

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FILM ANIMASI
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS IV UPTD SD
NEGERI 09 PARIMBURAN**

SKRIPSI

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

OLEH

ARNITA DEWI WAHYU
1902090250



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

MEDAN

2023



**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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

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 Senin, Tanggal 28 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Arnita Dewi Wahyu
NPM : 1902090250
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD. SD Negeri 09 Parimburan.

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Arnita Dewi Wahyu
NPM : 1902090250
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 09 Parimburan

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.

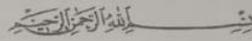
Ketua Program Studi

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



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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Arnita Dewi Wahyu
NPM : 1902090250
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 09 Parimburan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
24/6.2023	Revisi Abstrak	3P
3/7.2023	Revisi Perumusan dan Luaran Lampiran	3P
10/7.2023	Revisi hasil dan deskripsi di BAB IV	3P
24/7.2023	Perbaikan diagram	3P
3/8.2023	Revisi Saran dan Kesimpulan	3P
10/8.2023	Acc Sidang	3P

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Arnita Dewi Wahyu
NPM : 1902090250
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD. SD Negeri 09 Parimburan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD. SD Negeri 09 Parimburan.**" 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.

Saya menyatakan

Arnita Dewi Wahyu
NPM. 1902090250

ABSTRAK

Arnita Dewi Wahyu 1902090250 Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan berpikir kritis peserta didik selama proses pembelajaran. Rumusan masalah yaitu pengaruh media pembelajaran berbasis film animasi terhadap keterampilan sosial siswa Kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis film animasi dapat berpengaruh pada kreativitas siswa.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan yang berjumlah 20 siswa. Berdasarkan distribusi frekuensi nilai hasil observasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran hasilnya rata-rata 66,25 sedangkan berdasarkan distribusi frekuensi nilai observasi siswa sesudah menggunakan media pembelajaran rata-rata 88,45 disini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis film animasi terhadap kreativitas belajar IPS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan. Berdasarkan penelitian diharapkan siswa lebih meningkatkan kegiatan belajar ketika pembelajaran berlangsung, berani mengajukan pertanyaan memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi, Kreativitas

KATA PENGANTAR

الرحيم الرحمن الله بسم

Alhamdulillah, segala puji hanya bagi Allah SWT, Tuhan seluruh alam semesta, karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya serta kekuatannya yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat merampungkan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Film Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajar IPS di UPTD SD Negeri 09 parimburan.

Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan dan tauladan kita Nabi Muhamad SAW, beserta para sahabat, keluarga dan pengikut beliau yang selalu istiqomah di jalan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan S.Pd. Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara (UMSU) Medan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari segala bentuk hambatan, kendala, rintangan, serta kekurangan dalam segala hal namun berkat pertolongan Allah SWT, doa dari kedua orang tua serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat diatasi dengan baik skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari banyak pihak baik dari awal pelaksanaan penelitian sampai pada penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis banyak mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agusani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumtra Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan Bidang. Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
5. Ibu Suci **Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikn Guru Sekolah Dasa Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
7. Ibu **Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan proposal.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
9. Bapak **Ahmad Lutfi Siregar, S.Pd.** Selaku Kepala Sekolah di UPTD SD Negeri 09 Parimburan telah menerima dengan baik dalam melaksanakan penelitian.
10. Ibu **Widya Sari, S.Pd.** Selaku Guru Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan yaang telah membantu saat berlangsungnya penelitian.

11. Orang tua tercinta Ibu Rohana Dalimunthe yang telah banyak memberikan motivasi untuk penyelesaian proposal ini baik berupa doa dan semangat serta dorongan baik moral maupun material.
12. Teman-teman satu angkatan yang saling menguatkan, saling membantu dan memberi semangat.

Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang namanya tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta dapat dikembangkan lebih lanjut .

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Maret 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II Landasan Teoritis	7
A. Kerangka Teoritis	7
1. Media Pembelajaran	7
a. Pengertian Media Pembelajaran	7
b. Manfaat Media Pembelajaran	8
2. Film Animasi	10
a. Pengertian Film Animasi	10
b. Manfaat Film Animasi	11
3. Ilmu Pengetahuan Sosial IPS	13

a. Pengertian Pembejaran IPS	13
b. Tujuan Pembelajaran IPS	14
4. Keterampilan Sosial	15
a. Pengertian Keterampilan Sosial	15
b. Manfaat Keterampilan Sosial	15
c. Indikator Keterampilan Sosial	17
B. Kerangka Konseptual	18
C. Hipotesis.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	21
B. Populasi dan Sampel.....	21
C. Variabel Penelitian	22
D. Defenisi Variabel Penelitian	23
E. Instrument Penelitian	23
F. Teknik Analisis Data	24
BAB IV HASIL PENELITIAN	28
A. Hasil Penelitian	28
1. Dekripsi Data Hasil Penelitian	28
B. Analisis Penelitian	29
1. Hasil Uji Validitas	29
2. Hasil Uji Realibilitas	30
C. Pengujian Persyasatan Analisis	38
1. Uji Normalitas	38

2. Uji Hipotesis	39
D. Pembahasan Dan Hasil Diskusi Hasil Penelitian	42
E. Keterbatasan Penelitian	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Penelitian	21
Tabel 3.2	Populasi	22
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Pedoman Observasi Keterampilan Sosial	24
Tabel 3.4	Skala Liket	24
Tabel 4.1	Hsil Uji Validitas	30
Tabel 4.2	Hasil Uji Realibilitas Tes	30
Tabel 4.3	Distribusi Nilai Hasil Observasi Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran	31
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Observasi Siswa Sebelum Menggunakan media media pembelajaran	34
Tabel 4.5	Distribusi Nilai Hasil Observasi Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran	35
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Observasi Siswa Sesudah Media Pembelajaran	37
Tabel 4.7	Uji Normalitas Shapiro -Wilk Test.....	39
Tabel 4.8	Hasil Output Uji –T	40
Tabel 4.9	Hasil Output -F	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	20
Gambar 4.1 Diagram Batang Distribusi Keterampilan Sosial Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran	34
Gambar 4.2 Diagram Batang Distribusi Keterampilan Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran	38

LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	54
Lampiran 2 RPP	61
Lampiran 3 Lembar Wawancara Guru	64
Lampiran 4 Lembar Validasi Observasi Keterampilan Sosial	65
Lampiran 5 Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi	67
Lampiran 6 Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi	69
Lampiran 7 Uji Validitas	71
Lampiran 8 Uji Realibilitas	74
Lampiran 9 Uji Normalitas	75
Lampiran 10 Uji Hipotesis	77
Lampiran 11 Data Hasil Nilai Obsevasi Sebelum Menggunaka media	78
Lampiran 12 Data Hasil Nilai Lembar Observasi Sesudah menggunakan media	79
Lampiran 13 Hasil Dokumentasi	80
Lampiran 14 : K1	
Lampiran 15 : K2	
Lampiran 16 : K3	
Lampiran 17 : Lembar Pengesahan Seminar Proposal	
Lampiran 18 : Berita Acara Seminar Proposal	
Lampiran 20 : Surat Pernyataan	
Lampiran 21 : Permohonan Riset	

Lampiran 22 : Surat Balasan Permohonan Riset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia memiliki sejumlah kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pengalaman. Pengalaman itu terjadi karena interaksi manusia dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial manusia secara efisien dan efektif itulah yang disebut pendidikan. dan latar tempat berlangsungnya pendidikan itu, lingkungan pendidikan khususnya pada tiga lingkungan utama. pendidikan yakni keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut, serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan.

Menurut Woessaman 2015 Pendidikan adalah penentu utama ekonomi, pekerjaan, dan pendapatan. Mengabaikan dimensi ekonomi dari pendidikan akan membahayakan kesejahteraan generasi mendatang, dengan dampak luas pada kemiskinan, pengucilan sosial, dan keberlanjutan sistem jaminan sosial. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa, (Hamalik, 2013).

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan dan mendapatkan informasi. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini sangat penting bagi siswa dalam kehidupan di masyarakat, karena mampu membekali siswa menjadi warga negara yang baik yang memiliki kemampuan dalam bersosial dan yakin akan kehidupan sendiri di tengah-tengah kehidupan masyarakat yang sangat maju saat ini dan akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Guru sangat berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Salah satu upaya peningkatan keterampilan sosial siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi yang merupakan media pembelajaran yang mampu menciptakan keaktifan siswa saat proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis film animasi diharapkan siswa lebih aktif dan trampil dalam meningkatkan keterampilan sosial di kelas, sekolah serta di masyarakat. Dengan media pembelajaran berbasis film animasi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan temannya yang menjadikan siswa aktif dan trampil dalam kelas. Jadi siswa tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan, tetapi siswa juga mau menanggapi apa yang sudah dijelaskan guru. Peneliti melakukan observasi di kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan tanggal 31 Januari 2023, dengan mewawancarai langsung guru kelas IV pada proses pembelajaran berlangsung bahwa ibu guru di kelas IV sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu siswa kelas IV, yang bernama Azen Hamongan Rambe diperoleh informasi bahwa dia lebih mudah memahami pelajaran yang di sampaikan guru kepadanya bersemangat mengikuti pelajaran diketahui pelajaran dikarenakan ibu kelas IV pernah menggunakan media pembelajaran berbasis flim animasi di kelas IV UPTD SD Negeri 09 Pariburan.

Informasi pengumpulan data awal di lapangan sejumlah faktor yang diduga sebagai penyebab rendahnya hasil belajar siswa antara lain guru kurang maksimal dalam menyampaikan pembelajaran, guru juga kurang menerima motivasi belajar kepada siswa sebelum pelajaran dimulai, guru dalam menjelaskan cenderung monoton bersifat berpusat pada guru (*Teacher Center*), dalam proses pembelajaran, guru kurang melibatkan siswa secara aktif dan minimnya penggunaan media pembelajaran.

Hasil wawancara dan observasi di kelas IV pada mata pelajaran IPS di UPTD SD Negeri 09 Paimburan, peneliti menanyakan hasil ulangan harian siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (kriteria ketuntasan minimal) 70 terdapat 20 siswa, sedangkan di bawah KKM 70 terdapat 20 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar belum terlihat berhasil dan masih dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal). Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti dalam kesempatan ini akan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul” ***Pengaruh Media Pembelajaran Bebas Flim Animasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan***”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan judul penelitian:

1. Kurangnya pengetahuan dalam belajar karena minimnya media yang digunakan di UPTD SD Negeri 09 Parimburan .
2. Kurangnya partisipasi dari siswa sehingga tidak dapat mengikuti pembelajaran secara efektif.
3. Siswa kurang menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru
4. Kurangnya keterampilan sosial siswa sehingga hasil belajar rendah
5. Kurangnya semangat belajar siswa karena penggunaan media
6. Pembelajaran yang belum bervariasi

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian adalah “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas , maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterampilan sosial siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi dalam pembelajaran IPS di UPTD SD Negeri 09 Parimburan.

