahat yang pendek (rata-rata 3 - 5 tahun). Hal ini dibuktikan pada tahun 2003, 2006 dan yang terakhir 2010 menimbulkan banyak korban salah satu diantaranya yaitu anak-anak. Pendidikan kebencanaan yang diberikan peserta didik sekolah dasar ialah mitigasi bencana. Dalam hal ini dengan memberikan pendidikan kebencanaan sejak dini diharapkan peserta didik mampu mengenal potensi bencana alam yang ada di lingkungan sekitar, dan dapat mengetahui prosedur penyelamatan jika terjadi bencana dengan benar.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V SDN Soka 01, bahwa pembelajaran kebencanaan sudah diterapkan dan dikaitkan dengan pembelajaran tematik akan tetapi peserta didik belum paham jika pembelajaran tersebut terdapat materi yang berkaitan dengan mitigasi bencana dikarenakan pembelajaran belum menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru karena keterbatasan media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran. Hal itu menjadikan rendahnya ketertarikan kelangsungan belajar peserta didik serta mengakibatkan pemahaman peserta didik menjadi kurang dalam materi tersebut. Selain itu berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN Soka 01 metode yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah. Terlihat pada saat pembelajaran peserta didik masih pasif dimana terbukti ketika pembelajaran dilakukan oleh guru peserta didik masih kurang aktif di dalam kelas serta kurangnya kepercayaan diri siswa, selain itu kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik saat melakukan pembelajaran bersama guru. Penggunaan metode dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran, dimana seorang guru harus pandai memvariasikan metode dalam belajar agar tidak terjadi kejenuhan pada peserta didik dan supaya ada interaksi antara guru dan peserta didik serta dapat tercapainya tujuan belajar. Selanjutnya peneliti juga menanyakan perihal terjadinya bencana gunung meletus pada tahun 2010 yang melibatkan seluruh siswa dan guru di SD N Soka I, bahwa saat terjadinya gunung meletus reaksi peserta didik panik dan menangis. Tidak hanya siswa, guru sebagai penanggung jawab juga ikut panik, hal tersebut dikarenakan kurangnya peningkatan dan penerapan mitigasi bencana pada proses pembelajaran di sekolah.

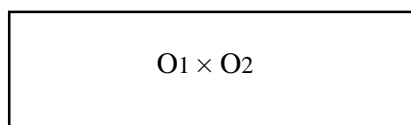
Pengertian mitigasi bencana merupakan serangkaian upaya untuk mengurangi dan mencegah resiko bencana baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan intelektual manusia dalam menghadapi ancaman bencana. Pada dasarnya mitigasi dilaksanakan untuk menghadapi berbagai jenis bencana, baik itu bencana alam maupun bencana akibat ulah manusia. Mitigasi bencana sangat diperlukan kepada siswa sekolah dasar untuk membekali pengetahuan mengenai kebencanaan. Ketika bencana terjadi banyak aktivitas yang terhambat, termasuk proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, muncul juga trauma bencana yang dialami peserta didik di sekolah dasar karena kondisi psikologis yang masih labil. Oleh karena itu, perlu pembelajaran tentang mitigasi bencana untuk mempersiapkan kepercayaan diri siswa, selain itu psikologis peserta didik saat menghadapi bencana dan pasca bencana. Berdasarkan masalah - masalah yang disebutkan diatas, maka diperlukan adanya penggunaan media dan metode yang inovatif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar. Salah satu media yang digunakan peneliti adalah video animasi tentang mitigasi bencana alam gunung berapi kepada peserta didik SD N Soka I Kabupaten Magelang. Menurut Sadiman dalam Henry, dkk (2015 :69) media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengetahuan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses belajar terjadi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran agar siswa lebih memahami materi adalah video animasi. Video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran Mitigasi bencana alam gunung meletus. Media METAL GEGANA ini dapat membantu siswa lebih fokus dan lebih mudah memahami materi Mitigasi bencana sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, dimana siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta dapat menerima informasi yang sama pula. Selain menggunakan media, agar pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik peneliti juga menggunakan Metode *Everyone is Teacher Here (ETH)*. Metode *everyone is teacher here* merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar lebih mudah, metode ini juga dapat mengembangkan interaksi dan

komunikasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Media Video Animasi METAL GEGANA (Media Digital Gerakan Mitigasi Bencana) dalam Metode Everyone is Teacher Here (ETH) terhadap Hasil Belajar Kelas V Tema 5 SD N Soka 1 Kabupaten Magelang”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian adalah Desain penelitian *One-Group pretest-posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 Desain Eksperimen

(Sugiyono, 2017:111)

Keterangan :

- O1 : Nilai *pretest* (nilai hasil belajar sebelum diberi media pembelajaran Video Animasi METAL GEGANA).
- O2 : Nilai *posttest* (nilai hasil belajar sudah diberi media pembelajaran Video Animasi METAL GEGANA).
- X : Metode pembelajaran Everyone is Teacher Here (ETH) berbantu Media Video Animasi terhadap hasil belajar siswa

Berkaitan dengan Instrumen yang digunakan dalam penelitian, maka disusun instrumen penelitian untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah (1) Observasi (2) tes kemampuan hasil belajar siswa (3) Amgket (4) dokumentasi untuk mengumpulkan data selama proses penelitian.

