

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SERIES ANIMASI
NUSSA DAN RARA TERHADAP KECERDASAN
INTERPERSONAL SISWA KELAS IV SD
NEGERI 106812 BANDAR KLIPPA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

INDIRA YOLANDA

NPM. 1802090106



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2022

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 30 Juni 2022, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Indira Yolanda
N.P.M : 1802090106
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nussa dan Rara terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

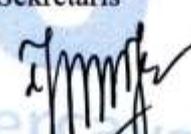
PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

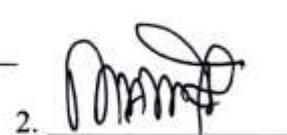
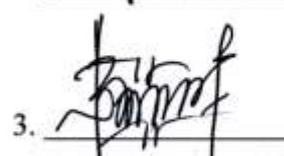
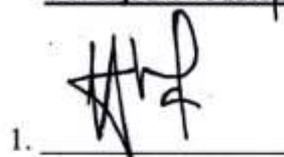
Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesunta Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd.
2. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.





LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Indira Yolanda
NPM : 1802090106
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nussa dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa

udah layak disidangkan.

Medan, 04 Juni 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Indira Yolanda
NPM : 1802090106
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nussa dan Rara terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa”**. Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Indira Yolanda
NPM. 1802090106

ABSTRAK

Indira Yolanda, 1802090106. “Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nussa dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.” Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kecerdasan interpersonal yang dimiliki siswa dalam lingkungan belajar ataupun lingkungan sekolah dan dalam menerapkan proses pembelajaran kurangnya penggunaan media yang diterapkan oleh guru tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecerdasan interpersonal dengan menerapkan media Series Animasi Nussa dan Rara. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode kuantitatif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa yang terdiri dari 2 kelas dengan pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Variable bebas adalah Media Series Animasi Nussa dan Rara sedangkan variable terikat yaitu Kecerdasan Interpersonal siswa. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (Independent Sampel T-Test), yang sebelum itu juga dilakukan pengujian uji normalitas dan homogenitas. Hasil dari penelitian ini mendapatkan nilai sig. 2- tailed sebesar 0,000 dimana $<$ dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media series animasi nussa dan rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

Kata Kunci : Media Series Animasi Nussa dan Rara, Kecerdasan Interpersonal

ABSTRACT

Indira Yolanda, 1802090106. "The Effect of Using Nussa and Rara Animation Media Series on Interpersonal Intelligence of Fourth Grade Students at SD Negeri 106812 Bandar Klippa." Thesis, Medan: Faculty of Teacher Training and Education. Muhammadiyah University of North Sumatra.

This research is motivated by the lack of interpersonal intelligence possessed by students in the learning environment or school environment and in implementing the learning process the lack of use of media applied by the teacher. This study aims to determine interpersonal intelligence by applying the Nussa and Rara Animation Series media. The research method used is quantitative method. The population used in this study is class IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa which consists of 2 classes with purposive sampling using sampling. The independent variable is the Nussa and Rara Animation Media Series, while the dependent variable is the students' Interpersonal Intelligence. Hypothesis testing was carried out using the t test (Independent Sample T-Test), which before that was also tested for normality and homogeneity tests. The results of this study get the value of sig. 2-tailed is 0.000 where $<$ from 0.05. So it can be concluded that there is an effect of using the animated media series nussa and rara on the interpersonal intelligence of fourth grade students at SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

Keywords : Nussa and Rara Animation Media Series, Interpersonal Intelligence

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nussa dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan sekaligus Penguji Peneliti.

5. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd, M.Pd** selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution S.Pd, M.Pd** selaku Wakil Sekretaris Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak **Agus Ramadhani S.Pd** selaku Kepala Sekolah SD Negeri 106812 Bandar Klippa.
10. Penghargaan dan Terimakasih yang setulus-tulusnya kepada ayahanda tercinta **Indra Faisal** dan mama tercinta **Enni Indah Sari** yang telah membersarkan, berjuang, memotivasi, mendukung, menasehati, dan membuat peneliti tersenyum dengan perjuangannya sehingga peneliti semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Terima kasih untuk abang kandung tercinta saya **Egi Faresha S.Kom** yang selalu mengerti dan memahami apa yang peneliti rasakan selama penyusunan skripsi ini.

12. Terima kasih untuk **Naufal Azam Musyafa Erza** yang sudah membarengi peneliti dari SMK sampai saat ini yang selalu memberikan dukungan dan selalu bersedia mendengarkan keluh kesah peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan **Sella, Dinda, Eva, Ica, Febri, Febby, Gina** yang selalu ada dalam menyelesaikan skripsi ini, menjadi sahabat yang tidak pernah lupa untuk berbagi tugas yang diberikan dosen dan semoga bisa memakai toga bersama.
14. Terima kasih kepada seluruh teman-teman lainnya yang tidak bisa peneliti sebut satu persatu.

Peneliti berharap agar skripsi ini menjadi masukan untuk peningkatan kualitas pendidikan kedepannya serta rujukan bagi para guru dan peneliti lainnya. Damping itu menjadi refleksi bagi peneliti sendiri agar dapat melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki selama mengikuti perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Akhirnya tiada kata yang lebih baik dari kata terima kasih yang peneliti ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 30 Juni 2022

Peneliti

Indira Yolanda

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II Landasan Teoritis.....	10
A. Kerangka Teoritis.....	10
B. Kerangka Konsep.....	18
C. Hipotesis Penelitian	19
BAB III Metode Penelitian.....	21
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	21
B. Desain Penelitian.....	22
C. Populasi dan Sampel	22
D. Variabel Penelitian.....	23
E. Defenisi Variabel Penelitian	23
F. Instrument Penelitian	24
G. Teknik Analisis Data.....	26

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	30
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	30
B. Kecendrungan Variabel Penelitian.....	31
C. Pengujian Hipotesis	34
D. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian	35
E. Keterbatasan Penelitian.....	36
BAB V Kesimpulan dan Saran	38
A. Kesimpulan	38
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	40
RIWAYAT HIDUP.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Siswa Kelas IV	3
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	21
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV	22
Tabel 3.3 Uji Kriteria Kevalidan.....	26
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas	32
Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas.....	33
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis.....	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	19
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Rencana Pelaksanaan	42
Pembelajaran.....		
Lampiran II	Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa.....	52
Lampiran III	Lembar Validasi Instrumen.....	66
Lampiran IV	Data Hasil Observasi.....	69
Lampiran V	Hasil Uji Normalitas.....	70
Lampiran VI	Hasil Uji Homogenitas.....	72
Lampiran VII	Hasil Uji Hipotesis.....	73
Lampiran VIII	Dokumentasi Penelitian.....	74
Lampiran IX	Permohonan Judul Skripsi.....	77
Lampiran X	Permohonan Persetujuan Proyek Proposal.....	78
Lampiran XI	Pengesahan Proyek Proposal.....	79
Lampiran XII	Permohonan Perubahan Judul Proposal.....	80
Lampiran XIII	Surat Izin Riset SD Negeri 106812 Bandar Klippa.....	81
Lampiran XIV	Permohonan Izin Riset.....	82
Lampiran XV	Berita Acara Skripsi.....	83
Lampiran XVI	Hasil Turnitin Skripsi.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran tentang pengetahuan, keterampilan untuk meningkatkan kecerdasan, akhlak, kepribadian serta bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun masyarakat umum. Dalam hal ini Sekolah Dasar (SD) merupakan lembaga yang dikelola dan di atur oleh pemerintah yang bergerak di bidang Pendidikan yang diselenggarakan secara formal selama 6 tahun dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam proses belajar mengajar ada yang mendidik, mengarahkan, membimbing, melatih dan mengevaluasi yang disebut seorang guru.

Pada saat ini proses belajar mengajar di SD menerapkan kurikulum 2013 dengan menggunakan pembelajaran tematik yang mengaitkan beberapa materi pelajaran menjadi satu kesatuan tema. Siswa dituntut untuk mencari tahu, berfikir kreatif dan aktif dalam proses belajar mengajar, sedangkan guru sebagai fasilitator dituntut untuk inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi seperti penggunaan media, dan metode pembelajaran. Guru juga harus memiliki pemahaman bahwa setiap siswa memiliki kecerdasan dengan tingkat dan indikator yang berbeda-beda, sehingga perbedaan tersebut menuntut guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menginspirasi dan bermakna bagi siswa.