2. Bagaimana keterampilan sosial siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi dalam pembelajaran IPS di UPTD SD Negeri 09 Parimbuan ?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis film animasi terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV UPTD SD Negeri 09 parimburan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka adapun beberapa tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui keterampilan sosial siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi dalam pembelajaran IPS di UPTD SD Negeri 09 Parimbuan?
2. Untuk mengetahui keterampilan sosial siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi dalam pembelajaran IPS di UPTD SD Negeri 09 Parimbuan?
3. Untuk mengetahui media pembelajaran berbasis film animasi terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV UPTD SD Negeri 09 parimburan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada mata pelajaran IPS di

UPTD SD Negeri 09 Parimburan dengan menggunakan media berbasis film animasi.

2. Secara praktis

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah memberikan wawasan, kemampuan dan keterampilan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan media berbasis film animasi sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya di UPTD SD Negeri 09 Parimburan.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengangkat permasalahan yang sama dengan variabel yang berbeda.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengaruh media pembelajaran berbasis film animasi terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut (Surur, Rais, & Habib 2017) media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar dikarenakan materi matematika merupakan materi yang bersifat abstrak dan tidak dipahami maka diperlukan alat peraga atau media untuk memperjelas materi yang akan disampaikan. Media dapat membantu siswa dalam belajar dengan melihat dengan nyata sesuatu yang abstrak. Menurut Sanaky (2015: 3) Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran .

Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2017:4) mengatakan bahwa secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, dan *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Menurut Adam (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Arsyad (2014 : 4) menyampaikan bahwa “media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang

mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Sutikno (2013 : 31) media pembelajaran sebagai perangkat tindakan yang di rancang untuk mendukung proses belajar peserta didik ,dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian terhadap internal yang berlangsung didalam peserta didik. Menurut Rivai ,2017:2 media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan dalam pembelajaran. Pada proses belajar mengajar, terdapat unsur memberi dan menerima baik bagi guru maupun peserta didik sehingga diperlukan media pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan di atas pengertian media pembelajaran adalah Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia ,dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

b. Manfaat media pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (dalam Sukiyasa, 2013: 129) juga mengemukakan bahwa manfaat media animasi diantaranya “proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan, dapat mengubah peran

positif guru, serta membangkitkan kemauan bertindak.

Menurut Aqib (2013: 51) mengemukakan tentang manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Menyampaikan materi pembelajaran dapat diseragamkan;
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
3. Proses pembelajaran lebih intensif; efisiensi dalam waktu dan tenaga; meningkatkan kualitas hasil belajar anak didik;
4. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja;
5. Media dapat menumbuhkan sikap positif anak didik terhadap materi dan proses belajar; dan mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Sudjana & Rivai (2013:28) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, bermanfaat bagi guru dan juga anak didik. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dengan segala macam manfaatnya dapat memudahkan proses pembelajaran guna mewujudkan yang telah ditemukan.

2. Film Animasi

a. Pengertian film animasi

Menurut E.Awulle, R.Sentinuwo, & S.M.Lumenta (2016) film animasi adalah tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Abidin (2015 : 5-6) Film animasi cerita memiliki posisi yang penting dalam kehidupan anak dan dimanfaatkan untuk memperoleh hiburan maupun pendidikan. Pada saat menonton film animasi cerita, anak-anak tidak hanya mendapatkan hiburan; melainkan juga menyerap berbagai informasi untuk memperkaya khasanah pengetahuan serta menyerap pesan-pesan pendidikan dari berbagai peristiwa bermakna yang dialami oleh tokoh. Menurut Ahmadzeni (2018) film animasi merupakan suatu rangkaian gambar diam dalam jumlah banyak, diproyeksikan terlihat seolah-olah hidup atau bergerak.

Menurut Docy (2020) menjelaskan animasi berasal dari Bahasa Latin yaitu *anima* berarti jiwa, hidup, semangat. *animation* artinya menghidupkan. Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati atau rangkaian gambar yang disusun beruntun atau dikenal dengan istilah *frame*. Menurut Arsyad (2015) film animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang fungsinya untuk membantu agar proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, karena film merupakan media

audiovisual yang menampilkan suara dan gambar sekaligus.

Menurut Munir (2013:340) “animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera. Berdasarkan kesimpulan di atas yang dimaksud dengan film animasi adalah film animasi didefinisikan sebagai gambar-gambar muncul dan bergerak serta video kartun yg bergerak. Penggunaan animasi dalam pembelajaran sangat penting, karena dengan animasi pembelajaran akan lebih bermakna, dan mudah untuk menjelaskan.

b. Manfaat Film Animasi

Menurut Arif S. Sadirman (2011:69) film animasi memiliki manfaat dalam pembelajaran antara lain ialah:

- 1) Film merupakan denominator belajar yang umum. Baik anak yang cerdas maupun yang lambat akan memperoleh sesuatu dari film yang sama, film juga membantu ketrampilan membaca dan penguasaan bahasa anak yang kurang.
- 2) Membantu menerangkan proses seperti gerakan-gerakan lambat dan pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian ilustrasi.
- 3) Membantu menampilkan masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah lampau.
- 4) Dapat menyajikan baik teori maupun praktik dari bersifat umum ke khusus atau sebaliknya.
- 5) Dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak, karena dengan film pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, dapat

mengembangkan pikiran dan gagasan anak.

- 6) Dapat mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan) dan dapat memikat perhatian anak. Karena dengan film anak dapat mengembangkan imajinasi dan memperjelas hal-hal yang abstrak dengan gambar yang lebih realistik.

Menurut Setiawati Linda (2016) Manfaat Media animasi: (1) Menunjukkan objek dengan ide (misal efek gravitasi pada suatu obyek); (2) Menjelaskan konsep yang sulit (misal penyerapan makanan kedalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik); (3) Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit (misal menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi grafik sinus yang bergerak); (4) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).

Menurut Jannah Nurur (2017) manfaat dari media animasi dalam proses belajar mengajar adalah:

- 1) Media animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut.
- 2) Media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas.
- 3) Media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan siswa sesuai keinginan masing-masing guru
- 4) Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar

siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya

- 5) Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari.
- 6) Menurut Kemp & Dayton (2013) Alannasir Wahyullah (2016) juga mengemukakan bahwa manfaat media animasi diantaranya “proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan, dapat mengubah peran positif guru, serta membangkitkan kemauan bertindak.

Berdasarkan pendapat diatas mengenai manfaat media animasi maka dapat disimpulkan bahwa Animasi dalam media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa. Media animasi adalah media yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan bersuara berisikan materi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan, media ini membantu permasalahan dalam mengatasi kesulitan siswa untuk mengasah kemampuan mengajar guru dan memperbaiki kesalahan untuk meningkatkan kemampuan mengelolah pembelajaran menggunakan media animasi.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Menurut (Jannah at all 2022) IPS pada hakekatnya menjadi suatu mata pelajaran yang dapat mengantarkan peserta didik untuk dapat menjawab masalah-

masalah mendasar tentang individu, masyarakat, pranata sosial, masalah sosial, perubahan sosial, dan kehidupan masyarakat berbangsa, dari waktu ke waktu. Permasalahan sosial telah menjadi kompleks akibat dari globalisasi dan informasi media yang sangat cepat, hubungan sosial menjadi lebih individualistik, kepentingan kelompok berubah menjadi kepentingan pribadi dan diperlukan sebuah usaha untuk dapat menjaga hubungan sosial di masyarakat tetap terjaga dengan baik.

Menurut (Rumiati, dalam Melinda 2017) IPS merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Perpaduan tersebut dimaksudkan untuk membiasakan anak sejak usia sekolah dasar dalam memecahkan masalah sosial dengan pendekatan secara utuh tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial . Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, pengertian IPS adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat, dan bertanggung jawab.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut (Pramono 2013:17) Tujuan pembelajaran IPS adalah membentuk peserta didik menjadi warga Negara yang baik sehingga peserta didik mampu berperan aktif dan efektif dalam kehidupan masyarakat yang demokratis. Menurut (Hilmi, 2017; Widodo, 2020) Tujuan pembelajaran IPS diberikan di sekolah diharapkan melatih kemampuan berpartisipasi dalam bidang sosial, memiliki kepekaan sosial dan memiliki jiwa peduli sosial yang tinggi serta bertujuan agar siswa mampu mengambil keputusan yang bersifat logis, lengkap

dan objektif didukung informasi dan fakta.

Menurut Gunawan (2013:18) Tujuan pembelajaran IPS adalah membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan Negara. Tujuan yang dikemukakan tersebut intinya bagaimana menjadikan peserta didik itu menjadi warga Negara yang baik, dalam artian mampu memahami tentang perbedaan dan menyadari perbedaan yang ada menjadi kekuatan untuk mempertahankan Negara.

Menurut Schuncke dalam Jeanudin (2014) bahwa tujuan pendidikan IPS didasarkan atas tiga karakteristik yaitu; mampu berpengetahuan, mampu mengatur kehidupannya, dan mampu memelihara nilai-nilai. Berdasarkan tujuan pendidikan IPS yang dikemukakan di atas menggambarkan bahwa dengan diterapkan dan diaplikasikan ke dalam pembelajaran IPS di sekolah guna mampu menjadikan peserta didik menjadi warga masyarakat dan warga Negara yang baik.

4. Keterampilan Sosial

a. Pengertian keterampilan sosial

Menurut Marrinho dan Casanova (2017) mengungkapkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk melakukan perilaku-perilaku tertentu yang memungkinkannya dalam mencapai kompetensi sosialnya. Menurut Anggraini, dkk. (2017) menyampaikan bahwa keterampilan sosial membawa siswa untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Menurut Hurlock (2013: 250)

mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial menjadi orang yang mampu bermasyarakat.

Menurut (Desi, Rahayu & Solihin. 2014) keterampilan sosial adalah kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi (bentuk simpati, empati, mampu memecahkan problematika serta disiplin sesuai dengan tatanan nilai dan etika yang berlaku). Menurut (Minarni, 2013) keterampilan sosial merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu karena manusia adalah makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dan masih membutuhkan orang lain, kurangnya keterampilan sosial siswa akan berdampak pada rendahnya prestasi akademik siswa tersebut dikarenakan munculnya rasa kesepian dan menurunnya kepercayaan diri siswa.

Dari beberapa defisi di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial diartikan sebagai keterampilan individu disertai dengan kecakapan dan *intilegent* yang dimiliki anak dalam memulai aktivitas ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam berinteraksi secara sosial.

b. Manfaat Keterampilan Sosial

Menurut Matson (2017: 34) keterampilan sosial sangat penting untuk beradaptasi dengan baik dan untuk melakukan proses sosialisasi dengan lingkungan. Menurut Lee & Huh (2015: 568), manfaat memiliki keterampilan sosial adalah individu mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan orang lain sehingga individu yang memiliki keterampilan sosial tersebut mampu menyelesaikan konflik yang dihadapi, baik konflik internal maupun eksternal. Menurut Gresam (Matson 2017: 35) menyatakan manfaat keterampilan sosial

untuk meningkatkan penerimaan dan penilaian orang lain. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan manfaat memiliki keterampilan sosial adalah individu mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, mengembangkan kepribadian dan identitas, mengembangkan kemampuan karir, meningkatkan kualitas hidup, meningkatkan kesehatan, serta mampu mengatasi stres.

c. Indikator Keterampilan sosial

Menurut Caldarella dan Merrel (dalam Purnama, 2017) Indikator keterampilan sosial dalam penelitian ini akan diukur dengan menggunakan 5 (lima) aspek keterampilan sosial yaitu hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademis, kepatuhan, dan perilaku *assertive*.

