

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPA
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V SD
NEGERI 050645 TURANGIE**

SKRIPSI

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

Oleh

ELSA WIDYA VITANIA BR SEMBIRING
NPM. 1902090278



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 07 Desember 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

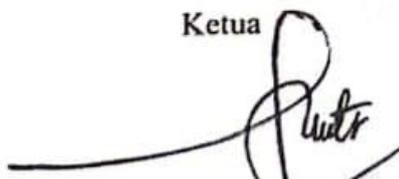
Nama Lengkap : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
NPM : 1902090278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie.

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. Syamsuyusmita, M.Pd.



Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

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

1. 

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

2. 

3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
NPM : 1902090278
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie

Sudah layak disidangkan.

Medan, November 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsu yurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

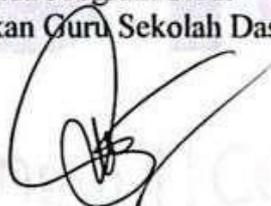
Nama : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
NPM : 1902090278
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
21-11-2023	Revisi Penulisan Bab IV	
22-11-2023	Revisi Abstrak	
23-11-2023	Revisi Bab V	
24-11-2023	Revisi Daftar Pustaka	
25-11-2023	Revisi Lampiran	
27-11-2023	ACC Sidang	

Medan, November 2023

Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



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



Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
NPM : 1902090278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Elsa Widya Vitania Br Sembiring
NPM. 1902090278

ABSTRAK

Elsa Widya Vitania Br Sembiring. Pengaruh Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie. Skripsi. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan di sekolah siswa mudah bosan dan jenuh ketika terjadinya proses pembelajaran di kelas karena pada proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 050645 Turangie. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 050645 Turangie kelas V yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa dengan mengambil 2 kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen berjumlah 20 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol berjumlah 20 siswa. Instrumen pada penelitian ini menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi pada pembelajaran IPA terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, karena pada hasil analisis uji t (*independent t-test*) diperoleh hasil nilai (sig.2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh media video animasi pada pembelajaran IPA terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie. Hasil analisis data diperoleh rata – rata setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu 90. Sedangkan siswa kelas kontrol rata-rata tanpa perlakuan yaitu 60 sehingga siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media video animasi memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi.

Kata kunci: Media Video Animasi, Keaktifan Belajar

ABSTRACT

Elsa Widya Vitania Br Sembiring. The Influence of Animation Video Media in Science Learning on the Learning Activeness of Class V Students at State Elementary School 050645 Turangie. Thesis. Elementary School Teacher Education Program. Faculty of Teacher Training and Education. Muhammadiyah University of North Sumatra

This research is motivated by problems in schools where students easily get bored and bored during the learning process in class because the learning process does not use learning media. The aim of this research is to determine the effect of animated video media on students' active learning in science learning in class V at SD Negeri 050645 Turangie. The population in this study were all students at SD Negeri 050645 Turangie class V, totaling 40 students. The sampling technique in this research used purposive sampling. The sample in this study consisted of 40 students, taking 2 classes, namely class VA as an experimental class with 20 students and class VB as a control class with 20 students. The instrument in this research used an observation sheet. The data analysis technique in this research uses prerequisite tests (normality test and homogeneity test) and hypothesis testing. The results of the research show that the animated video media in science learning on the active learning of class V students at SD Negeri 050645 Turangie has an effect on the active learning of students, because the results of the t-test analysis (independent t-test) obtained a value (sig.2-tailed) of $0.000 < 0.05$, then H_a is accepted and H_o is rejected. This means that there is an influence of animated video media in science learning on the active learning of class V students at SD Negeri 050645 Turangie. The results of data analysis obtained an average after being given treatment in the experimental class, namely 90. Meanwhile, the average for control class students without treatment was 60, so students who received treatment using animated video media had a higher average than those without using animated video learning media .

Keywords: Animation Video Media, Active Learning

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat Hidayah dan Rahmat-Nya, penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Meedia Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie”** dengan baik dan sebagaimana mestinya.