Menurut Howard Gardner dalam teori *multiple Intelligence*, disebutkan ada sembilan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap individu, dua diantaranya adalah kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal. Kedua kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan sosial dan kemampuan memahami diri. Siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal akan mampu memiliki hubungan sosial yang baik dengan lingkungannya. Perkembangan zaman yang semakin hari semakin canggih menuntut setiap individu untuk ikut terlibat dalam perkembangan tersebut. Manusia semakin dijajah oleh gadget dan hal itu tidak lepas dari dunia siswa. Dengan adanya faktor tersebut yang memiliki pengaruh positif dan negatif serta kurangnya daya tarik dan minat siswa dengan pembelajaran yang ada di dalam kelas membuat siswa menjadi cepat bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam hal ini dapat menimbulkan menurunnya kecerdasan interpersonal pada siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, maka dari itu kita sebagai guru harus bisa memahami dan menjiwai kelas yang akan diajarkan. Guru juga harus lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Kecerdasan interpersonal juga merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, semakin berpengaruh kecerdasan interpersonal siswa, maka tujuan pembelajaran akan semakin mudah untuk tercapai. Lingkungan belajar juga menjadi peranan penting dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal, melalui lingkungan sekolah anak memulai interaksi dengan teman dan guru. Proses interaksi ini tidak boleh luput dari perhatian, karena banyak aspek perkembangan yang

dapat terlihat pada dirinya bahkan hal-hal kecil sekalipun. Dengan kecerdasan ini, siswa mampu berdiri sendiri sehingga tidak mudah bergantung pada orang lain. Dengan kata lain, kecerdasan ini berhubungan dengan bagaimana seseorang merefleksikan diri dan dapat berfikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 25 Oktober 2021 di Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa, Peneliti menemukan bahwa guru belum menggunakan media yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan, jarang sekali ada guru yang menggunakan media sehingga membuat siswa mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru juga belum kreatif dalam menggunakan media sehingga tidak terbentuk kecerdasan pada siswa tersebut, pembelajaran yang cukup monoton dan hanya berjalan satu arah contohnya masih banya guru yang mendominasi siswa dengan menggunakan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan lalu mencatat. Peneliti juga menemukan bahwa siswa banyak yang terlihat tidak fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik, tingkat pemahaman siswa juga cukup rendah karena metode dan media yang digunakan guru belum cukup efektif.

Untuk lebih jelasnya terkait hasil belajar siswa pada pertemuan tersebut, dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 1.1 Nilai Siswa/i Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa

Kelas	Nilai
IV A	70
IV B	70

Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk membuat siswa tertarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Suwarna (2005: 128) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa untuk belajar. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa sesuai dengan perkembangan siswa SD. Media pembelajaran juga banyak terdapat di SD akan tetapi banyak diantaranya masih sangat sederhana dan apa adanya sehingga kondisi ini memunculkan sikap siswa yang terlihat mudah bosan dan mencari objek yang lain yang lebih menyenangkan seperti, mengobrol dengan teman, bermain dengan media yang ada di sekitarnya, dan berjalan-jalan keluar kelas.

Media series animasi Nussa dan Rara merupakan salah satu dari beberapa animasi yang populer di YouTube. Belakangan ini Nussa dan Rara telah menarik banya perhatian masyarakat indonesia sehingga animasi Nussa dan Rara ini sering kali viral di berbagai media sosial. Animasi Nussa dan Rara merupakan tayangan bertema islami yang dapat ditonton secara gratis di YouTube, series animasi Nussa dan Rara juga merupakan serial animasi dengan konten edutainment yang menyenangkan untuk siswa dalam menjelajahi petualangan mini dan memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari Nussa dan Rara dengan fondasi kehangatan islam dan dapat disimpulkan bahwa film series animasi Nussa dan Rara setiap episodenya memiliki nilai karakter yang berbeda dan ada juga yang sama. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan materi yang disampaikan menjadi lebih

efisien dan efektif, sehingga media pembelajaran dapat digunakan sebagai jembatan untuk mempermudah siswa memahami materi media series animasi.

Maka dari itu peneliti memilih untuk menggunakan media series animasi Nussa dan Rara guna meningkatkan kecerdasan pada siswa, dimana media ini berbentuk dan bergambar animasi Nussa dan adiknya Rara yang akan ditayangkan menggunakan proyektor di dalam kelas guna untuk melihat kecerdasan interpersonal pada siswa tersebut. Peneliti menggunakan media series animasi Nussa dan rara bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, melihat kecerdasan interpersonal yang dimiliki siswa kelas IV setelah melihat animasi Nussa dan Rara, mengasah pola pikir dan meningkatkan kecerdasan pada siswa. Media series animasi Nussa dan Rara juga dapat ditonton pada saat disekolah ataupun dirumah karena animasi Nussa dan Rara dapat diakses melalui YouTube dengan menggunakan SmartPhone.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka kecerdasan interpersonal anak perlu ditingkatkan. Untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, maka salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media series animasi Nussa dan Rara. Atas dasar inilah peneliti tertarik untuk mengangkat judul “**Pengaruh Media Series Animasi Nussa dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diperoleh informasi tentang permasalahan yang ditemukan adalah :

1. Penggunaan media pembelajaran masih belum tepat sehingga membuat proses pembelajaran jadi terlihat membosankan .
2. Tingkat kecerdasan interpersonal siswa yang cukup rendah karena metode dan media yang digunakan masih kurang efektif.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih cenderung monoton.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi masalah terkait pengaruh media series animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identitas masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dikemukakan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa sebelum menerapkan media series animasi Nussa dan Rara?
2. Bagaimana kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa sesudah menerapkan media series animasi Nussa dan Rara?
3. Apakah terdapat pengaruh media series animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa?

E. Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini memiliki arah arah dan tujuan, maka penulis mengemukakan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa sebelum menerapkan media series animasi Nussa dan Rara.
2. Untuk mengetahui kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa sesudah menerapkan media series animasi Nussa dan Rara.
3. Untuk mengetahui pengaruh media series animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk melihat pengaruh media series animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal yang dimiliki siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ini dirancang untuk melihat pengaruh kecerdasan interpersonal siswa dalam melakukan pembelajaran dari pengembangan media yang dilakukan.

- a. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman pengetahuan siswa tentang berfikir kritis dalam menyelesaikan dan mengambil keputusan.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru tentang media series animasi terhadap kecerdasan interpersonal siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memperkaya penelitian yang telah dilakukan sekolah dan dapat membantu sekolah memperbaiki sistem belajar di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang kecerdasan interpersonal dalam pembelajaran dan menambah kajian untuk penelitian lanjutan. Penelitian ini akan memperkaya penelitian yang telah dilakukan sekolah.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

a. Bagi Guru

Penggunaan media dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Diharapkan bisa meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal siswa melalui media pembelajaran series animasi nussa dan rara dan dengan adanya media yang menarik, bisa menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Di dalam dunia Pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima pesan terutama di SD.

Media berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang dalam bentuk jamaknya "*medium*", diartikan secara harfiah sebagai perantara. Maka dari itu, segala sesuatu yang menjadi perantara dapat disebut sebagai media. Menurut Azhar Asyhar (2012: 5) media merupakan alat sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi. Sedangkan menurut Sanaky (2013: 3) mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar. Lain halnya dengan Azikiwe (dalam Hasan, dkk 2021: 28) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, pengecap pada saat menyampaikan pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu menyalurkan pesan dari pengirim ke

penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan maupun isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Dengan demikian, media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan ide, sehingga ide itu sampai kepada penerima dan media menjadi hal penting karena dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2004: 15) fungsi utama dari media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata, dirancang, ataupun diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa. Dengan media pembelajaran, suasana kelas akan lebih *fresh* dan siswa lebih mudah untuk berkonsentrasi terlebih ketika media pembelajaran yang digunakan unik dan menarik. Maka dari itu media pembelajaran sangat berfungsi dalam mencapai tujuan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dirancang oleh guru.

Menurut Arsyad (2013: 19) secara lebih rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Membangkitkan motivasi belajar, karena penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa.
- 2) Membandingkan benda atau peristiwa yang ada di masa lampau dengan perantara gambar, video, film, atau yang lainnya, sehingga siswa memperoleh gambaran nyata mengenai benda ataupun peristiwa yang dipelajari.
- 3) Mudah membandingkan sesuatu, seperti ukuran, bentuk, warna dan sifat.
- 4) Memberikan stimulus belajar, dengan cara mendorong dan merangsang siswa agar selalu timbul rasa keingintahuan melalui penyediaan media.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana (2018: 14) media pembelajaran bermanfaat untuk :

- 1) Menambah motivasi belajar siswa, menarik fokus maupun konsentrasi siswa, membuat pembelajaran yang disampaikan guru dapat dilihat secara langsung oleh siswa.
- 2) Menangkap suatu obyek atau peristiwa tertentu.
- 3) Memberikan stimulus kepada siswa melalui ransangan menggunakan media.

d. Kegunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dalam Dina Indriana (2011: 32) memahami kegunaan dan memilih media pembelajaran sangatlah penting, sebelum melakukan pembelajaran dengan media. Mengidentifikasi beberapa hal yang terjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Hal tersebut

antara lain kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan , karakteristik siswa atau anak didik, perilaku dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi, waktu dan tingkat keragaman media.

Menurut Arsyad (2011: 71) pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- 1) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
- 2) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya tes menggunakan media yang sama).
- 3) Kemampuan penyajian stimulus yang tepat (visual atau audio).
- 4) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (audio, tertulis, atau kegiatan fisik).

2. Media Pembelajaran Audio Visual Nussa dan Rara

a. Pengertian Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini mempunyai lebih dari satu komponen integrasi dari beberapa unsur dapat menampilkan suara dan gambar yang bergerak secara serentak telah direncanakan secara matang, sistematis dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan siswa yang menerimanya.

Menurut Arsyad (2013: 91) media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau, selain itu tersedia pula materi audio yang dapat digunakandan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Sedangkan menurut Wingkel (2009: 321) media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Lain halnya dengan Sanjaya (2010: 172) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media kombinasi antara video dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur gambar dan unsur suara yang bisa dilihat seperti, rekaman video, slide, film, suaran dan lain sebagainya.

Media audio visual merupakan media gambar yang bergerak salah satu contohnya seperti animasi Nussa dan Rara. Menurut Langga dkk (2020: 126-127) series animasi Nussa dan Rara merupakan salah satu dari beberapa animasi yang populer di youtube, belakangan ini Nussa dan Rara sering kali viral di berbagai media sosial maupun masyarakat di Indonesia. Penyampaian konten islami dari segi visual yang paling dominan dapat dilihat melalui penampilan disetiap tokohnya.semua tokoh dihadirkan dalam animasi Nussa dan Rara dengan nuansa islam yang kental serta semua tokoh menggunakan busana muslim.