Menurut Minarni (2016: 165) indikator keterampilan sosial dikembangkan berdasarkan aspek keterampilan sosial yang meliputi (1) Keterampilan berelasi, berkomunikasi, kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain (*Relationship*) (2) Kemampuan manajemen diri (*Self-regulation*) (3) Kemampuan akademik, kemampuan mematuhi aturan, dan kemampuan menyatakan pendapat.

Menurut Maryani (2015:20) indikator keterampilan sosial siswa yang dijangkau melalui angket terdiri dari keterampilan dasar berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/ kelompok dan menyelesaikan masalah yang diadaptasi. Menurut Maryani (2011: 18) Indikator keterampilan sosial terdiri atas 5 dimensi keterampilan sosial antara lain: 1. Keterampilan berkomunikasi, 2. Menghormati, 3. Bekerja sama, 4. Kepedulian, 5. Bertanggung Jawab.

Berdasarkan pendapat tersebut secara terperinci indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan 1) Aktif bertanya, bertukar pendapat saat pembelajaran berlangsung. 2) Mampu memecahkan permasalahan dengan baik dan mudah di mengerti. 3) Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan jelas dan mudah dipahami. 4) Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran IPS berlangsung, sehingga siswa dapat mudah memahami/mengerti materi yang diajarkan. 5) Menghargai/menghormati orang lain. Berikut link <https://youtu.be/y0DggaiQls0> contoh vidio film animasi tentang keterampilan sosial mengenai kepedulian terhadap kawan sebaya dan berikut gambar tentang empati dan simpati terhadap teman sebaya.



B. Kerangka Konseptual

Proses belajar mengajar merupakan porang yang mampu bermasyarakat. proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tau menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan media. Dalam kenyataan pemanfaatan media pembelajaran disekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam penggunaan media pembelajaran.

Gambar 2.1 Kerangka berpikir



C. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh media berbasis film animasi terhadap hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan. Dengan rumusan Hadan Ho sebagai berikut:

1. Ha: Ada pengaruh media Film Animasi pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa di UPTD SD Negeri 09 Parimburan.
2. Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media Film Animasi pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa di UPTD SD Negeri 09 Parimburan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 09 Parimburan Kecamatan Sungai Kanan Labuhan Batu Selatan, Sumatra Utara. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena belum dilakukan penelitian dengan fokus atau pembahasan yang sama.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai dengan September 2023. Untuk lebih jelas tentang rincian waktu penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan								
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September
1	Penyusunan Proposal									
2	Bimbingan Proposal									
3	Seminar Proposal									
4	Perbaikan Proposal									
5	Sidang Meja Hijau									

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan satuan yang ingin diteliti . Maka dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang di UPTD SD Negeri 09 Parimburan Kabupaten Labuhan Batu

Selatan.

Tabel 3.2 Populasi

Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
UPTD SD Negeri 09 Parimburan	IV	11	9	20

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jenis pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling*. Peneliti mengambil sampel kelas dari yang ada, yaitu kelas IV A dengan jumlah 20 siswa. Maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 20 siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulan. Berdasarkan pengertian diatas, maka penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi dan disebut juga variabel penyebab atau independent variable. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media animasi.
2. Variabel terikat (Y) terikat adalah variabel yang dipengaruhi dan juga disebut variabel akibat atau dependent variabel. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

D. Defenisi Operasional Variabel

Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Pentingnya media hadir dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk memunculkan rangsangan, keaktifan, keterampilan yang baru bagi siswa dan mengetahui bentuk nyata terhadap aplikasi pembelajaran.

Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Pentingnya media hadir dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk memunculkan rangsangan, keaktifan, keterampilan yang baru bagi siswa dan mengetahui bentuk nyata terhadap aplikasi pembelajaran.

E. Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya para pedagang mikro di Kecamatan Menteng untuk menerapkan pencatatan menerapkan metode Laba Kotor sampai pembuatan laporan keuangan bulanan.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Keterampilan Sosial

No	Indikator	Nomor Aspek Diamati
1.	Keterampilan Berkomunikasi	1,2,3,4
2.	Menghormati	5,6,7
3.	Bekerja Sama	8,9,10,11
4.	Bertanggung Jawab	12,13,14,15

Sumber : Maryani (2011:18)

Selanjutnya data yang di dapatkan dari hasil instrumen akan diolah dalam skala likert. Butir-butir pernyataan dibuat dalam bentuk pernyataan tertutup,yaitu pernyataan yang sudah dilengkapi dengan alternatif jawaban.Penelaian dilakukan dengan 4 kualifikasi. Berikut ini penskoran penilaian dalam skala likert.

Tabel 3.4 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

F. Teknis Analisis Data

Instument yang dilakukan uji coba instrumen. Selanjutnya dilakukan penelitian. Data yang diperoleh selama peneletian harus di olah dan dianalisis untuk menguji hipotesis .pengolahan dan analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik. Pengelohan data tersebut diolah dengan menggunakan uji- uji sebagai berikut.

1. Uji Validasi Instrumen

Uji validitas adalah suatu data yang dapat dipercaya kebenarannya sesuai dengan kenyataan. Menurut Sugiyono (2016:121) bahwa : Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Data yang diperoleh dari penelitian itu adalah data empiris (teramati) yang

mempunyai kriteria tertentu yang valid. Validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti.” Untuk mencari nilai validitas di sebuah item kita mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. jika ada item yang tidak memenuhi syarat, maka item tersebut tidak akan diteliti lebih lanjut.

Syarat tersebut menurut Sugiyono (2013:179) yang harus dipenuhi yaitu harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Jika $r \geq 0,30$ maka item-item pernyataan dari kuesioner adalah valid.
- b. Jika $r \leq 0,30$ maka item-item pernyataan dari kuesioner dianggap tidak valid.

Semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat semakin tepat sasaran, atau menunjukkan relevansi dari apa yang seharusnya diukur. Suatu tes dapat dikatakan validitas tinggi apabila hasil tes tersebut menjalankan fungsi ukurannya, atau memberikan hasil ukur sesuai dengan makna dan tujuan diadakannya tes atau penelitian tersebut.

Uji validitas instrument dapat menggunakan rumus korelasi. Rumus korelasi berdasarkan Pearson Product Moment adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal

$\sum y$ = Jumlah skor setiap siswa

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

r_{xy} = Validitas soal

N = Jumlah sampel

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Sebuah alat ukur atau pernyataan dalam angket dikategorikan reliable (andal), jika alat ukur yang digunakan dapat mengukur secara konsisten atau stabil meskipun pertanyaan yang sudah valid. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama.

Untuk melihat reliabilitas masing-masing instrument yang digunakan, penulis menggunakan koefisien Cronbach alpha (α) dengan menggunakan fasilitas Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 21 untuk jenis pengukuran interval. Suatu instrument dikatakan reliable jika nilai *Cronbach alpha* lebih besar dari batasan yang telah ditentukan yakni 0,6 atau nilai korelasi hasil perhitungan lebih besar dari pada nilai dalam table dan dapat digunakan untuk penelitian, yang dirumuskan berikut ini :

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan:

α =Koefisien reabilitas

K =Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum Si$ =Jumlah varian skor tiap item

St = Varians total

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah distribusi variabel terikat untuk nilai variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak. Dalam model regresi linier, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai eror (e) yang berdistribusi normal.

Model regresi yang baik adalah model regresi yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak digunakan untuk pengujian statistik. Pengujian normalitas data menggunakan *Test of Normality Kolmogorov Smirnov* dalam program SPSS. Menurut Singgih Santoso (2012:393) dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan profitabilitas (*Asymtotic Significance*), yaitu:

- Jika probabilitas $> 0,05$ maka distribusi dari model regresi adalah normal.
- Jika probabilitas $< 0,05$ maka distribusi model regresi adalah tidak normal.

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah nilai kesalahan taksiran model regresi mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data residual normal atau mendekati normal. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kolmogorov Smirnov Test* menggunakan Program SPSS.

4. Rancangan Analisis Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan pengujian secara parsial (uji t) dan menyajikan secara simultan (uji f). Hipotesis yang akan diuji dan dibuktikan dalam penelitian ini berkaitan dengan variabel-variabel bebas yaitu Independensi, Kompetensi dan *Due Professional Care auditor* serta variabel terikat Kualitas audit. Menurut Sugiyono (2016:195) pengertian hipotesis yaitu hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian Hasil Penelitian

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan". Penelitian ini memiliki variabel bebas (Media Animasi) dan variabel terikat (Kemampuan Sosial). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 09 Parimburan yang berlokasi di Kec. Sungai Kanan, Kab. Labuhan Batu Selatan, Sumatera Utara 21465. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 selama kurang lebih dua bulan, mulai bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2023. Penelitian ini mengambil sampel kelas yaitu kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama siswa akan diberikan perlakuan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi. Selanjutnya pada pertemuan kedua siswa akan diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi. Materi yang disampaikan oleh peneliti yaitu Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) dengan sub Tema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku).

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan sosial siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi dalam pembelajaran IPS di UPTD SD Negeri 09 Parimburan, untuk mengetahui keterampilan sosial siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi dalam pembelajaran IPS di UPTD SD Negeri 09 Parimburan dan

untuk mengetahui media pembelajaran berbasis film animasi terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV UPTD SD Negeri 09 parimburan. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka digunakan instrument non-tes berupa lembar observasi dan dokumentasi. Kemudian untuk mengetahui keterampilan sosial siswa setelah tindakan dilakukan lembar observasi digunakan untuk melihat aktifitas secara individu di dalam kelas.

B. Analisis Data Penelitian

Sebelum memberikan lembar non-tes (observasi) kepada siswa yang akan menerima, maka lembar observasi dilakukan pengujian terlebih dahulu untuk melihat tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

1. Hasil Uji Validitas

Sebelum peneliti melakukan investigasi, Para ahli telah dimintai pendapatnya tentang instrument yang telah disusun dan memvalidasi Lembar Observasi. Adapun validator yang memvalidasi yaitu Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd Untuk mendapatkan tingkat kevalidan suatu instrumen agar memiliki tingkatan data yang lebih baik, peneliti menguji instrumen dengan uji validitas menggunakan bantuan aplikasi (SPSS) 21 untuk memvalidasi instrumen terhadap 20 siswa. Ada 15 pernyataan pada instrumen lembar observasi yang diperiksa. Untuk mengetahui pernyataan valid atau tidak juga akan dibandingkan dengan *r-Tabel Product Moment*. *r-Tabel Product Moment* dicari pada signifikansi 0,05 dengan (n) 20 dikarenakan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Maka di dapat *r-tabel* sebesar 0.4227. Jika *r*-hitung > *r*-tabel maka butir soal dikatakan valid atau layak.