Penulisan Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan Skripsi ini, dan juga menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan selesai dengan baik, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma, Nst. S.S, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan I FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**, selaku sekretaris prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Melyani Sari Sitepu, S.Pd., M.Pd**, selaku dosen pembimbing.
8. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberi bekal ilmu yang tidak ternilai harganya selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
9. Untuk keluarga tercinta, Edi Abdul Rasyid Sembiring (Ayah), Maimunah (Ibu), Eka Putri Br.Sembiring (Kakak), Bagus Satria Wibowo (Abang Ipar), Bintang Akbar Sembiring (Adik), yang telah memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan kepada seluruh keluarga yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
10. Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara khususnya kelas A yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kelemahan baik isi maupun tata bahasa pada proposal skripsi ini, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca guna untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Medan, 17 Agustus 2023

Penulis

Elsa Widya Vitania Br Sembiring
1902090278

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB 2 LANDASAN TEORI	10
A. Kerangka Teoritis.....	10
1. Media Pembelajaran Video Animasi	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Pengertian Media Animasi.....	11
c. Jenis Media Animasi.....	12
d. Kelebihan dan Kelemahan Media Video Animasi.....	14
e. Langkah-Langkah Menggunakan Video Animasi	16

2. Keaktifan Belajar Siswa.....	17
a. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa.....	17
b. Indikator Keaktifan Belajar.....	18
3. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	19
a. IPA di Sekolah Dasar.....	19
b. Materi Pembelajaran.....	21
B. Kerangka Berpikir.....	28
C. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
1. Lokasi Penelitian.....	31
2. Waktu Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel.....	32
1. Populasi Penelitian.....	32
2. Sampel Penelitian.....	32
C. Variabel Penelitian.....	33
1. Variabel Bebas (<i>independent</i>).....	33
2. Variabel Terikat (<i>dependent</i>).....	33
D. Definisi Operasioanal Variabel.....	33
E. Instrument Penelitian.....	34
1. Lembar Observasi.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	36
1. Uji Validitas <i>Expert Judgement</i>	37

2. Uji Prasyarat Analisis Data	38
a. Uji Normalitas.....	38
b. Uji Homogenitas	39
c. Uji Hipotesis	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	41
1. Uji Validitas <i>Expert Judgement</i> (Ahli)	41
B. Uji Prasyarat.....	43
1. Uji Normalitas.....	43
2. Uji Homogenitas	46
3. Pengujian Hipotesis.....	47
C. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian	48
1. Observasi Keaktifan Siswa di Kelas Kontrol.....	48
2. Observasi Keaktifan Siswa di Kelas Eksperimen	49
D. Pembahasan Penelitian.....	49
E. Keterbatasan Penelitian.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Keaktifan Peserta Didik.....	35
Tabel 3.3 Pedoman Pemberian Skor Keaktifan Peserta Didik.....	36
Tabel 3.4 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala <i>Likert</i>	38
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Expert Judgement</i>	42
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli.....	43
Tabel 4.3 Hasil Tabulasi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	44
Tabel 4.4 Hasil Tabulasi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	44
Tabel 4.5 Hasil Tabulasi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	45
Tabel 4.6 Hasil Tabulasi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	45
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Keaktifan Belajar Siswa	46
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Belajar Siswa.....	46
Tabel 4.9 Hasil Uji T-test Keaktifan Belajar Siswa.....	47
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	48
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Saluran Pencernaan Pada Manusia.....	23
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	29
Gambar 4.1 Diagram Kelas Kontrol	44
Gambar 4.2 Diagram Kelas Eksperimen.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	59
Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol.....	62
Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen.....	68
Lampiran 4 Lembar Validasi Materi.....	74
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Keaktifan Belajar Siswa	80
Lampiran 6 Format Wawancara Penelitian.....	83
Lampiran 7 Bukti Video Observasi.....	84
Lampiran 8 Lembar Observasi Siswa	85
Lampiran 9 Lembar Observasi Siswa	87
Lampiran 10 Penilaian <i>Pretest</i> Keaktifan Siswa Kelas Kontrol	89
Lampiran 11 Penilaian <i>Pretest</i> Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen.....	90
Lampiran 12 Penilaian <i>Posttest</i> Keaktifan Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	91
Lampiran 13 Materi Pembelajaran IPA	92
Lampiran 14 Dokumentasi.....	93
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal.....	96
Lampiran 16 K1	97
Lampiran 17 K2	98
Lampiran 18 K3	99
Lampiran 19 Pemohonan Izin Riset.....	100
Lampiran 20 Surat Balasan Sekolah	101
Lampiran 21 Berita Acara Proposal.....	102