Dialog dalam animasi Nussa dan Rara sangat di dominasi penyampaian pesan dan keislamannya di setiap adegan-adegan yang di tampilkan. Melalui

cara berpakaian para tokoh dan adab yang digambarkan melalui adegan-adegan dalam animasi Nussa dan Rara membuatnya dapat menyampaikan pesan islami dengan cara tidak menggurui, tetapi dengan cara membangun keterikatan dengan penonton melalui contoh teladan dan adegan kegiatan sehari-hari yang pasti dialami dalam kehidupan yang tentu sudah familiar dengan symbol keislaman. Elemen visual menjadi bagian penting dalam membuat subjek tampil menarik dengan susunan atau komposisi gambar dan warna yang enak dipandang sehingga informasi dapat tersampaikan kepada penonton.

b. Manfaat Media Audio Visual

Adapun manfaat Audio Visual menurut Arsyad (2011: 30) sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan rasa saling perhatian, simpati, dan rasa saling pengertian di dalam kelas.
- 2) Membuahkan perubahan perilaku signifikan tingkah laku siswa.
- 3) Menunjukkan hubungan yang baik antara guru dengan siswa.

c. Macam-Macam Media Audio Visual

Menurut Zain (2007: 124) media ini dibagi menjadi dua yaitu :

- 1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dan cetak suara.
- 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Menurut Desrianti (2011: 142) kelebihan media audio visual adalah sebagai berikut :

- 1) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra siswa.
- 2) Menimbulkan minat dan gairah belajar siswa.
- 3) Memperjelas penyajian pesan tentang materi yang dijelaskan oleh guru.
- 4) Variasi untuk mengatasi sikap pasif siswa.
- 5) Mengajarkan siswa untuk tidak takut bereksplorasi.
- 6) Respon siswa menjadi lebih aktif dan peka terhadap materi pembelajaran.

Menurut Desrianti (2011: 143) kekurangan media audio visual adalah sebagai berikut :

- 1) Tidak semua tempat tersedia fasilitas.
- 2) Tidak semua guru memiliki keterampilan dalam hal media pembelajaran secara audio visual.
- 3) Masih banyak gambar ataupun video yang masih terlalu kaku.

3. Kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan bersosialisasi di lingkungan rumah ataupun sekolahnya. Dengan adanya kecerdasan interpersonal siswa diajarkan untuk peka dan peduli terhadap emosi orang lain, suka menolong teman, memiliki empati yang tinggi, dan pandai menyesuaikan diri.

Menurut Siswoyo (2008: 114) kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang dimiliki siswa untuk mempersiapkan dan menangkap perbedaan-perbedaan suasana hati, tujuan, motivasi, dan perasaan yang dimiliki orang lain. Sedangkan menurut Safaria (2005: 23) kecerdasan interpersonal adalah suatu kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, dan mempertahankan relasi sosialnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan lebih untuk menjalin suatu relasi dengan orang lain, mempertahankan relasi, membaca kondisi serta karakter seseorang, mempertahankan relasi serta bagaimana beradaptasi dan menempatkan diri dalam berbagai kondisi.

b. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal

Menurut Gunawan (2005: 118) ada beberapa karakteristik kecerdasan interpersonal yang dimiliki individu :

- 1) Membentuk dan mempertahankan suatu hubungan sosial.
- 2) Mampu berinteraksi dengan orang lain.
- 3) Mampu mempengaruhi pendapat dan tindakan orang lain.
- 4) Mudah mengamati dan berkomunikasi dengan efektif baik verbal ataupun non verbal.
- 5) Mengembangkan keahlian untuk menjadi penengah dalam suatu konflik.
- 6) Peka terhadap perasaan, motivasi, dan keadaan mental seseorang.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal

Menurut Boeree (2006: 163) beberapa hal yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal diantaranya :

- 1) Lingkungan keluarga, dimana asiswa memerlukan perawatan serta perhatian dari orang tua.
- 2) Nutrisi, dimana pengaruh nutrisi tidak terjadi secara langsung, siswa mengalami kekurangan gizi biasanya kurang responsive, kurang termotivasi untuk belajar, dan kurang aktif dalam mengeksplorasi dari pada anak-anak yang cukup nutrisinya.
- 3) Pengalaman hidup, siswa tumbuh dan berkembang di lingkungan dan keluarga, hubungan sosial pertama kali diperoleh siswa melalui orang tua. Faktor yang mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak adalah pola asuh seperti, permisif, otoriter, demokratis sangat mempengaruhi tumbuh kembang siswa.

B. Kerangka Konseptual

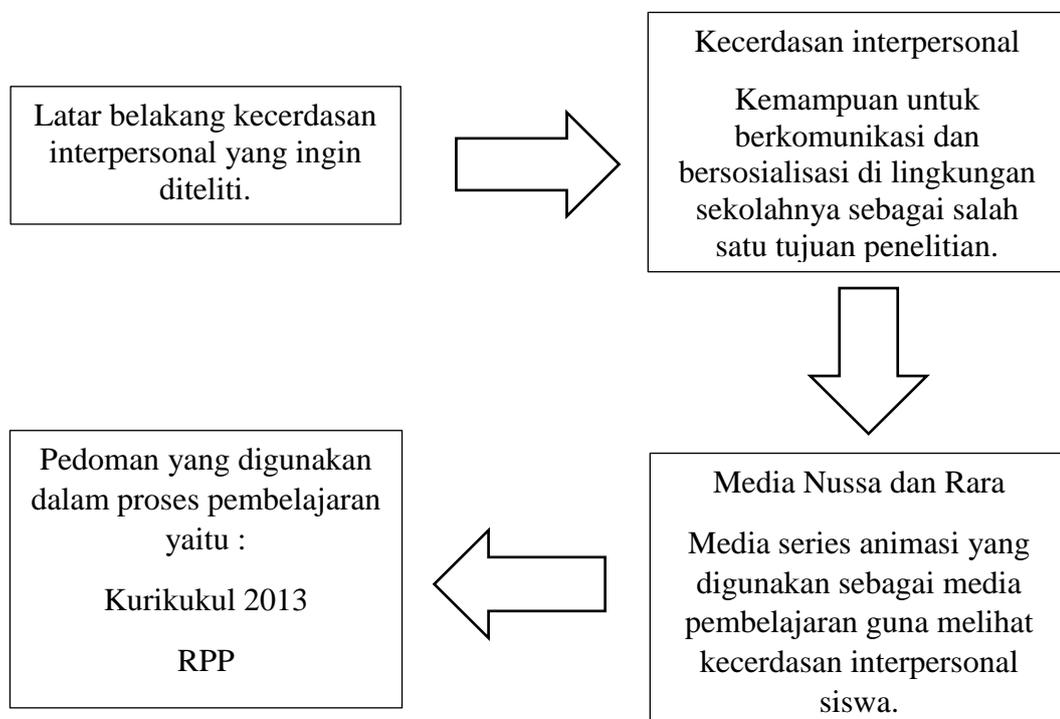
Pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa dimana pembelajaran tidak akan berjalan secara monoton dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, peneliti menggunakan media series animasi Nussa dan Rara untuk melihat pengaruh kecerdasan interpersonal pada siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran pada umumnya dapat menjadi alternatif guru dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa apalagi siswa kelas IV dikarenakan dalam penggunaan media yang menarik siswa akan terus meningkatkan kemampuan berpikirnya untuk terus mengenal dan mencoba hal-hal yang baru bagi dirinya sehingga proses belajar mengajar atau proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru kepada siswa tidak monoton dan menarik bagi siswa untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada dirinya.

Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara berurutan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi, gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi diatas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Maka dari itu dengan adanya film animasi Nussa dan Rara dapat membantu guru dalam proses ngajar mengajar di dalam kelas agar pesan yang tersampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berkomunikasi, peka terhadap emosi orang lain, mudah menyesuaikan diri dengan orang lain, memiliki empati, suka menolong dan mampu bersosialisasi dengan lingkungannya.

Adapun kerangka konseptual dari pengaruh media series animasi Nussa dan Rara dan kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa dapat dilihat dari gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Bertolak dari pernyataan diatas penulis membuat suatu dugaan atau jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti ini, yang kebenarannya harus diuji berdasarkan data-data yang diperoleh. Sebuah hipotesis adalah perumusan jawaban sementara terhadap suatu soal, yang dimaksudkan sebagai tuntutan sementara dalam penyelidikan untuk mencari jawaban yang sebenarnya. Rumusan jawaban sementara yang harus diuji melalui kegiatan penelitian disebut hipotesis.