Adapun hasil uji validitas instrumen menggunakan bantuan program SPSS terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

Aspek	R-hitung	R-tabel	Keterangan
Nomor 1	0.735	0.4227	Valid
Nomor 2	0.819	0.4227	Valid
Nomor 3	0.834	0.4227	Valid
Nomor 4	0.846	0.4227	Valid
Nomor 5	0.749	0.4227	Valid
Nomor 6	0.733	0.4227	Valid
Nomor 7	0.747	0.4227	Valid
Nomor 8	0.581	0.4227	Valid
Nomor 9	0.672	0.4227	Valid
Nomor 10	0.834	0.4227	Valid
Nomor 11	0.704	0.4227	Valid
Nomor 12	0.855	0.4227	Valid
Nomor 13	0.737	0.4227	Valid
Nomor 14	0.733	0.4227	Valid
Nomor 15	0.733	0.4227	Valid

Berdasarkan tabel diatas, adapun 15 butir pernyataan pada lembar non-tes (observasi) sudah valid dan layak diujikan kepada peserta didik.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrmen adalah kemantapan atau stabilitas antara hasil pengamatan dan instrumen atau pengukuran. Instrumen yang baik akan tetap konsisten jika dilakukan pegulangan dalam pengoujian. Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 21.

Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrumen penelitian.

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.944	15

Berdasar hasil dari data diatas menunjukkan bahwa hasil reliabilitas pada tes yang telah digunakan mendapatkan nilai 0,944 pada point tabel *Cronbach's Alpha*, dengan total butir pernyataan sebanyak 15 pertanyaan. Maka nilai tersebut tergolong dalam kategori baik. Dapat dikatakan tes tersebut dapat dipercaya dan dapat diuji secara berulang

a. Pengamatan/Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi

Observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keterampilan sosial siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi selama proses pembelajaran. Adapun hal-hal yang diamati dari yaitu :

Tabel 4.3 Distribusi Nilai Hasil Observasi Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran

No Item Instrumen	Alternatif Jawaban											
	SS (5)		S (4)		KS (3)		TS (2)		STS (1)		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	2	10,0	7	35,0	8	40,0	3	15,0	0	0,0	20	100
2	1	5,0	9	45,0	10	50,0	10	10,0	0	0,0	20	100
3	2	10,0	9	45,0	6	30,0	3	15,0	0	0,0	20	100
4	1	5,0	8	40,0	8	40,0	3	15,0	0	0,0	20	100
5	1	5,0	5	25,0	11	55,0	3	15,0	0	0,0	20	100
6	2	10,0	8	40,0	7	35,0	3	15,0	0	0,0	20	100
7	0	0,0	8	40,0	10	50,0	2	10,0	0	0,0	20	100
8	0	0,0	7	35,0	10	50,0	3	15,0	0	0,0	20	100
9	1	5,0	9	45,0	5	25,0	5	25,0	0	0,0	20	100
10	1	5,0	5	25,0	7	35,0	5	25,0	0	0,0	20	100
11	0	0,0	9	45,0	7	35,0	4	20,0	0	0,0	20	100
12	0	0,0	8	40,0	10	50,0	2	10,0	0	0,0	20	100
13	1	5,0	8	40,0	8	40,0	3	15,0	0	0,0	20	100
14	0	0,0	7	35,0	10	50,0	3	15,0	0	0,0	20	100
15	0	0,0	9	45,0	6	30,0	5	25,0	0	0,0	20	100

Dari tabel diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 1 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria kurang setuju (KS) dengan jumlah sebanyak 8 reponden (40,0%).
- 2) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 2 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria kurang setuju (KS) dengan jumlah sebanyak 10 responden (50,0%).
- 3) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 3 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dengan jumlah sebanyak 9 responden (45,0%).
- 4) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 4 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria kurang setuju (KS) dan tidak setuju (TS) dengan jumlah yang sama sebanyak 8 responden (40,0%).
- 5) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 5 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria kurang setuju (KS) dengan jumlah sebanyak 11 responden (55,0%).
- 6) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 6 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dengan jumlah sebanyak 8 responden (40,0%).
- 7) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 7 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria kurang setuju (KS) dengan jumlah sebanyak 10 responden (50,0%).
- 8) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 10 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria kurang setuju (KS) dengan

- jumlah sebanyak 10 responden (50,0%).
- 9) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 9 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dengan jumlah sebanyak 9 responden (45,0%).
 - 10) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 10 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria kurang setuju (KS) dengan jumlah sebanyak 7 responden (35,0%).
 - 11) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 11 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria kurang setuju (KS) dengan jumlah sebanyak 9 responden (45,0%).
 - 12) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 12 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria kurang setuju (KS) dengan jumlah sebanyak 10 responden (50,0%).
 - 13) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 13 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dan kurang setuju (KS) dengan jumlah yang sama sebanyak 8 responden (40,0%).
 - 14) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 14 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria kurang setuju (KS) dengan jumlah sebanyak 10 responden (50,0%).
 - 15) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 15 yaitu responden sebagian besar memilih setuju (S) dengan jumlah sebanyak 9 responden (45,0%).

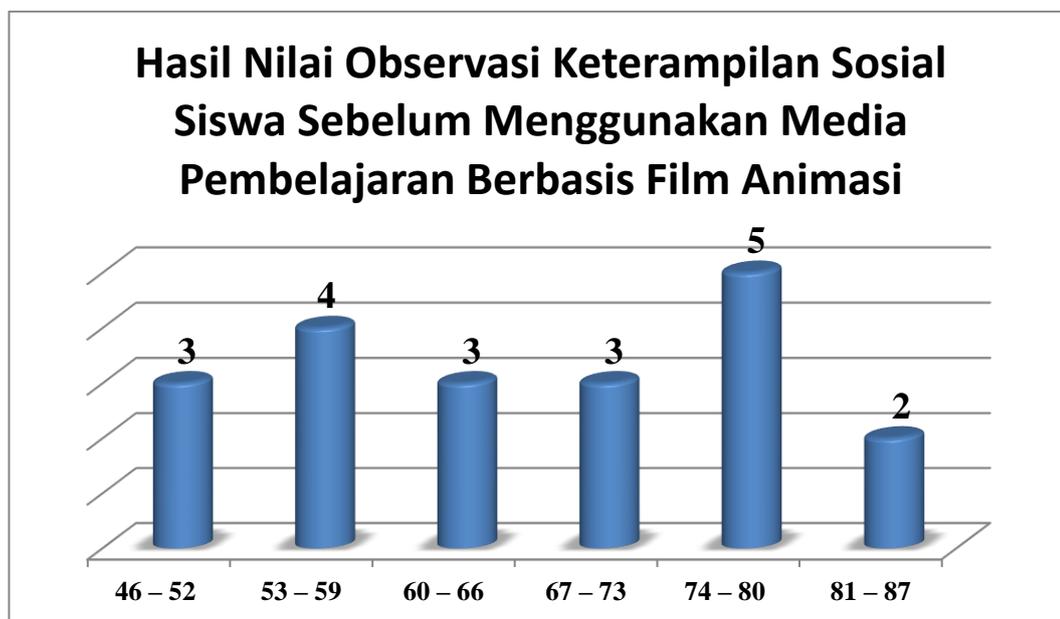
Berikut ini distribusi frekuensi keterampilan sosial siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Observasi Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran

No	Interval Nilai Observasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	46 – 52	3	15%
2	53 – 59	4	20%
3	60 – 66	3	15%
4	67 – 73	3	15%
5	74 – 80	5	25%
6	81 – 87	2	10%
Jumlah		20	100%
Rata-rata			66,25
Nilai Minimum			47
Nilai Maksimum			87

Berdasarkan tabel di atas bahwa frekuensi dengan nilai 46 – 52 sebanyak 3 orang siswa, nilai 53 – 59 sebanyak 4 orang siswa, nilai 60 – 66 sebanyak 3 orang siswa, nilai 67 – 73 sebanyak 3 orang, nilai 74 – 80 sebanyak 5 orang, nilai 81-87 sebanyak 2 orang, dengan nilai rata-rata sebesar 66,25

Berikut ini tabel grafik distribusi frekuensi keterampilan sosial siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi



Gambar 4.1 Diagram Batang Distribusi Keterampilan Sosial Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran

b. Pengamatan/Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sesudah Menggunakan Media Animasi

Observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keterampilan sosial siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi selama proses pembelajaran. Adapun hal-hal yang diamati dari yaitu

Tabel 4.5 Distribusi Nilai Hasil Observasi Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran

No Item Instrumen	Alternatif Jawaban											
	SS (5)		S (4)		KS (3)		TS (2)		STS (1)		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	6	30,0	12	60,0	2	10,0	0	0,0	0	0,0	20	100
2	6	30,0	12	60,0	2	10,0	0	0,0	0	0,0	20	100
3	10	50,0	6	30,0	4	20,0	0	0,0	0	0,0	20	100
4	9	45,0	7	35,0	4	20,0	0	0,0	0	0,0	20	100
5	9	45,0	9	45,0	2	10,0	0	0,0	0	0,0	20	100
6	6	30,0	10	50,0	4	20,0	0	0,0	0	0,0	20	100
7	6	30,0	11	55,0	3	15,0	0	0,0	0	0,0	20	100
8	9	45,0	6	30,0	5	25,0	0	0,0	0	0,0	20	100
9	6	30,0	10	50,0	4	20,0	0	0,0	0	0,0	20	100
10	8	40,0	11	55,0	1	5,0	0	0,0	0	0,0	20	100
11	6	30,0	13	65,0	1	5,0	0	0,0	0	0,0	20	100
12	7	35,0	13	65,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	20	100
13	8	40,0	11	55,0	1	5,0	0	0,0	0	0,0	20	100
14	9	45,0	9	45,0	2	10,0	0	0,0	0	0,0	20	100
15	4	20,0	13	65,0	3	15,0	0	0,0	0	0,0	20	100

Dari tabel diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 1 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dengan jumlah sebanyak 12 responden (60,0%).
- 2) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 2 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dengan jumlah sebanyak 12 responden (60,0%).

- 3) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 3 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria sangat setuju (SS) dengan jumlah sebanyak 10 responden (50,0%).
- 4) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 4 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria sangat setuju (SS) dan tidak setuju (TS) dengan jumlah yang sama sebanyak 9 responden (45,0%).
- 5) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 5 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria sangat setuju (SS) dan setuju (S) dengan jumlah yang sama sebanyak 9 responden (45,0%).
- 6) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 6 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dengan jumlah sebanyak 10 responden (50,0%).
- 7) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 7 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dengan jumlah sebanyak 11 responden (55,0%).
- 8) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 10 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria sangat setuju (SS) dengan jumlah sebanyak 9 responden (45,0%).
- 9) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 9 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dengan jumlah sebanyak 10 responden (50,0%).
- 10) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 10 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dengan jumlah sebanyak 11 responden (35,0%).

- 11) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 11 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dengan jumlah sebanyak 13 responden (65,0%).
- 12) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 12 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dengan jumlah sebanyak 13 responden (65,0%).
- 13) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 13 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria setuju (S) dan kurang setuju (KS) dengan jumlah yang sama sebanyak 11 responden (55,0%).
- 14) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 14 yaitu responden sebagian besar memilih kriteria sangat setuju (SS) dan setuju (S) dengan jumlah yang sama sebanyak 9 responden (45,0%).
- 15) Penilaian mengenai hasil observasi siswa pada instrumen nomor 15 yaitu responden sebagian besar memilih setuju (S) dengan jumlah sebanyak 13 responden (65,0%).