Lampiran 22 Lembar Pengesahan Proposal.....	103
Lampiran 23 Berita Acara Skripsi.....	104
Lampiran 24 Lembar Pengesahan Skripsi.....	105
Lampiran 25 Surat Pernyataan	106
Lampiran 26 Lembar Pengesahan Proposal.....	107
Lampiran 27 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan, dimana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain manfaat bagi kehidupan manusia di satu sisi perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki.

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang sedang membangun. Dengan pembangunan Indonesia diharapkan dapat sejajar dengan bangsa-bangsa lain yang sudah maju. Untuk melaksanakan pembangunan diperlukan sumber daya manusia yang cerdas dan terampil di bidangnya masing-masing. Kecerdasan dan keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui pendidikan (Hadiah Tullah et al., 2022).

Pendidikan merupakan harapan dan cita-cita luhur bagi para pemimpin bangsa ini khususnya untuk orang tua. Selain itu Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan seseorang terlebih untuk menghadapi persaingan dan kompetisi global yang semakin tinggi memaksa setiap individu untuk lebih cerdas dalam menyikapi hal tersebut guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Atas dasar

itulah, maka seseorang dituntut untuk meningkatkan kualitas hidupnya melalui pendidikan agar dapat bersaing dan berkompetisi secara global (Twozia, 2021).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 standar Pendidikan Nasional, pasal 19 ayat 1 mengatakan bahwa proses kegiatan siswa mengajar dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat serta perkembangan fisik yang dimiliki siswa tersebut (Fiorsa Nur Aini, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa dalam kehidupan suatu bangsa pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan suatu bangsa.

Selaras juga dengan tujuan pendidikan Indonesia sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut salah satunya yaitu dengan menyenggarakan pendidikan yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri mereka sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki masing-masing siswa. Selain itu agar pendidikan dapat berhasil maka perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran, seperti metode, media, strategi, dan materi dalam pembelajaran yang digunakan (Prasetyo & Abduh, 2021). Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan aktif, peran

guru yang sangat penting, sehingga siswa akan lebih aktif pada saat proses pembelajaran.

Keaktifan sendiri sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran, pentingnya keaktifan belajar menjadi salah satu penunjang dari tujuan yang hendak dicapai, karena keaktifan merupakan suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, keaktifan juga merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental seperti berbuat dan berfikir sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, oleh sebab itu pentingnya keaktifan untuk menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi (Wibowo, 2016).

Keaktifan dapat memberikan pengaruh positif bagi peserta didik hal itu dilihat dari peserta didik sangat berantusias dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, oleh karena itu siswa yang aktif dapat meningkatkan mentalnya untuk lebih berani mengungkapkan pendapat secara terbuka dan dapat memberikan hasil belajar yang baik pula bagi peserta didik tersebut. Keaktifan belajar juga tidak luput dari berbagai masalah seperti kondisi siswa saat pembelajaran yang kurang baik, kecemasan yang dialami siswa selama proses pembelajaran, kurangnya motivasi belajar siswa, lingkungan sekitar siswa yang kurang baik dan kurangnya peran guru dalam pembelajaran guna memicu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Izzah et al., 2022).