Hipotesis ditarik dari serangkaian fakta yang muncul sehubungan dengan masalah yang diteliti. Dari fakta dirumuskan hubungan antara suatu dengan yang lain dalam bentuk suatu konsep, yang merupakan abstraksi dari hubungan antara berbagai fakta. Selanjutnya, konsep disusun dalam bagan konsep. Dari sini peneliti menarik kesimpulan dalam bentuk yang hasil sementara dan harus dibuktikan kebenarannya sebagai titik tolak.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah ditemukan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan di kelas kontrol dengan menggunakan media series Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.
 H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan di kelas kontrol dengan menggunakan media series animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.
2. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan di kelas eksperimen dengan menggunakan media series animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan di kelas eksperimen dengan menggunakan media series animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 106812 Bandar Klippa Jalan Taruna Siswa, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Adapun penentuan lokasi ini didasarkan atas beberapa pertimbangan karena belum pernah dilakukan penelitian sesuai dengan judul ini.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan pada semester genap 2021/2022. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut :

**Tabel 3.1
Waktu Penelitian**

No.	Kegiatan	Bulan								
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Survei awal dan penentuan lokasi penelitian	■	■							
2.	Penyusunan proposal	■	■							
3.	Bimbingan proposal		■	■						
4.	Uji validitas		■	■	■	■				
5.	Seminar proposal			■	■	■				
6.	Penelitian				■	■	■			
7.	Penyusunan Skripsi					■	■	■		
8.	Acc Sidang								■	■
9.	Sidang								■	■

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan tipe *Non Equivalent Group Design*. Penelitian ini terdiri dari dua kelas yang terdiri atas kelas eksperimen dan kontrol dengan diberikan perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen, guru menggunakan media series animasi Nussa dan Rara dalam kegiatan pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol guru menggunakan metode konvensional dalam kegiatan pembelajaran.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016: 117) populasi adalah wilayah generalis yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai pendapat diatas maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa

No.	Kelas	Jumlah
1.	IV A	15
2.	IV B	15
Jumlah		30

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2015: 136) sampel adalah sebagian atau wakil populasi diteliti. Sampel diambil dari populasi dimana mencerminkan dari populasi yang diharapkan mewakili seluruh anggotanya. Berdasarkan pendapat tersebut maka penulis dapat memahami bahwa sampel adalah

Sebagian ataupun sekelompok sesuatu yang akan diteliti dan sudah mewakili populasi. Kemudian penelitian yang populasinya cukup besar, maka penelitian cukup mengambil Sebagian dari populasinya namun apabila populasinya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, pada tahap ini peneliti memilih dua kelas, yakni kelas IV A yang berjumlah 15 orang sebagai kelas kontrol dan kelas IV B yang berjumlah 15 orang sebagai kelas eksperimen.

D. Variabel Penelitian

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah pengaruh media series animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Dalam penelitian ini memiliki dua variable, yaitu :

Variable X : Pengaruh media series animasi Nussa dan Rara.

Variable Y : Terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

E. Defenisi Variabel Penelitian

Animasi Nussa dan Rara merupakan media sederhana yang di *download* ataupun ditonton melalui youtube dan di tampilkan di dalam kelas menggunakan proyektor sebagai salah satu upaya untuk melihat kecerdasan interpersonal yang dimiliki siswa kelas IV yang dimana proses belajar mengajar siswa yang cukup monoton dan berjalan satu arah.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya, peka terhadap orang lain, mudah untuk menyesuaikan diri dengan orang lain, memiliki empati, dan suka menolong orang.

Media series animasi Nussa dan Rara akan menjadi media yang berpengaruh pada pembelajaran untuk melihat kecerdasan interpersonal yang dimiliki siswa pada saat proses pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada objek peneliti untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Pengumpulan data dengan cara ini penulis lakukan dengan mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian guna melihat secara langsung mengenai situasi dan keadaan yang sebenarnya sehingga lengkap dan pembandingan keterangan yang didapat dari teori-teori dalam buku.

Dalam melakukan observasi peneliti mengamati secara langsung bagaimana perkembangan kecerdasan interpersonal siswa dengan adanya Media Series Animasi Nussa dan Rara. Dengan demikian peneliti melakukan observasi pada siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

a. Uji Validitas Ahli

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah lembar observasi yang dibuat sesuai dengan isi, kisi-kisi serta dapat mengukur kemampuan yang berbeda dari setiap siswa. Penelitian ini menggunakan validasi isi, yang mengacu pada sejauh mana pernyataan tugas atau poin dalam suatu instrumen dapat mewakili dari sampel yang akan diuji. Menurut Sugiyono (2018:121) menyatakan bahwa: “Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”.

Untuk menguji validitas instrumen kecerdasan interpersonal, peneliti menggunakan validasi ahli. Validitas ahli ini yang dilakukan oleh dosen yang dikatakan mahir dalam bidang tertentu yang diminta oleh peneliti untuk memvalidasi instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Validitas ahli ini dilakukan si peneliti mengetahui isi dari instrumen yang valid dan tidak valid untuk digunakan pada saat penelitian.

Rumus validasi ahli menurut Fatmawati (2016:96) adalah sebagai berikut :

Rumus :

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Total Skor Validitas}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.3 Uji Kriteria Kevalidan

Skor	Kriteria
75,01%-100%	Dapat digunakan tanpa revisi / sangat valid.
50,01%-75,00%	Dapat digunakan dengan sedikit revisi / valid.
25,01%-50,00%	Dapat digunakan dengan banyak revisi /kurang valid.
01,00%-00,00%	Tidak dapat digunakan / tidak valid.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul secara lengkap, maka tahapan selanjutnya adalah analisis data. Seluruh data yang terkumpul diolah sedemikian rupa sehingga tercapai suatu kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif.

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan SPSS 26 yaitu sebagai berikut :

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS. Uji normalitas yang digunakan yaitu Kolmogorov-smirnov. Menurut Yuliardi (2017:13) Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dua sampel yang diambil dari populasi apakah berdistribusi normal atau tidak. Dalam melakukan perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut :

Langkah – Langkah Uji Normalitas menggunakan SPSS :

1. Buka Program SPSS
2. Pada halaman SPSS yang terbuka, klik variable view.
3. Jika sudah masuk ke halaman data view.
4. Selanjutnya klik Analyze >> Descriptive Statistics>>Explore.
5. Kemudian terbuka kotak dialog explore.
6. Masukkan variabel ke kotak dependent list, kemudian klik tombol plots.
7. Untuk melakukan uji normalitas, maka beri tanda centang pada normality plots with test, kemudian klik tombol continue.
8. Klik tombol ok.

Kriteria Uji Normalitas :

1. Tolak H_0 apabila nilai signifikansi (Sig) < 0,05 berarti distribusi sampel adalah tidak normal.
2. Terima H_0 apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05 distribusi sampel adalah normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk menyatakan bahwa sekumpulan data yang akan diukur memang berasal dari populasi yang homogen (sama).

Adapun Langkah-langkah SPSS uji homogenitas yaitu :

1. Buka program SPSS.
2. Pada halaman SPSS yang terbuka, klik variable view, maka akan terbuka halaman variable view.
3. Selanjutnya membuat variabel.

4. Jika sudah, masuk ke halaman data view dengan klik data view maka akan terbuka halaman data view.
5. Selanjutnya klik Analyze >> Regression >> Linear.
6. Setelah itu akan terbuka kotak dialog.
7. Masukkan variabel.
8. Untuk melakukan uji homogenitas, maka beri tanda centang pada Homogeneity of variance test. Kemudian klik Continue. Selanjutnya akan kembali ke kotak dialog sebelumnya.
9. Klik Ok pada tombol.

Uji kriteria Homogenitas :

H_0 : Varians populasi adalah homogen

H_a : Varians populasi adalah tidak homogen
Kriteria pengambilan keputusan :

Jika Probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima.

Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak, dengan melakukan uji independen T tes maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berikut langkah-langkah pengujian SPSS 26.0 untuk uji T, yaitu :

1. Aktifkan program SPSS Klik analyze > compare means > indepent sample test.
2. Memilih variabel yang di uji pada kotak test variabel.

3. Klik OK.

4. Kriteria pengambilan keputusan uji t :

Nilai signifikasinya yaitu 5%

Jika $\alpha < 0,05$ maka H_a diterima

Jika $\alpha \geq 0,05$ maka H_a ditolak Keterangan :

H_a : “Ada pengaruh Media Series Animasi Nussa dan Rara terhadap perkembangan kecerdasan Interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa”

H_o : “Tidak Ada pengaruh Media Series Animasi Nussa dan Rara terhadap perkembangan kecerdasan Interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Pada data hasil penelitian yang tertera pada bab ini. Data yang diperoleh pada penelitian ini di ambil dari hasil observasi siswa yang akan diujikan di dalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan pembelajaran terhadap kelas eksperimen terlebih dahulu kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu lalu peneliti memberikan treatment atau perlakuan berupa pengajaran yang dilakukan menggunakan media Series Animasi Nussa dan Rara pada kelas eksperimen dan menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Kemudian diakhir pembelajaran, melihat hasil observasi untuk mengetahui sejauh mana kecerdasan interpersonal siswa.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dengan skala empat. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan uji validiasi instrumen penelitian berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk meneliti kecerdasan interpersonal siswa. Setelah itu, dilakukanlah uji validitas, lalu dilanjutkan dengan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), kemudian uji hipotesis.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 106812 Bandar Klippa Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang pada siswa kelas IV A dan IV B. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecerdasan interpersonal siswa menggunakan media Series Animasi Nussa dan Rara

pada kelas eksperimen. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh media Series Animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa.

1. Uji Validitas

Perolehan dari uji validitas yang berjumlah 20 butir pernyataan dalam lembar observasi, setiap butir pernyataan memiliki nilai tertinggi yaitu 4 dan nilai terendah yaitu 1. Lembar observasi ini telah diujikan kepada satu orang ahli (dosen) untuk memvalidasinya. Perhitungan penilaian lembar observasi adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Validitas} &= \frac{27}{28} \times 100\% \\ &= 96,4\% \end{aligned}$$

Jadi hasil dari perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai lembar observasi kreativitas siswa yang divalidasi oleh ahli mendapatkan nilai 96,4% berada pada kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) dapat dilihat pada lampiran III.