Berikut ini distribusi frekuensi keterampilan sosial siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Observasi Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran

No	Interval Nilai Observasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	70 – 75	4	20%
2	76 – 81	5	25%
3	82 – 87	2	10%
4	88 – 93	7	35%
5	94 - 99	2	10%
Jumlah		20	100%
Rata-rata			84,45
Nilai Minimum			72
Nilai Maksimum			97

Berdasarkan tabel di atas bahwa frekuensi dengan nilai 70-75 sebanyak 4 orang siswa, nilai 76-81 sebanyak 5 orang siswa, nilai 82-87 sebanyak 2 orang siswa, nilai 88-93 sebanyak 7 orang, nilai 94-99 sebanyak 2 orang, dengan nilai rata-rata sebesar 84,45.

Berikut ini tabel grafik distribusi frekuensi keterampilan sosial siswa sudah menggunakan model pembelajaran berbasis film animasi.



Gambar 4.2 Diagram Batang Distribusi Keterampilan Sosial Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran

C. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dua sampel yang diambil dari populasi apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu *Shapiro-Wilk*, dalam melakukan perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Uji Normalitas Uji Shapiro-Wilk Test

<i>Tests of Normality</i>						
Keterampilan sosial	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
siswa tidak menggunakan media	.118	20	.200*	.958	20	.499
siswa yang menggunakan media	.142	20	.200*	.936	20	.199
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah nilai yang berdistribusi normal. Dimana dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikan $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal. Dari data di atas diketahui bahwa nilai signifikan pada kolom *Shapiro-Wilk* sebesar $0,449 > 0,05$ dan $0,199 > 0,05$ maka nilai residual terdistribusi dengan normal.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan pengujian secara parsial (uji t) dan menyajikan secara simultan (uji f). Hipotesis yang akan diuji dan dibuktikan dalam penelitian ini berkaitan dengan variabel-variabel bebas yaitu Independensi, Kompetensi dan *Due Professional Care auditor* serta variabel terikat Kualitas audit. Adapun hipotesis dari hasil pengujian masing-masing variabel adalah sebagai berikut.

- Ha: Ada pengaruh media Film Animasi pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa di UPTD SD Negeri 09 Parimburan.
- Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media Film Animasi pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa di UPTD SD Negeri 09 Parimburan

a) Uji T

Uji t dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Uji T (*Test T*) adalah salah satu test statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Adapun dasar pengambilan keputusan dari uji T sebagai berikut:

- Jika nilai sig < 0,05 atau t-hitung > t-tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y (H_a diterima dan H_0 ditolak)
- Jika nilai sig > 0,05 atau t-hitung < t-tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y (H_0 diterima dan H_a ditolak)

Ringkasan perhitungan uji-t dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8 Hasil Output Uji-T

<i>Coefficients^a</i>						
Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40.171	1.385		28.997	.000
	Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi	.668	.021	.992	32.451	.000

a. Dependent Variable: pengaruh keterampilan social

Hasil pengujian hipotesis (Uji T) pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi) yaitu sebesar 0,000 yang dimana lebih kecil dari 0,05 ($0,000 > 0,005$) artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (keterampilan sosial).

b) Uji F

Uji simultan F (Uji Simultan) digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara bersama-sama atau simultan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian statistik Anova merupakan bentuk pengujian hipotesis dimana dapat menarik kesimpulan berdasarkan data atau kelompok statistik yang disimpulkan. Pengambilan keputusan dilihat dari pengujian ini dilakukan dengan melihat nilai F yang terdapat di dalam tabel ANOVA, tingkat signifikansi yang digunakan yaitu sebesar 0,05. Adapun dasar pengambilan keputusan dari uji F sebagai berikut:

- Jika nilai sig < 0,05 atau F-hitung > F-tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y
- Jika nilai sig > 0,05 atau F-hitung < F-tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Ringkasan perhitungan uji-t dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.9 Hasil Output Uji-F

ANOVA ^a						
Model		<i>Sum of Squares</i>	df	<i>Mean Square</i>	F	Sig.
1	Regression	1212.230	1	1212.230	1053.094	.000 ^b
	Residual	20.720	18	1.151		
	Total	1232.950	19			
a. Dependent Variable: keterampilan social						
b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi						

Hasil pengujian hipotesis (Uji F) pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi) yaitu sebesar 0,000 yang dimana lebih kecil dari 0,05 ($0,000 > 0,005$) artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model

regresi berganda ini layak digunakan, dan variabel independen yang meliputi Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi memiliki pengaruh secara simultan terhadap variabel dependen keyerampilan sosial.

D. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV UPTD SD Negeri 09 parimburan. Hal ini terlihat dari hasil lembar observasi siswa yang telah dianalisa dan menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa lebih baik dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis film animasi. Lembar observasi pada penelitian ini adalah sebuah instrumen non-tes yang bertujuan untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana keterampilan sosial yang dikuasai oleh siswa pada mata pelajaran IPS. Proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang sebelumnya dan dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama guru menyampaikan materi pelajaran tanpa menggunakan media apapun dan pada pertemuan kedua guru menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi.

1. Keterampilan Sosial Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasiss Film Animasi

Seperti yang telah dijelaskan, media pada dasarnya adalah bahasanya guru artinya dalam proses penyampaian pesan pembelajaran, guru harus pandai memilih bahasa apa yang paling mudah dimengerti dan dipahami siswanya.

Dengan gambar yang bergerak atau film animasi dianggap sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan akan meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk, dengan bantuan program SPSS 21, diperoleh nilai signifikansi (sig) pada kolom Shapiro-Wilk, untuk siswa tidak menggunakan media = $0.499 > 0,05$, dan untuk siswa yang menggunakan media = $0,199 > 0,05$. karena nilai yang didapat melebihi nilai 0.05, maka kedua nilai signifikansinya normal. Dikarenakan memiliki nilai signifikansi yang normal, berarti respon siswa terhadap proses pembelajaran baik sebelum menggunakan atau sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi berasal dari populasi berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan lembar observasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi dalam pelajaran IPS memiliki nilai rata-rata sebesar 66,25, dengan interval nilai 46-52 sebanyak 3 orang siswa dari 20 orang siswa (15%), interval nilai 53-59 sebanyak 4 orang siswa dari 20 orang siswa (20%), interval nilai 60-66 sebanyak 3 orang siswa dari 20 orang siswa (15%), interval nilai 67-73 sebanyak 3 orang siswa dari 20 orang siswa (15%), interval nilai 74-80 sebanyak 5 orang siswa dari 20 orang siswa (25%), interval nilai 81-87 sebanyak 2 orang siswa dari 20 orang siswa (10%). Dengan kriteria nilai rata-ratanya masih tergolong sangat rendah.

Masih kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa dapat dilihat dari sikap kerjasama dan interaksi sosial yang dimiliki siswa. Hasil menunjukkan bahwa sikap tersebut masih rendah, sehingga siswa perlu dilatihkan tentang sikap bersosial. Selain itu Rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki

siswa ini dikarenakan terbiasanya siswa belajar dengan pembelajaran yang masih berfokus pada buku dan guru masih mendominasi peranannya sebagai sumber ilmu. Oleh karena itu untuk membantu siswa agar dapat bersosial dengan baik maka penggunaan media pembelajaran yang tepat di gunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis film animasi.

2. Keterampilan Sosial Siswa Sesudah Menggunakan Media Animasi

Berdasarkan perhitungan lembar observasi siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi dalam pelajaran IPS memiliki nilai rata-rata sebesar 84,45. Dengan interval nilai 70-75 sebanyak 4 orang siswa dari 20 orang siswa (20%), interval nilai 76-81 sebanyak 5 orang siswa dari 20 orang (25%), interval nilai 82-87 sebanyak 2 orang siswa dari 20 orang siswa (10%), interval nilai 88-93 sebanyak 7 orang siswa dari 20 orang siswa (35%), interval nilai 94-99 sebanyak 2 orang siswa dari 20 orang siswa (10%). Dengan kriteria nilai rata-ratanya masih tergolong tinggi.

Salah satu faktor terjadinya peningkatan nilai rata-rata yang signifikan disebabkan oleh pembelajaran yang menyenangkan dengan bantuan media pembelajaran berbasis film animasi. Media film animasi merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media film animasi memiliki kelebihan tersendiri dari media yang lainnya dalam menunjang proses pembelajaran IPS seperti dapat menjadikan materi pembelajaran yang lebih menyenangkan. kelebihan media film animasi dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Objek-objek atau materi misalnya dapat dijelaskan melalui media grafis berupa simbol simbol dan bagan. Demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media film

animasi. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

3. Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Keterampilan Sosial Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan maka peneliti dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis film animasi terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV UPTD SD Negeri 09 parimburan. Hal ini terdapat pada hasil rata-rata (*Mean*) lembar observasi siswa menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi sebesar 84,45 sedangkan hasil rata-rata (*Mean*) lembar observasi siswa tidak menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi sebesar 66,25, dimana $84,45 > 66,25$. Artinya keterampilan sosial siswa menggunakan media lebih besar dibandingkan dengan keterampilan sosial siswa tidak menggunakan media.

Hasil pengujian hipotesis (Uji-T) pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi) yaitu sebesar 0,000 yang dimana lebih kecil dari 0,05 ($0,000 > 0,005$) artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (keterampilan sosial).

Pada penelitian ini (Uji-F) juga digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara bersama-sama atau simultan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian statistik Anova merupakan bentuk pengujian hipotesis dimana dapat menarik kesimpulan berdasarkan data atau

kelompok statistik yang disimpulkan. Hasil pengujian hipotesis (Uji-F) pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi) yaitu sebesar 0,000 yang dimana lebih kecil dari 0,05 ($0,000 > 0,005$) artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa model regresi berganda ini layak digunakan, dan variabel independen yang meliputi Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi memiliki pengaruh secara simultan terhadap variabel dependen keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan.

Hal ini juga ditunjukkan dalam penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Halimatus Sa'diah (2017) yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Al-Hikmah Jakarta.”** dalam hal ini peneliti menggunakan penelitian eksperimen. Sampel yang diteliti adalah siswa kelas V MI Al-Hikmah dimana sampel penelitian yang pertama berjumlah 40 siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi audio visual, dan sampel yang kedua berjumlah 40 siswa untuk kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media animasi audio visual memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi yaitu 88,25 dari kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional yaitu sebesar 80,80. Pengujian hipotesis kedua kelas menggunakan *Independent Samples t-Test* dan diperoleh nilai *t_{hitung}* lebih besar dari pada *t_{tabel}* yaitu $2.65 > 2.00$. Dengan demikian, ini menunjukkan terdapat pengaruh yang baik dari penggunaan media animasi audio visual terhadap

keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI Al-Hikmah Jakarta.

Dalam penelitian yang dilaksanakn oleh Sainal (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Galesong Selatan Kabupaten Takalar.” Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *experiment* dengan desain *pretest-posttest control group desain*. Perbedaan ketarmpilan menulis teks narasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan dengan hasil uji analisis statistik *Wilcoxon* dan *Mann Whitney*. Hasil uji analisis statistik *Wilcoxon* dan *Mann Whitney* pada nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya menunjukkan nilai signifikasi $Asymp.Sig.(2-tailed) = < 0,001$. Karena hasil nilai signifikasi $Asyim.Sig.(2-tailed) = < 0,001 < 0,05$. Maka dari kedua hasil uji analisis statistik tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

Penelitian yang dilakukan oleh Vinky Oktavia Ivanka (2021) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 216 Jakarta.” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif *non-experimental*, menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan syarat responden merupakan siswa kelas VII di SMP Negeri 216 Jakarta dan memiliki akun serta mengakses media sosial tiktok. Data dikumpulkan menggunakan *google form*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 83 responden menggunakan instrumen media sosial tiktok yang terdiri dari 25 butir pernyataan dan instrumen keterampilan sosial sebanyak 20 butir pernyataan.

Analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana dengan hasil hipotesis diterima ($r^2 = 0,709$; $t(1.989) = 14.054$); $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan media sosial tiktok terhadap keterampilan sosial siswa di kelas VII SMP Negeri 216 Jakarta.

E. Keterbatasan Penelitian

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

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu siswa Kelas IV SD UPTD SD Negeri 09 Parimburan untuk dijadikan tempat penelitian. Apabila penelitian dilakukan di tempat lain yang berbeda, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan. Tetapi kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

2. Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama pembuatan skripsi. Waktu yang singkat ini termasuk sebagai salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan.

2. Keterbatasan dalam Objek Penelitian

Dalam penelitian ini hanya diteliti tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rata-rata keterampilan sosial siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar pada pelajaran IPS masih dalam kriteria sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yaitu sebesar 66,25.
2. Rata-rata keterampilan sosial siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar pada pelajaran IPS sudah dalam kriteria tinggi. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yaitu sebesar 84,45 yang diterapkan oleh 20 responden. Siswa juga lebih tertarik, fokus dan merasa bersemangat dan termotivasi ketika belajar menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi. Siswa juga merasa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi sangat berbeda dengan pembelajaran tanpa menggunakan media apapun.
3. Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis film animasi terhadap keterampilan sosial siswa. Hal ini terlihat pada hasil nilai rata-rata (*mean*) sesudah menggunakan media sebesar 84,45 sedangkan nilai rata-rata (*mean*) sebelum menggunakan media sebesar 66,25, dimana $84,45 > 66,25$. Artinya keterampilan sosial siswa menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi lebih besar dibandingkan dengan keterampilan sosial siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran

berbasis film animasi. Dari hasil output Uji-T dan Uji-F pada kolom signifikansi (sig) adalah 0,000. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi. Karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis film animasi terhadap keterampilan sosial siswa mata pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disarankan kepada :

1. Kepala sekolah merekomendasikan kepada guru-guru untuk menggunakan media-media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis film animasi.
2. Guru disarankan agar dapat menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi pada pelajaran IPS sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.
3. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). Pembelajaran Multiliterasi. *Bandung: Reflika Aditama*.
- Adam, S. S. (2015). Pemanfaat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam . *CBIS Journal*,3(2), 78-90.
- Alannasir, Wahyullah. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuriki. *Jurnal of Educational Science and Technology* 2(2):81-90 <https://doi.org/10.26858/est.v2i2>
- Anggraini, F. &. (2017). Membangun Keterampilan Sosial Sebagai Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Ekstrakurikuler . (Prosiding) Universitas Negeri Malang).
- Aqib, Z. (2013). *Moel-Model, Media ,dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung:Penerbit Yrama Widya.
- Arief S. Sadiman. (2011). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya* . (Jakarta: Rajawali Pres,2011),, 69.
- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers. 2015, h:3
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* . Jakarta:PT.Raja Grafindo,
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif ,Vol 3 No.1. (<http://journal.uny.ac.id>, Diakses 11 Mei 2015).
- Desi, Rahayu & Solihin, I. & A. S. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial AnakUsia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Antologi UPI*, 8, 1–9.
- Docy Van Kendeng. (2020). Pendidikan dan Keluarga: Peranan Orangtua Terhadap Pengaruh Media Televisi Pada Anak. (Online). <http://historyupi.blogspot.com/2020/02/pendidikandan-keluarga.html>.
- E.Awulle, M. S. (2016). Pembuatan Film Animasi 3D Menggunakan Metode Dynamic Simulation. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer* ,5(4), 70-79.
- Elizaberd. Hourlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta,PT. Glora Aksara Pratama, 2013.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta .
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172
- Indah Pratiwi, C. A. (2021). *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada TK/RA Darussalam dan TK/RA Al-Fattah. Pengabdian masyarakat* ,

- Jaenudin, R. (2014). Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Sistem Pendidikan di Indosia,. Jurnal Forum Sosial,VII (01):, 440-451.
- Jannah, R. J. (2022). Banua Anyar Culinary Tourism Area as a Tourism Attraction in Banjarmasin. *Innovation Of Sosial Studiens Journal*,3(2), 157-162.
- Karina Wanda, W. S. (2023). Kontribusi Pendidikan Terhadap Pertumbuhan Ekonomi . *International Seminar on Islamic Studies STAI Syekh H.Abdul Halim Hasan Al Ishlahiyah Binjai* .
- Lee, D & Huh, Y. (2015). Collaboration, Intragroup Coflict and Social Skills in Project-Based Learning. *Journal Counseling*. 43, 561-590. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11251-015-9348-7>.
- Marinho.Casonova, M. &. (2017). Environmental Influence On the development of social skills in Children . *Extensio: Revista Electronica De Extensao*, 14 (26),, 211.
- Maryani, E. (2011) Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial. Penerbit Alfabeta, Bandung
- Matson, J L. (2017). *Social Behavior and Skill in Children*. New York: Baton Rouge.
- Melinda, V. A. (2017). Pengembangan Media Vidio Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *JINOTEP*,
- Minami, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis dan Keterampilan sosial SMP Negeri di Kota Bandung. *Jurnal Pndidikan*, 162-174.
- Minarni, A. (2013). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemahaman matematis dan keterampilan sosial siswa SMP Negeridi Kota Bandung. *Jurnal Paradikma*, 6(02), 162-174.
- Munir (2013) “Mengenal 7 Kategori Animasi 2D”[https://id.berita,yahoo.com/7-tujuan-animasi-yang-umum-123002885.html](https://id.berita.yahoo.com/7-tujuan-animasi-yang-umum-123002885.html),diakses pada 27 April 2022
- Promono, S. (2013). *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* . Semarang : Widya Karya.
- Purnama, A. (2017). Optimalisasi Keterampilan Sosial ABK Melalui Metode Bermain Kooperatif Pada Paud Inklusi.*Prosiding SNasPPM*,1(1), 39-46
- Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran* . Yogyakarta: Safira Insania Prees., 5-7.
- Setiawati, Linda, 2016; “Penerapan Media Animasi sebagai Inovasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat ”, Bandung, UPI Press.
- Sukiyasa. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi
- Surur, A. M., Rais, P., & Habib. (2017 (surur) (surur) (surur) (surur). *The Application Program of The Preparation of The Syllabus and Learning*

Implementation Plan (RPP) 2013 Curriculum on Teachers Madrasah Ibtidaiyah. Proceedings International Conference on Islamic Education (ICIED), 2(1), 246–253.

Susanto., A. (2012). Perkembangan Anak Usia Dini. Kencana Predana Media Group. Jakarta., 20-21.

Sutikno, M. (2013). Belajar dan Pembelajaran :Upaya Kreatif dalam Pembelajaran Yang Berhasil,. Bandung:Prospect, 20-21. Volume 3, Nomor 2, April 2017., 122-124.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Silabus

Kelas/Semester : IV / II

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema 1 : Lingkungan Tempat Tinggalku

Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA 3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. 4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Perubahan Lingkungan. ➤ Iklim dan Daur Ulang Limbah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis gambar pada saat proses Pembelajaran • Mengidentifikasi sampah-sampah sekitar yang dapat didaur ulang • Mendiskusikan bagaimana cara membuat daur ulang sampah menjadi benda sekreatif mungkin. 	Teknik Penilaian Penilaian Sikap: Lembar Observasi Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Teknik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 dan 4.6) Teknik Penilaian Penilaian Sikap: Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa • Materi • Gambar tentang aktivitas yang memanfaatkan kerja organ gerak manusia • Gambar tentang kelainan tulang manusia, teks
IPS 3.3	➤ Siswa dapat menjelaskan	• Mengamati gambar/foto/vide	Teknik Penilaian Penilaian Sikap:	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa

<p>Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitarnya sampai provinsi.</p> <p>4.3</p> <p>Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan</p>	<p>karakteristik individu anggota keluarganya dengan benar</p> <p>➤ Siswa dapat menjelaskan jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi dengan benar</p> <p>➤ Siswa mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan terkait dengan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggalnya dengan tepat</p> <p>➤ Siswa dapat menjelaskan</p>	<p>o/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat</p>	<p>Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Indikator Penilaian</p> <p>Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)</p> <p>Teknik Penilaian Penilaian Sikap: Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materi • peta Indonesia • atlas
--	--	--	--	---

sekitar sampai provinsi	tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita fiksi secara benar.				
<p>PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>➤ Kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak cerita/video/film/gambar tentang pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan rasa ingin tahu dan rasa bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa • Membaca wacana tentang pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat 	<p>Teknik Penilaian</p> <p>Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Subrik Penilaian</p> <p>Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)</p> <p>Teknik Penilaian</p> <p>Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi • Gambar perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila

<p>3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>		<p>dalam kehidupan sehari-hari dengan rasa ingin tahu dan tanggung jawab</p>			
<p>SBdP</p> <p>3.2 Memahami tangga nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat gambar cerita. ➤ Memainkan alat musik sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> • Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor • mempraktikkan gerak melangkah kaki ke berbagai arah dan mengayun ke 	<p>Teknik Penilaian</p> <p>Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian</p> <p>Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Subrik Penilaian</p> <p>Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca,</p>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Contoh gambar cerita • peralatan menggambar

		berbagai arah mengikuti ketukan/tepu tangan	berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2) Teknik Penilaian Penilaian Sikap: Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja		
Bahasa Indonesia 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik. 4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks Penjelasan ➤ Ringkasan ➤ Kalimat efektif ➤ Surat undangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat ringkasan narasi teks video/gambar yang disajikan • Memahami kalimat efektif untuk membuat ringkasan 	Teknik Penilaian Penilaian Sikap: Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Teknik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.3 dan 4.3) Teknik Penilaian Penilaian Sikap:	24	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi • Teks bacaan

			Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja		
--	--	--	--	--	--

Aek Korsik, 19 Juni 2023
Kepala Sekolah,



AHMAD LUFTI SIREGAR, S.Pd
NIP. 19690910 198909 1 001

Peneliti

Arnita Dewi Wahyu

1902090250

Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas IV)
RENCANA PEELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama : Arnita Dewi Wahyu
Satuan Pendidikan : UPTD SD Negeri 09 Parimburan
Kelas/ Semester : IV (Empat) II
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 1 : Lingkungan Tempat Tinggalku
Muatan Pelajaran : IPS

A. TUJUAN

1. Dengan kegiatan mencari tahu kegemaran anggota keluarga, siswa dapat menjelaskan karakteristik individu anggota keluarganya.
2. Dengan kegiatan membaca teks bacaan, siswa dapat menjelaskan jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi.
3. Dengan kegiatan mengamati kegiatan penduduk di lingkungan tempat tinggal, siswa mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan terkait dengan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggalnya.
4. Dengan kegiatan mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita fiksi secara benar.