Permasalahan rendahnya keaktifan pada siswa, dapat dikatakan bahwa faktor utama penyebab rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA adalah guru masih menggunakan media pembelajaran yang biasa seperti gambar dan

belum pernah menggunakan media berupa video animasi dan guru juga kurang dalam mengajak siswa untuk lebih aktif. Faktor rendahnya keaktifan siswa juga banyak di temui pada saat proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan sehingga hasil belajar dan keaktifan yang hendak dicapai tidak optimal (B. F. Putri, 2019).

Dengan demikian alternatif dalam menanggulangi masalah keaktifan ini adalah guru harus mampu berupaya dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, salah satu media pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif dan meningkatkan keaktifan siswa yaitu media video animasi.

Menurut (Zukin, 2022) Media animasi merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi. Adapun pendapat lain dari (Fanni et al., 2022) yang menjelaskan Media animasi merupakan media pembelajaran berbasis audio visual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus. Media pembelajaran berbasis audio visual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi. Pentingnya penggunaan media animasi, karena anak pada usia sekolah dasar rasa ingin tahunya jauh lebih besar.

Dengan penggunaan media animasi akan mampu efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan media sangat penting dilakukan dalam proses pembelajaran. Semua sekolah membutuhkan media pembelajaran tidak terkecuali di SD Negeri 050645 Turangie, tetapi kenyataannya tidak semua guru menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran salah satunya SD Negeri 050645 Turangie.

Kelebihan media animasi menurut (Nur & Reskiyanti, 2021) yaitu memberikan informasi yang baik, dapat diterima secara merata oleh siswa, bermanfaat untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan waktu, dapat diulang-ulang dan diberhentikan sesuai kebutuhan. Media animasi akan membantu siswa dalam memahami informasi-informasi yang abstrak, selain itu media animasi juga memberikan hiburan tersendiri bagi siswa, pesan yang terdapat dalam media animasi dapat tersampaikan sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis pada bulan Mei 2023 di Kelas V SD Negeri 050645 Turangie, selama proses pembelajaran berlangsung, penulis menemukan permasalahan sebagai berikut. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh guru terdapat suatu permasalahan yaitu dalam proses pembelajaran masih menggunakan media cetak seperti media gambar. Respon siswa pada proses pembelajaran dikatakan cukup baik, akan tetapi tidak terlalu maksimal kemungkinan siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dikarenakan buku yang digunakan full dengan kata-kata dan tidak adanya gambar yang menarik perhatian siswa pada saat belajar. Media pembelajaran sejauh ini

belum ada menggunakan media video dalam proses pembelajaran dikelas dikarenakan fasilitas yang kurang memadai.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis menerapkan penggunaan media video animasi. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit (Ridwan et al., 2020). Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya (Puspita, 2017).

Dari pernyataan di atas dapat penulis tarik kesimpulan bahwasannya media video animasi dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan hasil belajar dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian tentang : **“Pengaruh Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian Latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain :

1. Terdapat kendala dalam kurang aktif siswa selama terjadinya proses pembelajaran didalam kelas.
2. Permasalahan ini bersumber karena proses pembelajaran masih menggunakan media gambar dan belum pernah menggunakan media video animasi.