B. Pengujian Prasyarat Analisis

Setelah memperoleh data nilai observasi kelas kontrol serta kelas eksperimen. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Dream Book terhadap kretivitas kedua kelas maka terlebih dahulu peneliti menentukan uji prasyarat.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, uji prasyarat yang terdiri dari uji

normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas merupakan syarat utama untuk analisis statistic secara parametrik, apabila data tidak terdistribusi normal maka analisis dilanjutkan dengan analisis non parametrik. Berikut hasil uji prasyarat dengan menggunakan bantuan *SPSS 26 For Windows*.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji normalitas yaitu bentuk shapiro wilk dengan bantuan *SPSS versi 26.0 For windows*, menggunakan taraf signifikan $> 0,05$. Data yang dinyatakan normal jika signifikan lebih besar dari 5% atau 0,05.

**Tabel 4.1 Hasil Uji normalitas
Kelas Kontrol dan Eksperimen**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kelas Kontrol	.204	15	.094	.908	15	.128
Kelas Eksperimen	.214	15	.063	.894	15	.078

Suatu data dapat dinyatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansinya $> 0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.1 diperoleh hasil, untuk kelompok data kelas eksperimen dengan jenis uji normalitas Shapiro- Wilk diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu sebesar 0,128. Selanjutnya, untuk kelompok data kelas kontrol, uji normalitas *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai Sig. $> 0,05$ yaitu sebesar 0,078. Dengan demikian, apabila

ditinjau berdasarkan uji normalitas Shapiro Wilk kedua kelompok data baik kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah mengetahui bahwa sampel berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan uji normalitas untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut memiliki varians yang sama. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas menggunakan bantuan *SPSS 26.0 for windows*. Taraf signifikansi $>0,05$. Data yang dinyatakan homogen jika nilai signifikan lebih besar dari 5% atau 0,05.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kecerdasan	Based on Mean	.014	1	28	.907
	Based on Median	.039	1	28	.846
Interpersonal	Based on Median and with adjusted df	.039	1	26.965	.846
	Based on trimmed mean	.015	1	28	.902

Dari hasil output pada tabel 4.2 diperoleh hasil levene's test for equality of variances bahwa nilai signifikansi signifikansi $> 0,05$ yaitu sebesar 0,907 hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok data yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari varians yang sama. Setelah mengetahui bahwa kelompok data yang akan diuji normal dan homogen maka dilanjutkan uji hipotesis *Independent Simple t-test*.

C. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, menggunakan analisis uji T yaitu Independent Simple T- Test. Analisis yang digunakan untuk menguji uji hipotesis adalah dengan bantuan *SPSS 26.0*. Dasar pengambilan keputusan Menurut Ramadhani (2021 : 272).

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nussa dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nussa dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

Hasil pengujian hipotesis sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	Lower	Upper
Kecerdasan Interpersonal	Equal variances assumed	.014	.907	-4.921	28	.000	-15.933	3.238	-22.565	-9.301
	Equal variances not assumed			-4.921	27.911	.000	-15.933	3.238	-22.566	-9.300

Berdasarkan tabel 4.3 Independent Samples Test dapat dilihat signifikansinya nilai Sig 2 tailed. $< 0,05$ yaitu sebesar 0,000. Berdasarkan hal tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga diperoleh kesimpulan bahwa “Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.”

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Series Animasi Nussa dan Rara merupakan salah satu dari beberapa animasi yang populer di youtube, belakangan ini Nussa dan Rara sering kali viral di berbagai media sosial maupun masyarakat di Indonesia. Penyampaian konten islami dari segi visual yang paling dominan dapat dilihat melalui penampilan disetiap tokohnya, semua tokoh dihadirkan dalam animasi Nussa dan Rara dengan nuansa islam yang kental serta tokoh menggunakan busana muslim.

Elemen visual menjadi bagian penting dalam membuat subjek tampil menarik dengan susunan atau komposisi gambar dan warna yang enak dipandang sehingga informasi dapat tersampaikan kepada penonton. Menurut Langga Dkk (2020 : 126-127)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Series Animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa. Untuk menghitung hipotesis dengan membandingkan data observasi kelas kontrol dan eksperimen. Dari perhitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh media Series Animasi Nussa dan Rara

terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

Hasil penelitian ini bahwa terdapat pengaruh dikarenakan nilai Sig. < 0,05 yaitu sebesar 0,000, berdasarkan hal tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H0 ditolak dan Ha diterima. Hasil penelitian ini juga didukung juga dengan penelitian.

Pada dasarnya setiap media yang dibuat siswa sebagai pendukung pembelajaran dapat mengasah sosialisasi siswa dan melatih kerjasama serta kemampuan berkomunikasi siswa jika media tersebut adalah benar hasil kreasi siswa itu sendiri, siswa diajak untuk bereksplorasi dan mengembarkan kemampuan berfikirnya melalui setia media yang dibuat, tugas guru hanyalah memberikan contoh dan arahan (fasilitator) sehingga siswa dapat leluasa menuangkan hasil hasil dari pemikirannya dalam sebuah media pendukung pembelajaran.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya mempunyai banyak keterbatasan dalam penelitian, antara lain :

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu tempat yaitu kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa, terdapat kemungkinan-kemungkinan yang apabila penelitian dilakukan di tempat lain yang berbeda meskipun kemungkinan tersebut dapat dikatakan akan tidak jauh berbeda dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.

2. Keterbatasan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini hanya diteliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nussa dan Rara Siswa Sekolah Dasar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan perhitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh media dream book terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh dikarenakan nilai Sig. < 0,05 yaitu sebesar 0,000, berdasarkan hal tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H₀ ditolak dan H_a diterima. Pada analisis uji hipotesis dimana dengan menggunakan uji t (independet simple t test) dengan cara membandingkan data observasi kelas eksperimen dan data observasi kelas kontrol sehingga diperoleh bahwa penggunaan media Series Animasi Nussa dan Rara berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti menyarankan kepada :

1. Guru , untuk dapat menggunakan berbagai media yang menarik dalam proses pembelajaran mengembangkan potensi kreativitas belajar.
2. Siswa, untuk dapat terus belajar sehingga kelak nantinya segala impian dan cita-cita akan tercapai.
3. Sekolah ,untuk mendukung guru dalam kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan baik material maupun perizinan.

4. Peneliti, untuk dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan literatur, pengalaman, pembelajaran dan pembandingan hasil peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardimen. 2016. *Jurnal Pengembangan Multiple Intelligence*. Edukasi. Vol 2. No 2.
- Arsyad, Azhar. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Desrianti dkk. 2011. *Audio Visual As One Of The Teaching Resources On Ilearning*. Pembelajaran. Vol 5. No 2.
- Gunawan. 2005. *Born To Be Genius*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Howard. 2003. *Kecerdasan Majemuk*. (Terjemahan Drs. Alexander Sindoro). Batam Centre: Interaksara.
- Hasan Dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo : CV Tahta Media Group.
- Hastuti, Budianti. 2014. *Jurnal Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN BantarGebang II Kota Bekasi*. Pedagogik. Vol II. No 2.
- Langga Dkk. 2020. *Jurnal Representasi Islami Dalam Animasi Nussa Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak*. Fotografi, Televisi, Animasi. Vol 16. No 2.
- Nuha Dkk. 2021. *Jurnal Nilai Peduli Sosial Pada Film Animasi Nussa dan Rara*. Nilai, Peduli Sosial, Film Animasi. Vol 4. No 1.
- Purwono Dkk. 2014. *Jurnal Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmi Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol 2. No 2.
- Susanto, 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin : Universitas Lambung Mangkurat.
- Syarifah. 2019. *Jurnal konsep kecerdasan majemuk Howard Gardner*. Ilmiah Sustainable. Vol 2. No 2.
- Susanti Dkk. 2017. *Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 1990. *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit C.V Sinar Baru Bandung.

- Sukiyasa, Sukoco. 2013. *Jurnal Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa*. Pendidikan Vokasi. Vol 3. No 1.
- Siswoyo Dkk. 2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persad.
- Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- T. Safaria. 2005. *Interpersonal Intelligence Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta : Amara Books.
- Triyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Thomas. 2002. *7 Kinds Of Smart: Menemukan dan Mmeningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligences*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Lampiran I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Eksperimen)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 106812 Bandar Klippa

Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Dua)

Tema 1 : Indahnya Kebersamaan

Subtema 1 : Kebersamaan dalam Keragaman

Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Siswa menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan lainnya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan berbeda-beda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menceritakan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, ataupun visual. 4.1 Informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antara gagasan ke dalam kerangka tulisan.	3.1.1 Mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraph dari teks bacaan. 4.1.1 Menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraph teks bacaan dalam bentuk peta pikiran.

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, budaya, etnis, dan agama yang ada di sekitar, serta hubungan dengan interpersonal yang dimiliki.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis, agama yang ada disekitar.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, budaya, etnis dan agama yang ada disekitar, serta hubungan dengan interpersonal yang dimiliki.	4.2.1 Mengkomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis dan agama yang ada disekitar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan bertanya, siswa dapat menjelaskan tentang animasi Nussa dan Rara.
2. Dengan menyimak, siswa mampu mengenal jati dirinya dan keistimewaan yang ada di dalam dirinya
3. Siswa dapat bereksplorasi tentang keinginan, kelebihan, kekurangan, kesukaan, dan hal-hal yang mereka ketahui.