B. MATERI POKOK

1. Lingkungan Tempat Tinggal ku

C. METODE PEMBELAJARAN

1. Pengamatan
2. Tanya Jawab

D. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Materi Daerah Tempat Tinggalku

E. SUMBER BELAJAR

1. Buku Pembelajaran Kelas IV

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan salam kemudian berdoa, bertanya kabar siswa dan absensi. 2. Guru menagajak siswa bernyayi. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. 5. Guru membagi kertas teks kepada siswa. 6. Guru membagi siswa kedalam kelompok. 	
Kegiatan inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk 	

	<p>menyaksikan atau melihat video animasi yang sedang ditayangkan di depan kelas .</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya sama siswa tentang apa pelajaran yang mereka dapatkan dari menonton film animasi tersebut <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama sama dengan siswa menyimpulkan kalimat yang ada dalam film animasi yang ditayangkan . <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk menjelaskan materi yang ada di ajarkan. • Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan. 	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membantu siswa menyampaikan materi tersebut ingkungan tempoat tinggalku. • Guru mengajak siswa untuk 	

	<p>menghargai, melestarikan dan memelihara lingkungan sekitar kita.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan prasaan pada hari ini • Guru menutup kelas dengan bernyanyi setelah itu berdoa. 	
--	--	--

Aek Korsik, 19 Juni 2023

Kepala Sekolah,



AHMAD LUFTI SIREGAR, S.Pd
NIP. 19690910 198909 1 001

Aek-Korsik, 19 Juni 2023

Peneliti

ARNITA DEWI WAHYU
1902090250

Lampiran 3: Lembar Wawancara Guru

1. Hari/Tanggal : Selasa/31 Januari 2023
2. Lokasi : Aek Korsik ,Kecamatan Sungai Kanan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah menurut ibu media pembelajaran di sekolah dasar itu penting ?	Sangat penting karena dengan menggunakan media pembelajarn siswa dapat lebih mudah memahami pebelajaran yang telah di ajarkan
2.	Apakah ibu perna menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi di kelas IV SD Negeri 09 Parimburan ?	Pernah, pada proses pembelajaran ibu menggunakan media pembejaran berbasis film animasi
3.	Bagaimana keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negei 09 parimburan ?	Keterampilannya sangat baik istilahnya disaat pelajaran keterampilan mereka sangat bersosialisasi
4.	Bagaimna cara ibu menilai keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri 09 Parimburan ?	Melihat pola pikir mereka melakukan itu saya sangat bangga karna mereka sangat bersemangat
5.	Kendala apa saja yang dihadapi pada saat mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi pada keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri 09 Parimburan?	Kurang menguasai materi yang diajarkan kemudian mudah untuk melupakan pelajaran yang telah diajarkan di kelas,dan apabila ditanya ke esokan harinya mereka akan lupa apa yang telah di ajarkan semalam ,tetapi kalau menggunakan media pembelajaran berbasis animasi mereka lebih memahami dan mengingatnya .

Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KETERAMPILAN SOSIAL

A. Identitas

Nama : Arnita Dewi Wahyu
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan
 Validator : Baihaqi Siddik Lubis S.Pd.I., M.Pd

B. Petunjuk

a) Bapak ibu dimohonkan memberikan penilaian dengan cara memberi (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia Deskripsi skala penilaian sebagai berikut ;

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Tidak Sesuai

b) Bila menurut bapak/ibu validator observasi keterampilan sosial perlu ada revisi ,mohon ditulis berikan komentar dan saran guna perbaikan .

No.	Aspek yang Divalidasi	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Keterampilan Berkomunikasi					
2.	Menghormati					
3.	Bekerja Sama					
4.	Bertanggung Jawab					

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas ,lembar observasi dinyatakan ;

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tida layak digunakan

Medan, Juni 2023

Validator



Baihaqi Siddik Lubis S.Pd.I., M.Pd

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN SOSIAL

Hari/Tanggal :
 Nama Siswa :
 Kelas :
 Mata Pembelajaran :
 Tempat :

Petunjuk Pengisian :

Berilah Tanda (✓) Apabila siswa melakukan sesuai aktifitas yang diamati oleh guru.

No	Aspek Yang Diamati	Layak	Tidak Layak	Saran
1	Siswa dapat menyampaikan pendapat untuk memberi tanggapan terhadap umpan balik dari lawan bicara	✓		
2	Siswa dapat mengajukan pertanyaan	✓		
3	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik	✓		
4	Siswa dapat meningkatkan kekompakkan	✓		
5	Siswa menghargai pendapat yang disampaikan temannya	✓		
6	Siswa mampu menerima saran dari kelompoknya	✓		
7	Siswa Mampu menghargai pendapat dari kelompok lain	✓		
8	Setiap siswa memiliki tugas dan tanggung jawab yang jelas	✓		
9	Memberikan tim kesempatan untuk mengambil keputusan	✓		
10	Komunikasi yang jelas dan intens	✓		
11	Membangun kepercayaan tim	✓		
12	Siswa mampu untuk bertanggung jawab dan apa yang telah disampaikan	✓		
13	Siswa harus berusaha dan bersungguh-sungguh melakukan yang terbaik	✓		
14	Siswa dapat melaksanakan tugas dengan baik	✓		
15	Siswa mengerjakan sesuatu dengan sendirinya tanpa menunggu disuruh	✓		

Lampiran 5:

Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi

Nama Sekolah : UPTD SD Negeri 09 Parimburan

- a. Berikan tanda cklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian

kamu terhadap observasi dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Kurang Baik

2 : Cukup Baik

3: Netral

4 : Baik

5 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa dapat menyampaikan pendapat untuk memberi tanggapan terhadap umpan balik dari lawan bicara	✓				
2	Siswa dapat mengajukan pertanyaan		✓			
3	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik	✓				
4	Siswa dapat meningkatkan ke kompakn		✓			
5	Siswa menghargai pendapat yang di sampaikan temannya			✓		
6	Siswa mampu menerima saran dari kelompoknya	✓				
7	Siswa mampu menghargai pendapat dari kelompok lain		✓			
8	Setiap siswa memiliki tugas dan tanggung jawab yang jelas	✓				
9	Memberikan tim ksempatan untuk mengambil keputusan	✓				
10	Komunikasi yang jelas dan intens		✓			
11	Membangun kepercayaan tim	✓				
12	Siawa mampu untuk mempertanggung jawabkan apa yang telah dia sampaikan	✓				

13	Siswa harus berusaha dan bersungguh-sungguh melakukan yang terbaik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Siswa dapat melaksanakan tugas dengan baik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Siswa mengerjakan sesuatu dengan sendirinya tanpa menunggu disuruh	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Instrumen Penilaian :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{60} \times 100$$

Lampiran 6:

Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi

Nama Sekolah : UPTD SD Negeri 09 Parimburan

- b. Berikan tanda cklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian kamu terhadap observasi dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Kurang Baik

2 : Cukup Baik

6: Netral

7 : Baik

8 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa dapat menyampaikan pendapat untuk memberi tanggapan terhadap umpan balik dari lawan bicara				✓	
2	Siswa dapat mengajukan pertanyaan				✓	
3	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik				✓	
4	Siswa dapat meningkatkan keompakan			✓		
5	Siswa menghargai pendapat yang di sampaikan temannya				✓	
6	Siswa mampu menerima saran dari kelompoknya				✓	
7	Siswa mampu menghargai pendapat dari kelompok lain		✓			
8	Setiap siswa memiliki tugas dan tanggung jawab yang jelas				✓	
9	Memberikan tim kesempatan untuk mengambil keputusan			✓		
10	Komunikasi yang jelas dan intens				✓	
11	Membangun kepercayaan tim				✓	
12	Siawa mampu untuk mempertanggung				✓	

	jawabkan apa yang telah dia sampaikan					
13	Siswa harus berusaha dan bersungguh-sungguh melakukan yang terbaik				✓	
14	Siswa dapat melaksanakan tugas dengan baik			✓		
15	Siswa mengerjakan sesuatu dengan sendirinya tanpa menunggu disuruh					✓

Lampiran 7 : Uji Validitas

**Hasil Dari Nilai Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa
Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi**

No	Nama (Kode Siswa)	Butir Aspek yang Diamati															Total	Konversi 100	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Siswa 01	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	2	46	61	
2	Siswa 02	3	3	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	53	71	
3	Siswa 03	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	35	47	
4	Siswa 04	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	48	64	
5	Siswa 05	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59	79	
6	Siswa 06	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	4	3	2	38	51	
7	Siswa 07	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	60	80	
8	Siswa 08	2	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	2	39	52	
9	Siswa 09	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	48	64	
10	Siswa 10	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	57	76	
11	Siswa 11	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	44	59	
12	Siswa 12	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	65	87	
13	Siswa 13	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	2	50	67	
14	Siswa 14	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	40	53	
15	Siswa 15	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	62	83	
16	Siswa 16	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	43	57	
17	Siswa 17	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58	77	
18	Siswa 18	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	56	75	
19	Siswa 19	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	52	69	
20	Siswa 20	4	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	3	40	53	
TOTAL																		993	1325
NILAI RATA-RATA																		49,65	66,25

Correlations

	No_01	No_02	No_03	No_04	No_05	No_06	No_07	No_08	No_09	No_10	No_11	No_12	No_13	No_14	No_15	Total
Pearson Correlation	1	.651**	.738**	.528*	.497*	.699**	.599**	.463*	.491*	.536*	.227	.599**	.382	.377	.458*	.735**
No_01 Sig. (2-tailed)		.002	.000	.017	.026	.001	.005	.040	.028	.015	.335	.005	.097	.101	.042	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.651**	1	.539*	.659**	.657**	.495*	.755**	.475*	.631**	.849**	.581**	.623**	.551*	.475*	.397	.819**
No_02 Sig. (2-tailed)	.002		.014	.002	.002	.026	.000	.034	.003	.000	.007	.003	.012	.034	.083	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.738**	.539*	1	.620**	.617**	.701**	.541*	.596**	.577**	.520*	.490*	.721**	.547*	.596**	.569**	.834**
No_03 Sig. (2-tailed)	.000	.014		.004	.004	.001	.014	.006	.008	.019	.028	.000	.013	.006	.009	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.528*	.659**	.620**	1	.557*	.646**	.582**	.335	.554*	.731**	.597**	.680**	.681**	.707**	.668**	.846**
No_04 Sig. (2-tailed)	.017	.002	.004		.011	.002	.007	.149	.011	.000	.005	.001	.001	.000	.001	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.497*	.657**	.617**	.557*	1	.402	.501*	.414	.579**	.571**	.523*	.501*	.557*	.611**	.510*	.749**
No_05 Sig. (2-tailed)	.026	.002	.004	.011		.079	.024	.070	.007	.009	.018	.024	.011	.004	.022	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.699**	.495*	.701**	.646**	.402	1	.479*	.614**	.212	.527*	.283	.750**	.354	.443	.655**	.733**
No_06 Sig. (2-tailed)	.001	.026	.001	.002	.079		.033	.004	.369	.017	.227	.000	.126	.050	.002	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.599**	.755**	.541*	.582**	.501*	.479*	1	.438	.364	.738**	.458*	.634**	.483*	.438	.557*	.747**
No_07 Sig. (2-tailed)	.005	.000	.014	.007	.024	.033		.054	.114	.000	.042	.003	.031	.054	.011	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.463*	.475*	.596**	.335	.414	.614**	.438	1	.311	.464*	.289	.553*	.149	.239	.290	.581**
No_08 Sig. (2-tailed)	.040	.034	.006	.149	.070	.004	.054		.182	.039	.217	.012	.531	.310	.214	.007
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.491*	.631**	.577**	.554*	.579**	.212	.364	.311	1	.463*	.616**	.451*	.554*	.475*	.260	.672**
No_09 Sig. (2-tailed)	.028	.003	.008	.011	.007	.369	.114	.182		.040	.004	.046	.011	.034	.269	.001
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.536*	.849**	.520*	.731**	.571**	.527*	.738**	.464*	.463*	1	.624**	.738**	.589**	.547*	.596**	.834**
No_10 Sig. (2-tailed)	.015	.000	.019	.000	.009	.017	.000	.039	.040		.003	.000	.006	.012	.006	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
No_11 Pearson Correlation	.227	.581**	.490*	.597**	.523*	.283	.458*	.289	.616**	.624**	1	.560*	.762**	.577**	.401	.704**