3. Sebagian siswa terlihat tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi.
4. Pemilihan media video animasi dalam pembelajaran diduga dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Seperti yang kita ketahui media pembelajaran memiliki berbagai macam varian untuk itu penulis membatasi dalam penelitian ini hanya pada masalah media pembelajaran yang telah diterapkan pada proses pembelajaran yaitu media pembelajaran video animasi dan keaktifan belajar siswa pada materi sistem organ tubuh manusia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 050645 Turangie pada kelas kontrol ?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 050645 Turangie pada kelas eksperimen ?
3. Apakah terdapat pengaruh media video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 050645 Turangie ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa di kelas kontrol.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 050645 Turangie.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang pendidikan terkhusus pendidikan di sekolah dasar, semoga dapat memberikan sumbangan tentang pengaruh media video animasi untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA. Serta Diharapkan media animasi ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang tepat yang menarik minat anak untuk menggali lebih banyak lagi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa adalah dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga saat proses pembelajaran siswa tidak mudah bosan dan dapat membawa dampak keaktifan belajar siswa di kelas.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru adalah diharapkan media video animasi ini dapat menjadi acuan mengenai dalam pengajaran IPA sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA di kelas, serta menjadikan pembelajaran IPA lebih efektif dan lebih menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri serta digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut tentang penggunaan media video animasi.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu sebagai wadah untuk mengaplikasikan teori atau ilmu yang didapatkan dalam perkuliahan dan mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media animasi pada pembelajaran IPA.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran Video Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada proses belajar mengajar kehadiran media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting karena dalam kegiatan belajar media dapat membantu guru memperjelas materi yang disampaikan. Dalam proses belajar mengajar, seringkali guru menyebutkan beberapa istilah-istilah yang belum pernah didengar oleh siswa sebelumnya. Tanpa media, siswa tidak dapat mengetahui apa yang baru saja ia dengarkan dan pada akhirnya membuat siswa tidak dapat mengerti materi tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat membantu untuk mencegah verbalisme pada diri siswa.

Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Ridwan et al., 2020). Menurut (Mawakhadah et al., 2022) “Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”. Sedangkan Menurut (Lestari & Kurniasari, 2020) “Media adalah alat penyalur pesan dan perantara informasi pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Kata “media” berasal dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar dalam menyampaikan pesan komunikasi. Media

merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menjadi komunikan”.

Menurut (N. Y. Putri & Firmansyah, 2020) “Kata media berasal dari bahasa Latin "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Sedangkan menurut (Fatonah, 2019) “Media adalah faktor yang berpengaruh pada proses belajar di kelas. Hal ini disebabkan media pembelajaran berupa alat dan digunakan dalam penyampaian isi materi pembelajaran”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sebuah alat yang dipergunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan materi kepada siswa dan mampu membuat pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Lewat media pembelajaran yang baik guru bisa menyampaikan informasi mengenai materi pelajaran yang bersangkutan.

b. Pengertian Media Animasi

Menurut (Sunami & Aslam, 2021) Media animasi adalah suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang berbasis multimedia. Pemanfaatan multimedia sangat penting dalam mewujudkan pembelajaran sains. Menurut (Jannah, 2018) Animasi diperlukan terutama untuk menjelaskan pesan yang membutuhkan unsur gerak (movie), membuat tampilan lebih hidup dan menarik perhatian. Animasi dapat dibuat dengan menggunakan software 3D MaX, flash, dan Swish.

Media animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (timeline) tertentu sehingga menciptakan

ilusi dapat gerak (Ridwan et al., 2020). Menurut (Sunami & Aslam, 2021) Media animasi komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan. Meskipun saat ini penggunaan media ini masih dianggap mahal, dalam beberapa tahun mendatang biaya itu akan semakin rendah dan dapat terjangkau sehingga dapat digunakan secara meluas di berbagai jenjang sekolah.

Menurut (Muslimin, 2017) Pada media pembelajaran video animasi juga dapat mendukung literasi sains sehingga siswa memiliki pengetahuan yang lebih bermakna. Penggunaan media berbasis komputer pada pembelajaran IPA memberikan dampak pada peningkatan kemampuan literasi sains siswa. Media video animasi yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media audio visual gerak yang berisi gambar yang memuat objek-objek yang seolah hidup yang dapat diatur percepatan gerakannya. Selain itu, media video animasi juga dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan format video bergambar kartun animasi untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya Pembelajaran IPA. Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tanggalan sehingga menjadi gambar gerak.

c. Jenis Media Animasi

- 1) Jenis-jenis animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang handal sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi makin beragam. Menjelaskan jenis animasi yang sering

pembuatannya menggunakan teknik animasi hand drawn atau animasi pengembalian langsung pada film atau secara digital.

- 2) Animasi 3D, merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata daripada 2D.
- 3) Animasi *stop motion*, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak. (Simaibang et al., 2021).