Tahapan analisis data kuantitatif dengan menggunakan statistik dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut adalah (1) analisis uji normalitas dan homogenitas, (2) analisis uji beda dengan menggunakan uji t atau uji lain yang sesuai, dan (3) analisis uji beda dengan menggunakan N Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini terdiri dari data hasil pretest yaitu sebagai kemampuan awal hasil belajar menggunakan media animasi METAL GEGANA dalam metode ETH siswa kelas V SD N Soka 01 Kabupaten Magelang. Data hasil *posttest* sebagai kemampuan akhir hasil belajar siswa. Pemberian soal *pretest* dan *posttest* tersebut di lakukan pada satu kelas. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* keefektifan media video animasi METAL GEGANA dalam metode ETH. Berikut adalah rekapitulasi nilai *pretest*:

Tabel 1
Nilai Tertinggi, Nilai Terrendah dan Rata-Rata Nilai *Pretest*

Keterangan	Nilai
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terrendah	20
Rata-Rata	58,6

Berdasarkan Tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa hasil nilai pretest kelas V berawal dari kelas yang memiliki rata-rata kemampuan yang sama. Telihat jelas dengan adanya nilai tertinggi, nilai terendah dan nilai rata-rata. Nilai pretest yang telah diperoleh pada kelas tersebut, selanjutnya dilakukan penelitian dengan menggunakan media animasi METAL GEGANA dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Everyone Is Teacher Here* pada kelas V di SD N Soka 01 Kabupaten Magelang. Hasil dari nilai awal yang diperoleh masih belum mencapai KKM, selanjutnya dilakukan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Everyone Is Teacher Here*, kemudian siswa diberikan soal *posttest*.

Adapun nilai hasil *posttest* yang diperoleh yang terlihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2
Nilai Tertinggi, Nilai Terendah dan Rata-Rata Posttest

Keterangan	Nilai
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	50
Rata-Rata	75,3

Berdasarkan Tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa hasil *posttest* kelas V terdapat perubahan setelah adanya perlakuan. Pada tahap awal sebelum perlakuan dilakukan uji normalitas menggunakan uji Lilliefors terlebih dahulu pada nilai pretes peserta didik kelas V. Berdasarkan hasil analisis data awal pretes dari uji normalitas kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,0988923$ dan untuk $L_{tabel} = 0,175$, dari perhitungan tersebut maka dapat dikatakan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal karena $L_0 < L_{tabel}$. Uji homogenitas awal dihitung dari kedua nilai pretes maka diperoleh $t_{hitung} = 6,734727471$, dari daftar tabel diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,056$ dengan taraf signifikan 5%. Dari perhitungan tersebut $t_{hitung} < t_{tabel} = 6,734727471 < 2,056$ maka H_0 diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji homogenitas awal pada nilai pretes Penerapan Media Animasi METAL GEGANA dengan metode *Everyone is Teacher Here* (ETH) efektif pada peserta didik kelas V SD N Soka 01 Kabupaten Magelang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media video animasi METAL GEGANA dalam metode pembelajaran *everyone is teacher here* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD N Soka 01 Kabupaten Magelang.

Keberhasilan media video animasi METAL GEGANA dalam metode pembelajaran *Everyone is Teacher Here* (ETH) dapat dilihat dari nilai hasil rata-rata *posttest* memperoleh 75,3. Dengan demikian, menguatkan bahwa media video animasi METAL GEGANA dalam metode *Everyone is Teacher Here* (ETH) efektif terhadap hasil belajar kelas V SD N Soka 01 Kabupaten Magelang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kumalawati, Rosalina. 2015. *Pengelolaan Bencana Lahar Gunung Api Merapi*. Yogyakarta: Ombak.
- Muhyiddin, dkk berjudul *Keefektifan Model Role Playing Berbantu Video Animasi terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 01 Terban Kudus*. Basicedu bekerjasama dengan Program Studi PGSD. Universitas PGRI Semarang.
- Putra.H.M, dkk. 2014. *Pelatihan Mitigasi Bencana Kepada Anak-anak Usia Dini*. Inovasi dan Kewirausahaan, 3(2), 115-119. Universitas Islam Indonesia.
- Saputra, H. J., & dkk. (2018). *SUPLEMEN Pengembangan Pendidikan IPA SD*. Semarang: Jurusan PGSD FIP Universitas PGRI Semarang.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, D. S., Untari, M. F., & Wardana, Y.
S. (2017). KEEFEKTIFAN METODE EVERYONE IS TEACHER HERE (ETH) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SDN SEKARJALAK 01 PATI . *Jurnal Sekolah*, 25-29.
- Untari, M. A., D.H, D. P., Sukamto, & Ardiyanto, A. (2018). Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam di Sekolah Dasar Lereng Gunung Merapi: Kajian Deskriptif di SD Negeri Jeruk Agung Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang . *Prosiding Seminar Nasional* , 621-62.