4. Siswa dapat mengambil makna dari Nussa dan Adik Perempuannya Rara, untuk menghormati, menghargai, dan memahami orang yang ada di sekelilingnya.

Karakter siswa yang diharapkan : Mandiri, Inovatif, Religius, Kreatif, Nasionalis, dan Integritas.

D. Metode Pembelajaran

Metode : Eksperimen, Tanya Jawab

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar 3. Mengajak siswa tepuk semangat 4. Berdo'a 5. Apersepsi 	2 menit
Isi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajarkan siswa tentang indahnya kebersamaan dan keberagaman yang ada disekitar. 2. Kemudian guru mengaitkan pembelajaran tersebut dengan sebuah amanat dari episode film animasi nussa Nussa dan Rara yang 	40 menit

	<p>berjudul indahnnya kebersamaan.</p> <ol style="list-style-type: none">3. Guru memperkenalkan film animasi Nussa dan Rara kepada siswa.4. Guru menjelaskan kaitan episode film Nussa dan Rara dengan kehidupan sehari-hari yang siswa lakukan.5. Guru menampilkan episode indahnnya kebersamaan dalam film Nussa dan Rara.6. Lalu guru mengajak siswa untuk mengamati cerita pada film Nussa dan Rara.7. Setelah menonton dan mengamati, siswa di ajak untuk menceritakan kembali kedepan tentang kebersamaan yang terdapat di film Nussa dan Rara.8. Setelah siswa menjelaskan, guru melakukan tanya jawab untuk melihat kemampuan dan pemahaman yang dimiliki siswa.9. Siswa diajak menceritakan kedepan tentang kebersamaan dan	
--	--	--

	<p>keberagaman yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitarnya.</p> <p>10. Guru memberikan apresiasi dan reward kepada siswa.</p> <p>11. Setelahnya guru memberikan penguatan dengan menjelaskan dan mengaitkan kembali film Animasi Nussa dan rara dengan pembelajaran indahny kebersamaan yang ada disekitar.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada siswa apakah siswa menyukai pembelajaran menggunakan media animasi Nussa dan Rara. 2. Guru bertanya kepada siswa tentang perasaannya pada saat proses pembelajaran berlangsung. 3. Tepuk semangat dan berdo'a 	3 menit

Mengetahui



Guru Kelas

Latifah Hanum Siregar, S.Pd

NIP.

Lampiran IV.**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kontrol)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 106812 Bandar Klippa

Kelas / Semester : IV (Empat) / II

Tema 1 : Indahnya Kebersamaan

Subtema 1 : Kebersamaan dalam Keragaman

Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Siswa menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan lainnya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan berbeda-beda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menceritakan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, ataupun visual.	3.1.1 Mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraph dari teks bacaan.
4.1 Informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antara gagasan ke dalam kerangka tulisan.	4.1.1 Menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraph teks bacaan dalam bentuk peta pikiran.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, budaya, etnis, dan agama yang ada di sekitar, serta hubungan dengan interpersonal yang dimiliki.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis, agama yang ada disekitar.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, budaya, etnis dan agama yang ada disekitar, serta hubungan dengan interpersonal yang dimiliki.	4.2.1 Mengkomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis dan agama yang ada disekitar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan bertanya, siswa dapat menjelaskan tentang animasi Nussa dan Rara.
2. Dengan menyimak, siswa mampu mengenal jati dirinya dan keistimewaan yang ada di dalam dirinya

3. Siswa dapat bereksplorasi tentang keinginan, kelebihan, kekurangan, kesukaan, dan hal-hal yang mereka ketahui.
4. Siswa dapat mengambil makna dari Nussa dan Adik Perempuannya Rara, untuk menghormati, menghargai, dan memahami orang yang ada di sekelilingnya.

Karakter siswa yang diharapkan : Mandiri, Inovatif, Religius, Kreatif,
Nasionalis, dan Integritas.

D. Metode Pembelajaran

Metode : Tanya Jawab

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar 3. Mengajak siswa tepuk semangat 4. Berdo'a 5. Apersepsi 	2 menit
Isi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajarkan siswa tentang subtema indah nya kebersamaan dan keberagaman yang ada disekitar. 2. Kemudian guru mengaitkan pembelajaran hari ini dengan 	40 menit

	<p>minggu yang lalu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Setelah itu guru meminta siswa untuk membuka buku tematiknya masing-masing. 4. Lalu siswa diajak membaca cerita yang ada pada subtema tersebut. 5. Siswa diajak kedepan untuk memberikan contoh bagaimana kebersamaan itu. 6. Setelah memberikan contoh, siswa diajak untuk mengerjakan soal yang telah dibagikan guru. 7. Setelah mengerjakan soal guru menceritakan tentang kebersamaan dan keberagaman yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitarnya. 8. Setelahnya guru memberikan penguatan dengan menjelaskan tentang indahnya kebersamaan dan keberagaman yang ada disekitar kita. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada siswa apakah siswa menyukai pembelajaran pada hari ini. 	3 menit

	<p>2. Guru bertanya kepada siswa tentang perasaannya pada saat proses pembelajaran berlangsung.</p> <p>3. Tepuk semangat dan berdo'a</p>	
--	--	--

Mengetahui



Guru Kelas

Rosmalinda Tampubolon S.pd .SD
NIP. 196501101992032011

Lampiran II

Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observasi mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memebrikan tanda (√) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Tidak Baik

Nama Siswa :

Tanggal :

Kelas :

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Membentuk dan mempertahankan suatu hubungan sosial.	1. Siswa mengajak teman satu dan lainnya untuk saling menjaga pertemanan.				
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dan saling menjaga perbedaan dalam beragama.				
2.	Mampu berinteraksi dengan orang lain.	1. Siswa mampu bersosialisasi dengan baik di dalam lingkungan sekolah maupun dikelas.				
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dalam perbedaan.				
3.	Mampu mempengaruhi	1. Siswa mampu memperbaiki				

	pendapat dan tindakan orang lain.	kesalahan siswa lain dalam berkata maupun tindakan yang menyimpang.				
		2. Siswa mampu menegur perkataan siswa lain yang menyimpang dalam bertoleransi.				
4.	Mudah mengamati dan berkomunikasi dengan efektif baik verbal ataupun non verbal.	1. Siswa mampu berkomunikasi baik dengan siswa maupun guru dalam kesehariannya.				
		2. Siswa mampu memahami bagaimana cara bertoleransi yang baik dalam lingkungan sekolah.				
5.	Mengebangkan keahlian untuk menjadi penengah dalam suatu konflik.	1. Siswa mampu merelai siswa lainnya yang sedang berargumen.				
		2. Siswa mampu memberikan pengertian ataupun pengarahan kepada temannya yang sedang mengalami masalah.				
6.	Peka terhadap perasaan, motivasi, dan keadaan mental seseorang.	1. Siswa mampu merasakan kesedihan yang sedang dirasakan oleh temannya.				
		2. Siswa saling membantu satu dengan yang lainnya ketika ada teman yang mengalami kesulitan				

		dalam belajar.				
--	--	----------------	--	--	--	--

Lembar Observasi Kelas Eksperimen**Nilai Tertinggi**

Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observasi mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memebrikan tanda (√) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Tidak Baik

Nama Siswa : SYARU BIRITANKI MUTIA

Tanggal :

Kelas : IV - B

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Membentuk dan mempertahankan suatu hubungan sosial.	1. Siswa mengajak teman satu dan lainnya untuk saling menjaga pertemanan.	√			
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dan saling menjaga perbedaan dalam beragama.	√			
2.	Mampu berinteraksi dengan orang lain.	1. Siswa mampu bersosialisasi dengan baik di dalam lingkungan sekolah maupun dikelas.	√			
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dalam perbedaan.	√			
3.	Mampu mempengaruhi pendapat dan	1. Siswa mampu memperbaiki kesalahan siswa lain	√			

	tindakan orang lain.	dalam berkata maupun tindakan yang menyimpang.				
		2. Siswa mampu menegur perkataan siswa lain yang menyimpang dalam bertoleransi.	✓			
4.	Mudah mengamati dan berkomunikasi dengan efektif baik verbal ataupun non verbal.	1. Siswa mampu berkomunikasi baik dengan siswa maupun guru dalam kesehariannya.	✓			
		2. Siswa mampu memahami bagaimana cara bertoleransi yang baik dalam lingkungan sekolah.	✓			
5.	Mengebangkan keahlian untuk menjadi penengah dalam suatu konflik.	1. Siswa mampu merelai siswa lainnya yang sedang berargumen.	✓			
		2. Siswa mampu memberikan pengertian ataupun pengarahan kepada temannya yang sedang mengalami masalah.	✓			
6.	Peka terhadap perasaan, motivasi, dan keadaan mental seseorang.	1. Siswa mampu merasakan kesedihan yang sedang dirasakan oleh temannya.	✓			
		2. Siswa saling membantu satu dengan yang lainnya ketika ada teman yang mengalami kesulitan dalam belajar.	✓			

Nilai Sedang

32

Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observasi mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memebrikan tanda (√) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Tidak Baik

Nama Siswa : HAIKAL AZZIKRI

Tanggal :