Berdasarkan jenis-jenis media animasi diatas, menggunakan jenis media animasi *stop motion*, alasannya karena jenis media animasi ini merupakan gambar yang disusun kedalam sebuah program sehingga gambar tersebut dapat bergerak.

Jenis jenis media animasi sebagai berikut:

- 1) *Motion Graphics*

Jenis animasi ini dapat juga disebut dengan *capture*. Jenis ini memungkinkan untuk menggerakkan animasi 3D menjadi lebih hidup. *Motion graphic* juga digunakan untuk menggerakkan suatu kata atau kalimat (*Typographic*).

- 2) *Infographic Animation*

Animasi yang mempresentasikan data dan pengetahuan secara visual dalam bentuk video. *Infographic animation* dibuat untuk memberikan informasi mengenai data secara lebih menarik.

- 3) *Whiteboard Animation*

Animasi yang dapat memberikan visual dimana terdapat seorang yang menggambar dan menulis di permukaan papan tulis (Simarmata & Limbong, 2020).

Jenis – jenis media animasi berupa :

- 1) Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Jenis Animasi ini yang paling jarang di dengar dan ditemukan diantara jenis lainnya. namanya *clay* (tanahliat), yang di pakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai *plasticin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plasticine* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan kaki, bisa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh- tokohnya siap, lalu difoto gerakan pergerakan . Foto-foto tersebut tlu di gabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.

2) Animasi Jepang

Semua film yang dibahas di atas adalah kebanyakan buatan Amerika dan Eropa. Namun, Jepang pun tak kalah dalam Animasi. Jepang sudah banyak memproduksi anime (sebutan untuk animasi Jepang). Salah satu film yang terkenal adalah *Final Fantasy Advent Children* dan Jepang sudah banyak memproduksi anime (Rizal, 2017).

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Video Animasi

Menurut (Fatonah, 2019) kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah:

- 1) Pengalaman yang lebih luas
- 2) Meningkatkan motivasi belajar
- 3) Meningkatkan pembelajaran
- 4) Interaksi yang lebih luas karena di dalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih aktif.

Adapun menurut efisien (Delila et al., 2020) kelebihan media animasi adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilan yang menarik mampu meningkatkan antusiasme peserta didik.
- 2) Mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari.
- 3) Sebagai alternative alat bantu guru saat mengajar dan bersifat efisien.

Adapun menurut (Dewayanti et al., 2021) kelebihan media animasi berupa :

- 1) Media video animasi mampu menarik peserta didik.
- 2) Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Video animasi yang di kemas untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.

Kelemahan media animasi menurut (Delila et al.,2020). dalam pembelajaran adalah:

- 1) Pembuatan video animasi dengan menggunakan softwaren masih sangat terbatas.
- 2) Diperlukannya alat khusus untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video animasi.
- 3) Memerlukan penyimpanan dan memori yang cukup besar. Diperlukannya keahlian khusus untuk membuat video animasi.

Adapun menurut (et al., 2021) kelemahan media animasi adalah:

- 1) Keterbatasan alat saat proses pembuatan video animasi.
- 2) Kurangnya pengetahuan untuk membuat video animasi.
- 3) Tidak semua materi pebelajaran yang akan disampaikan dapat dimasukkan semua ke dalam video animasi yang dibuat.

e. Langkah-langkah Menggunakan Media Video Animasi

Langkah persiapan, dalam hal ini yang harus diperhatikan oleh guru antara lain :

- 1) Siapkan mental peserta didik agar berperan aktif dan pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi dapat berfungsi dengan baik.
- 2) Pastikan bahwa di ruangan terdapat power listrik yang dibutuhkan untuk memutar program dan materi yang akan diajarkan sudah tersedia serta usahakan untuk mencobanya terlebih dahulu sebelum disajikan dalam proses pembelajaran di kelas.
- 3) Ruangan hendaknya diatur sedemikian rupa, baik cahaya, pengaturan tempat duduk, dan ketenangan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan tenang.