	Sig. (2-tailed)	.335	.007	.028	.005	.018	.227	.042	.217	.004	.003		.010	.000	.008	.079	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	.599**	.623**	.721**	.680**	.501*	.750**	.634**	.553*	.451*	.738**	.560*	1	.483*	.553*	.846**	.855**
No_12	Sig. (2-tailed)	.005	.003	.000	.001	.024	.000	.003	.012	.046	.000	.010		.031	.012	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	.382	.551*	.547*	.681**	.557*	.354	.483*	.149	.554*	.589**	.762**	.483*	1	.707**	.513*	.737**
No_13	Sig. (2-tailed)	.097	.012	.013	.001	.011	.126	.031	.531	.011	.006	.000	.031		.000	.021	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	.377	.475*	.596**	.707**	.611**	.443	.438	.239	.475*	.547*	.577**	.553*	.707**	1	.563**	.733**
No_14	Sig. (2-tailed)	.101	.034	.006	.000	.004	.050	.054	.310	.034	.012	.008	.012	.000		.010	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	.458*	.397	.569**	.668**	.510*	.655**	.557*	.290	.260	.596**	.401	.846**	.513*	.563**	1	.733**
No_15	Sig. (2-tailed)	.042	.083	.009	.001	.022	.002	.011	.214	.269	.006	.079	.000	.021	.010		.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	.735**	.819**	.834**	.846**	.749**	.733**	.747**	.581**	.672**	.834**	.704**	.855**	.737**	.733**	.733**	1
Total	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.007	.001	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 8 : Uji Reliabilitas**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.944	15

Lampiran 9 : Uji Normalitas

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
siswa tidak menggunakan media (X)	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
siswa yang menggunakan media (Y)	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

Descriptives					
				Statistic	Std. Error
siswa tidak menggunakan media (X)	Mean			66.25	2.672
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		60.66	
		Upper Bound		71.84	
	5% Trimmed Mean			66.17	
	Median			65.50	
	Variance			142.829	
	Std. Deviation			11.951	
	Minimum			47	
	Maximum			87	
	Range			40	
	Interquartile Range			23	
	Skewness			.058	.512
	Kurtosis			-1.201	.992
siswa yang menggunakan media (Y)	Mean			84.45	1.801
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		80.68	
		Upper Bound		88.22	
	5% Trimmed Mean			84.44	
	Median			84.50	
	Variance			64.892	
	Std. Deviation			8.056	
	Minimum			72	
	Maximum			97	
	Range			25	
	Interquartile Range			15	
	Skewness			-.099	.512
	Kurtosis			-1.351	.992

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
siswa tidak menggunakan media (X)	.118	20	.200*	.958	20	.499
siswa yang menggunakan media (Y)	.142	20	.200*	.936	20	.199
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Lampiran 10 : Uji Hipotesis

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	pengaruh media animasi ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: pengaruh keterampilan sosial

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.992 ^a	.983	.982	1.073

a. Predictors: (Constant), pengaruh media animasi

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1212.230	1	1212.230	1053.094	.000 ^b
	Residual	20.720	18	1.151		
	Total	1232.950	19			

a. Dependent Variable: pengaruh keterampilan sosial

b. Predictors: (Constant), pengaruh media animasi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40.171	1.385		28.997	.000
	pengaruh media animasi	.668	.021	.992	32.451	.000

a. Dependent Variable: pengaruh keterampilan sosial

Lampiran 11 : Data Hasil Nilai Lembar Observasi Sebelum Menggunakan Media

No	Nama (Kode Siswa)	Butir Aspek yang Diamati															Total	Konversi 100	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Siswa 01	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	2	46	61	
2	Siswa 02	3	3	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	53	71	
3	Siswa 03	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	35	47	
4	Siswa 04	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	48	64	
5	Siswa 05	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59	79	
6	Siswa 06	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	4	3	2	38	51	
7	Siswa 07	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	60	80	
8	Siswa 08	2	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	2	39	52	
9	Siswa 09	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	48	64	
10	Siswa 10	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	57	76	
11	Siswa 11	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	44	59	
12	Siswa 12	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	65	87	
13	Siswa 13	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	2	50	67	
14	Siswa 14	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	40	53	
15	Siswa 15	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	62	83	
16	Siswa 16	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	43	57	
17	Siswa 17	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58	77	
18	Siswa 18	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	56	75	
19	Siswa 19	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	52	69	
20	Siswa 20	4	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	3	40	53	
TOTAL																		993	1325
NILAI RATA-RATA																		49,65	66,25

Lampiran 12 : Data Hasil Nilai Lembar Observasi Sesudah Menggunakan Media

No	Nama (Kode Siswa)	Butir Aspek yang Diamati															Total	Konversi 100	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Siswa 01	3	4	3	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	4	61	81	
2	Siswa 02	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	66	88	
3	Siswa 03	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	54	72	
4	Siswa 04	5	4	5	5	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3	4	61	81	
5	Siswa 05	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	70	93	
6	Siswa 06	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	55	73	
7	Siswa 07	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	70	93	
8	Siswa 08	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	55	73	
9	Siswa 09	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	63	84	
10	Siswa 10	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	69	92	
11	Siswa 11	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	61	80	
12	Siswa 12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	73	97	
13	Siswa 13	5	4	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	64	85	
14	Siswa 14	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	58	77	
15	Siswa 15	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	71	95	
16	Siswa 16	4	4	5	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	61	79	
17	Siswa 17	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	69	92	
18	Siswa 18	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	5	4	4	5	5	68	91	
19	Siswa 19	4	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	4	66	88	
20	Siswa 20	4	3	3	3	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	56	75	
TOTAL																		1268	1689
NILAI RATA-RATA																		63,40	84,45

Lampiran 13 :Hasil Dokumentasi









Lampiran 14 : K1

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

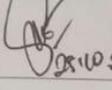
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Arnita Dewi Wahyu
 N P M : 1902090250
 Program Studi : PGSD
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,63

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prodi Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 08/10/2022	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan	 05/10/2022
	Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V UPTD SD Negeri 09 Parimburan	
	Peningkatan Hasil IPS Melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancing Pada Murid Kelas IV SD UPTD Negeri 09 Parimburan	

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

Medan, 25 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

 Arnita Dewi Wahyu

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

CS Berasal dengan Cara Lain

Lampiran 15 : K2

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

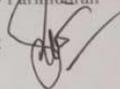
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Armita Dewi Wahyu
 NPM : 1902990250
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Pamboran "

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai : 

Dosen Pembimbing : Karina Wanda 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, 25 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

 Armita Dewi Wahyu

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

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 16 : K3



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

Nomor : 2790 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 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 : **Arrjita Dwi Wahyu**
 N P M : 1902090250
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan

Pembimbing : **Karina Wanda, 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 : 05 November 2023

Medan, 10 Rab'ul Akhir 1444 H
 05 November 2022 M




Dra.Hj.Syamsuymita, M.Pd
 NIDN.0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



CS Digital Design Solutions

Lampiran 17 : Lembar Pengesahan Seminar Proposal



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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

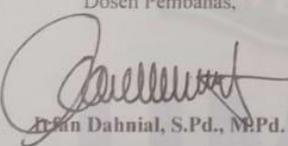
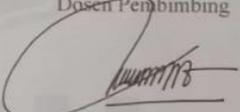
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Arnita Dewi Wahyu
 NPM : 1902090250
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 parimburan.

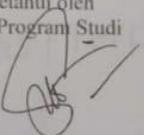
Pada hari Kamis, tanggal 13 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2023

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas,</p>  <p>Arfan Dahnil, S.Pd., M.Pd.</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.</p>
---	---

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi



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

CS Dijual dengan CaraCeramah

Lampiran 18 : Berita Acara Seminar Proposal



**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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 13 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Arnita Dewi Wahyu
 NPM : 1902090250
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan
 Revisi / Perbaikan :

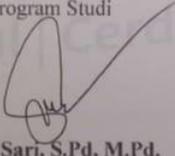
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Latar belakang
2.	Kutipan Jurnal
3.	Daftar pustaka

Medan, April 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

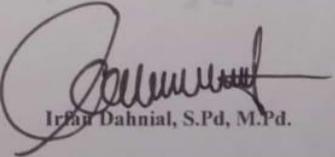
Diketahui

Ketua Program Studi



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

Pembahas



Irfan Dahniyal, S.Pd, M.Pd.

CS | Berprestasi dengan Cerdas dan Berkeadilan

Lampiran 19 : Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mulhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

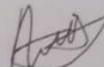
Nama Mahasiswa : Arnita Dewi Wahyu
 NPM : 1902090250
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2023
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,



Arnita Dewi Wahyu

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 20 : Permonan Riset



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

Nomor : 2790 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 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 : **Arrjita Dwi Wahyu**
 N P M : 1902090250
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD SD Negeri 09 Parimburan

Pembimbing : **Karina Wanda, 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 : 05 November 2023

Medan, 10 Rab'ul Akhir 1444 H
 05 November 2022 M




Dra. Hj. Syamsu Yumita, M.Pd
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



CS Digital Design Solutions

Lampiran 21 : Surat Balasan Permohonan Izin Riset

 PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 09 PARIMBURAN
Alamat : Dusun Aek Korsik, Desa Parimburan Kec. Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan
NPSN : 10205974 Website : <http://sdnegeri09parimburan.sch.id/>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 016/SDN09/2023
Perihal : Balasan Permohonan Izin Riset

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Nomor 2271/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 pada tanggal 09 Juni 2023, maka Kepala UPTD. SD Negeri 09 Parimburan dengan ini menerangkan mahasiswa dibawah ini:

Nama : **Arnita Dewi Wahyu**
NPM : 1902090250
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPTD. SD Negeri 09 Parimburan

Dengan ini kami mengizinkan dan mendukung saudari bersangkutan untuk melakukan penelitian di UPTD. SD Negeri 09 Parimburan.

Demikian surat Keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan seperlunya.

Aek Korsik, 19 Juni 2023
Kepala Sekolah,


AHMAD LUFTI SIREGAR, S.Pd
NIP. 19690910 198909 1 001

CS dipindai dengan CamScanner