Kelas : V - B

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Membentuk dan mempertahankan suatu hubungan sosial.	1. Siswa mengajak teman satu dan lainnya untuk saling menjaga pertemanan.		√		
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dan saling menjaga perbedaan dalam beragama.		√		
2.	Mampu berinteraksi dengan orang lain.	1. Siswa mampu bersosialisasi dengan baik di dalam lingkungan sekolah maupun dikelas.	√			
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dalam perbedaan.	√			
3.	Mampu mempengaruhi pendapat dan	1. Siswa mampu memperbaiki kesalahan siswa lain		√		

	tindakan orang lain.	dalam berkata maupun tindakan yang menyimpang.				
		2. Siswa mampu menegur perkataan siswa lain yang menyimpang dalam bertoleransi.			✓	
4.	Mudah mengamati dan berkomunikasi dengan efektif baik verbal ataupun non verbal.	1. Siswa mampu berkomunikasi baik dengan siswa maupun guru dalam kesehariannya.	✓			
		2. Siswa mampu memahami bagaimana cara bertoleransi yang baik dalam lingkungan sekolah.	✓			
5.	Mengebangkan keahlian untuk menjadi penengah dalam suatu konflik.	1. Siswa mampu merelai siswa lainnya yang sedang berargumen.		✓		
		2. Siswa mampu memberikan pengertian ataupun pengarahannya kepada temannya yang sedang mengalami masalah.		✓		
6.	Peka terhadap perasaan, motivasi, dan keadaan mental seseorang.	1. Siswa mampu merasakan kesedihan yang sedang dirasakan oleh temannya.		✓		
		2. Siswa saling membantu satu dengan yang lainnya ketika ada teman yang mengalami kesulitan dalam belajar.	✓			

Nilai Terendah

32

Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observasi mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memebrikan tanda (√) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Tidak Baik

Nama Siswa : CHELSEA EWIRA

Tanggal :

Kelas : IV - B

71

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Membentuk dan mempertahankan suatu hubungan sosial.	1. Siswa mengajak teman satu dan lainnya untuk saling menjaga pertemanan.		√		
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dan saling menjaga perbedaan dalam beragama.		√		
2.	Mampu berinteraksi dengan orang lain.	1. Siswa mampu bersosialisasi dengan baik di dalam lingkungan sekolah maupun dikelas.			√	
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dalam perbedaan.			√	
3.	Mampu mempengaruhi pendapat dan	1. Siswa mampu memperbaiki kesalahan siswa lain			√	

	tindakan orang lain.	dalam berkata maupun tindakan yang menyimpang.				
		2. Siswa mampu menegur perkataan siswa lain yang menyimpang dalam bertoleransi.		✓		
4.	Mudah mengamati dan berkomunikasi dengan efektif baik verbal ataupun non verbal.	1. Siswa mampu berkomunikasi baik dengan siswa maupun guru dalam kesehariannya.	✓			
		2. Siswa mampu memahami bagaimana cara bertoleransi yang baik dalam lingkungan sekolah.			✓	
5.	Mengebangkan keahlian untuk menjadi penengah dalam suatu konflik.	1. Siswa mampu merelai siswa lainnya yang sedang berargumen.		✓		
		2. Siswa mampu memberikan pengertian ataupun pengarahan kepada temannya yang sedang mengalami masalah.		✓		
6.	Peka terhadap perasaan, motivasi, dan keadaan mental seseorang.	1. Siswa mampu merasakan kesedihan yang sedang dirasakan oleh temannya.	✓			
		2. Siswa saling membantu satu dengan yang lainnya ketika ada teman yang mengalami kesulitan dalam belajar.		✓		

Lembar Observasi Kelas Kontrol

Nilai Tertinggi

32

Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observasi mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memebrikan tanda (√) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Tidak Baik

Nama Siswa : JELITA NATALYA

Tanggal :

Kelas : V - A

85

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Membentuk dan mempertahankan suatu hubungan sosial.	1. Siswa mengajak teman satu dan lainnya untuk saling menjaga pertemanan.	√			
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dan saling menjaga perbedaan dalam beragama.	√			
2.	Mampu berinteraksi dengan orang lain.	1. Siswa mampu bersosialisasi dengan baik di dalam lingkungan sekolah maupun dikelas.		√		
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dalam perbedaan.		√		
3.	Mampu mempengaruhi pendapat dan	1. Siswa mampu memperbaiki kesalahan siswa lain		√		

	tindakan orang lain.	dalam berkata maupun tindakan yang menyimpang.				
		2. Siswa mampu menegur perkataan siswa lain yang menyimpang dalam bertoleransi.		✓		
4.	Mudah mengamati dan berkomunikasi dengan efektif baik verbal ataupun non verbal.	1. Siswa mampu berkomunikasi baik dengan siswa maupun guru dalam kesehariannya.	✓			
		2. Siswa mampu memahami bagaimana cara bertoleransi yang baik dalam lingkungan sekolah.		✓		
5.	Mengebangkan keahlian untuk menjadi penengah dalam suatu konflik.	1. Siswa mampu merelai siswa lainnya yang sedang berargumen.	✓			
		2. Siswa mampu memberikan pengertian ataupun pengarahan kepada temannya yang sedang mengalami masalah.	✓			
6.	Peka terhadap perasaan, motivasi, dan keadaan mental seseorang.	1. Siswa mampu merasakan kesedihan yang sedang dirasakan oleh temannya.		✓		
		2. Siswa saling membantu satu dengan yang lainnya ketika ada teman yang mengalami kesulitan dalam belajar.		✓		

Nilai Sedang

32

Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observasi mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memebrikan tanda (√) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Tidak Baik

62

Nama Siswa : ZEIFANTY ASSHAFIAH ARDIANSYAH

Tanggal :

Kelas : V - A

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Membentuk dan mempertahankan suatu hubungan sosial.	1. Siswa mengajak teman satu dan lainnya untuk saling menjaga pertemanan.			√	
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dan saling menjaga perbedaan dalam beragama.			√	
2.	Mampu berinteraksi dengan orang lain.	1. Siswa mampu bersosialisasi dengan baik di dalam lingkungan sekolah maupun dikelas.			√	
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dalam perbedaan.		√		
3.	Mampu mempengaruhi pendapat dan	1. Siswa mampu memperbaiki kesalahan siswa lain		√		

	tindakan orang lain.	dalam berkata maupun tindakan yang menyimpang.				
		2. Siswa mampu menegur perkataan siswa lain yang menyimpang dalam bertoleransi.			✓	
4.	Mudah mengamati dan berkomunikasi dengan efektif baik verbal ataupun non verbal.	1. Siswa mampu berkomunikasi baik dengan siswa maupun guru dalam kesehariannya.		✓		
		2. Siswa mampu memahami bagaimana cara bertoleransi yang baik dalam lingkungan sekolah.		✓		
5.	Mengebangkan keahlian untuk menjadi penengah dalam suatu konflik.	1. Siswa mampu merelai siswa lainnya yang sedang berargumen.		✓		
		2. Siswa mampu memberikan pengertian ataupun pengarahan kepada temannya yang sedang mengalami masalah.		✓		
6.	Peka terhadap perasaan, motivasi, dan keadaan mental seseorang.	1. Siswa mampu merasakan kesedihan yang sedang dirasakan oleh temannya.			✓	
		2. Siswa saling membantu satu dengan yang lainnya ketika ada teman yang mengalami kesulitan dalam belajar.			✓	

Nilai Terendah

32

Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observasi mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memebrikan tanda (√) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Tidak Baik

56

Nama Siswa : KRISTINA ETULO

Tanggal :

Kelas : V - A

No.	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Membentuk dan mempertahankan suatu hubungan sosial.	1. Siswa mengajak teman satu dan lainnya untuk saling menjaga pertemanan.				√
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dan saling menjaga perbedaan dalam beragama.				√
2.	Mampu berinteraksi dengan orang lain.	1. Siswa mampu bersosialisasi dengan baik di dalam lingkungan sekolah maupun dikelas.			√	
		2. Siswa mampu berteman dengan baik dalam perbedaan.		√		
3.	Mampu mempengaruhi pendapat dan	1. Siswa mampu memperbaiki kesalahan siswa lain		√		

	tindakan orang lain.	dalam berkata maupun tindakan yang menyimpang.				
		2. Siswa mampu menegur perkataan siswa lain yang menyimpang dalam bertoleransi.	✓			
4.	Mudah mengamati dan berkomunikasi dengan efektif baik verbal ataupun non verbal.	1. Siswa mampu berkomunikasi baik dengan siswa maupun guru dalam kesehariannya.		✓		
		2. Siswa mampu memahami bagaimana cara bertoleransi yang baik dalam lingkungan sekolah.		✓		
5.	Mengebangkan keahlian untuk menjadi penengah dalam suatu konflik.	1. Siswa mampu merelai siswa lainnya yang sedang berargumen.		✓		
		2. Siswa mampu memberikan pengertian ataupun pengarahan kepada temannya yang sedang mengalami masalah.		✓		
6.	Peka terhadap perasaan, motivasi, dan keadaan mental seseorang.	1. Siswa mampu merasakan kesedihan yang sedang dirasakan oleh temannya.	✓			
		2. Siswa saling membantu satu dengan yang lainnya ketika ada teman yang mengalami kesulitan dalam belajar.	✓			

Lampiran III

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN LEMBAR OBSERVASI
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SERIES ANIMASI NUSSA DAN
RARA TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SD KELAS
IV SD NEGERI 106812 BANDAR KLIPPA

Peneliti memohon ketersediaan Bapak/ibu validator untuk memberikan penilaian lembar observasi pengaruh penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari lembar observasi tersebut. Atas ketersediaan bapak/ibu peneliti mengucapkan terima kasih.

Lembar validasi ini berisi 4 bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian dalam setiap bagian.

A. Identitas Validator

Pada bagian A ini, bapak/ibu dimohon untuk menuliskan nama dan profesi bapak/ibu validator dibawah ini.

Nama Validator : ISMAIL SALEH MASUTION S.pd, M.pd

Profesi : SEKRETARIS PRODI PGSD

B. Penilaian ditinjau dari aspek

Pada bagian B, bapak/ibu dimohon untuk memberikan tanda (✓) pada setiap bagian pernyataan yang tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Skala penilaian setiap aspek terdiri dari 4 tingkat yaitu :

4. Sangat Setuju
3. Setuju
2. Tidak Setuju
1. Sangat Tidak Setuju

NO	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Format					
1.	Petunjuk pengisian lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran sudah dibuat dengan jelas.	✓			
2.	Petunjuk penilaian lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran disajikan dengan benar.	✓			
3.	Jenis dan ukuran huruf pada lembar angket keterlaksanaan pembelajaran mudah dibaca.	✓			
Isi					
4.	Aspek-aspek penilaian pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran sudah dibuat dengan benar.	✓			
Bahasa					
5.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan bahasa Indonesia yang baik dan benar).	✓			
6.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas.	✓			
7.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh validator		✓		

C. Penilaian secara umum

Pada bagian C, bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap lembar angket pengaruh media *scrabble* terhadap kecerdasan interpersonal siswa dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilaian. Kriteria tersebut terdiri dari 4 pilihan sebagai berikut :

- A. Dapat digunakan tanpa revisi.
- B. Dapat digunakan dengan sedikit revisi.
- C. Dapat digunakan dengan banyak revisi.
- D. Tidak dapat digunakan.

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian lembar observasi pengaruh media series animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa.	✓			

D Penilaian secara umum

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap lembar observasi , bapak/ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

DAPAT DI GUNAKAN TANPA REVISI

.....

.....

.....

.....

Medan, Oktober 2022
 Validator,

(.....)



Lampiran IV**Data Hasil Observasi****Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	Nilai	Nilai
1	87	56
2	81	62
3	81	69
4	83	69
5	71	73
6	81	75
7	92	60
8	71	60
9	89	75
10	71	62
11	87	56
12	71	60
13	98	85
14	92	56
15	71	69

Lampiran V

Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kelas Kontrol	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%
Kelas Eksperimen	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%

Descriptives

Kelas Kontrol	Mean		65.80	2.224
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.03	
		Upper Bound	70.57	
	5% Trimmed Mean		65.28	
	Median		62.00	
	Variance		74.171	
	Std. Deviation		8.612	
	Minimum		56	
	Maximum		85	
	Range		29	
	Interquartile Range		13	
	Skewness		.721	.580
	Kurtosis		-.080	1.121
	Kelas Eksperimen	Mean		81.73
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	76.69	
		Upper Bound	86.78	
5% Trimmed Mean			81.43	
Median			81.00	
Variance			83.067	
Std. Deviation			9.114	
Minimum			71	
Maximum			98	
Range			27	
Interquartile Range			18	
Skewness			.105	.580
Kurtosis			-1.174	1.121

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	.204	15	.094	.908	15	.128
Kelas Eksperimen	.214	15	.063	.894	15	.078

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran VI

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kecerdasan Interpersonal	Based on Mean	.014	1	28	.907
	Based on Median	.039	1	28	.846
	Based on Median and with adjusted df	.039	1	26.965	.846
	Based on trimmed mean	.015	1	28	.902

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1904.033	1	1904.033	24.218	.000
Within Groups	2201.333	28	78.619		
Total	4105.367	29			

Lampiran VII

Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kecerdasan Interpersonal	Kelas Kontrol	15	65.80	8.612	2.224
	Kelas Eksperimen	15	81.73	9.114	2.353

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Kecerdasan Interpersonal	Equal variances assumed	.014	.907	-4.921	28	.000	-15.933	3.238	-22.565	-9.301
	Equal variances not assumed			-4.921	27.911	.000	-15.933	3.238	-22.566	-9.300

Lampiran VIII

DOKUMENTASI







Lampiran IX



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

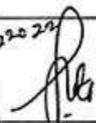
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Indira Yolanda
 N P M : 1802090106
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

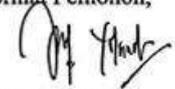
IPK = 3,74

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh video animasi terhadap model pembelajaran kooperatif learning pada siswa kelas II SD Swasta Mulia Medan.	
	Pengaruh media series animasi Nussa dan Rara terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV SD Swasta Mulia Medan.	
	Pengaruh model pembelajaran kooperatif learning terhadap pembentukan karakter siswa dengan temannya di SD Swasta Mulia Medan.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 1 November 2021

Hormat Pemohon,


 Indira Yolanda

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran X



FORM K 2

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indira Yolanda
 NPM : 1802090106
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Mmedia Series Animasi Nussa dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Swasta Mulia Medan”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Eko Febri Syahputra Siregar S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 November 2021

Hormat Pemohon,

Indira Yolanda

Dibuat Rangkap3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran XI

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 363 /II.3-AU /UMSU-02/F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Indira Yolanda**
N P M : 1802090106
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Series Animasi Nussa Dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Swasta Mulia Medan

Pembimbing : Eko Febri Syahputra Siregar ,S.Pd.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 09 Februari 2023

Medan, 08 Rajab 1443 H
09 Februari 2022 M



Dibuat rangkap 4 (Empat) :

5. Fakultas (Dekan)
6. Ketua Program Studi
7. Pembimbing
8. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran XII



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indira Yolanda
 NPM : 1802090106
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Media Series Animasi Nussa Dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal
 Siswa Kelas IV SD Swasta Mulia Medan

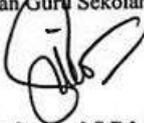
Menjadi:

Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nussa Dan Rara Terhadap Kecerdasan
 Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan,31 Maret 2022

Diketahui Oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari S.Pd, M.Pd

Hormat Permohonan


 Indira Yolanda

Lampiran XIII



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SD NEGERI 106812 BANDAR KLIPPA
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN

NSS : 1010601075

NPSN : 10213445

Alamat : Jl. Taruna Siswa No.121 Bandar Klippa K. Pos : 20371 Email : sdn106812b.klippa@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 163 /SD-BK/VI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : AGUS RAMADANI S.Pd

NIP : 19790808 200502 1 009

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : SDN 106812 B.KLIPPA

Memberikan izin kepada :

Nama Lengkap : INDIRA YOLANDA

NIM : 1802060106

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah dasar

Untuk melakukan penelitian/riset di SDN 106812 B.Klippa untuk pembuatan skripsi salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan .

Bandar Klippa , 11 April 2022

Ka.SDN-106812 B.Klippa

AGUS RAMADANI S.Pd

NIP.197908082005021009

Lampiran XIV



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 800/II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 04 Ramadhan 1443 H
 Lamp : --- 06 April 2022 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala
 SD Negeri 106812 Bandar Klippa
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : **Indira Yolanda**
 N P M : 1802060106
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nusa Dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



****Pentinggal****



Lampiran XV



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umssu.ac.id> E-mail: fkip@umssu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Indira Yolanda
NPM : 1802090106
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nussa dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
Rabu 11/05/2022	Mengkopi nomor halaman pada daftar yang di sukikan		
Sabtu 21/05/2022	Perbaikan di bab 4 urutannya		
Selasa 31/05/2022	Perbaiki penulisan, daftar pustaka, dan susunan dokumentasi		
Rabu 01/06/2022	Perbaikan pada uji validitas		
Kamis 02/06/2022	Perbaikan daftar pustaka		
Sabtu 04/06/2022	ACC SIDANG		

Medan, 04 Juni 2021

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd.

Lampiran XVI

INDIRA YOLANDA :PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SERIES ANIMASI NUSSA DAN RARA TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA KELAS IV SD NEGERI 106812 BANDAR KLIPPA

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	dl.dropboxusercontent.com Internet Source	2%
2	ruangpendidikanterkini.blogspot.com Internet Source	1%
3	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	1%
4	jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id Internet Source	1%
5	Lili Suryani, Hairida Hairida, Dini Hadiarti. "PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KELARUTAN DAN HASIL KALI KELARUTAN KELAS XI IPA MAN 2 PONTIANAK", AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 2017 Publication	1%
6	ojs.unm.ac.id Internet Source	

RIWAYAT HIDUP



Indira Yolanda, lahir di Medan Pada tanggal 12 September 2001, anak kedua dari 2 bersaudara, buah kasih pasangan dari Ayahanda “**Indra Faisal**” dan Ibunda “**Enni Indah Sari**”.

Peneliti pertama kali menempuh pendidikan tepat pada umur 6 tahun di Sekolah Dasar (SD) Pada SD Muhammadiyah 12 Medan Tahun 2007 dan selesai Pada Tahun 2012, dan Pada Tahun yang sama peneliti melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di SMP Darussalam Medan dan selesai Pada Tahun 2015, dan Pada Tahun yang sama peneliti melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pada SMK Negeri 10 Medan Peneliti mengambil Jurusan Tata Busana dan selesai Pada Tahun 2018. Pada Tahun 2018 Peneliti terdaftar pada salah satu perguruan tinggi swasta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha dan disertai doa dan kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Alhamdulillah Peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Series Animasi Nussa dan Rara Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa**”.