Langkah pelaksanaan, hal-hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut:

- 1) Usahakan peserta didik 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sudah berada di tempat kegiatan pembelajaran. Mintalah siswa untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media animasi.
- 2) Putarlah program dengan menekan tombol "Play".
- 3) Usahakan suasana tetap tenang dan kondusif selama pemutaran program media animasi.
- 4) Perhatikan dan catat berbagai reaksi siswa selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi (Lestari 2018).

2. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa adalah aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan dirinya, serta mencapai siswa kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep. Menurut (Nugraha et al., 2019) Keaktifan belajar merupakan hal penting yang dapat meningkatkan keberhasilan belajar dengan menekankan siswa akan berpartisipasi langsung dalam pembelajaran disertai dengan adanya antusiasme pada diri peserta didik tersebut (Rochmania & Restian, 2022).

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat diketahui melalui kegiatan fisik dan kegiatan psikis. Keaktifan merupakan unsur penting penunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka walaupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar yang didukung oleh adanya guru atau pendidik sebagai pembantu, pendorong siswa sekaligus orang tua siswa di sekolah yang akan mengarahkan siswa untuk selalu berperan aktif, baik

dalam pembelajaran maupun diluar konteks pembelajaran (E. Wulandari et al., 2020).

b. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut (Riadi et al., 2020) indikator keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampulabaan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Sedangkan menurut (Fatehah Rahma Agustin et al., 2020) indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

- 1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Siswa malu terlibat dalam memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Siswa malu bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan.

- 3) Siswa malu berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya.
- 4) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 5) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 6) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah.
- 7) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya

Adapun menurut (Uroiva et al., 2022) keaktifan belajar siswa diukur dengan berdasarkan indikator yang digunakan yaitu sebagai berikut :

- 1) Aktivitas Visual.
- 2) Aktivitas lisan.
- 3) Aktivitas mendengarkan.
- 4) Aktivitas menulis.
- 5) Aktivitas emosional.
- 6) Aktivitas mental.

Dari paparan di atas dapat tentang indikator, maka indikator keaktifan belajar siswa diantaranya aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas emosional dan aktivitas mental.

3. Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar (SD)

a. IPA di Sekolah Dasar

Menurut (E. Wulandari et al., 2020) Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya,

pemahamannya sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, dalam penerimaannya dalam lalin-lalin aspek yang ada pada individu. Jadi seseorang dikatakan telah belajar adalah jika seseorang tersebut mengenal almi perubahan pada beberapa aspek yang ditentukan, selain itu dapat kita ketahui bahwa belajar merupakan proses yang aktif yang mereaksi pada sekitar individu siswa.

Menurut (Puspita sari et al., 2022) Pembelajaran IPA untuk siswa Sekolah Dasar dapat menyesuaikan situasi belajar siswa yaitu dengan mengalikan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari siswa dengan cara melakukan praktikum. Pembelajaran IPA di sekolah dasar (SD) merupakan muatan pelajaran wajib bagi siswa. Muatan pelajaran IPA ini mempelajari tentang peristiwa peristiwa yang terjadi secara ilmiah. Pelajaran IPA ini tentang materi pengetahuan alam yang berkaitan dengan kegiatan siswa (Rahmayanti & Istianah, 2018) menyatakan “IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala al-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah”, disisi lain IPA memiliki batasan pengetahuan yaitu hal -hal yang hanya dapat dipahami oleh inderal (penglihatan, pendengaran, pengecap, sentuhan) (Pada et al., 2020).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah proses pembelajaran yang khusus diberikan kepada peserta didik untuk membina dan mengembangkan kemampuan intelektual peserta didik agar dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitarnya serta dapat memecahkan suatu permasalahan yang ada (Maulida et al., 2018).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah suatu proses pembelajaran yang dimana peserta didik dituntut aktif dalam menggunakan alat indranya untuk dapat mengetahui, mengeksplor, pembelajaran tentang ruang lingkup ilmiah dan alam yang ada disekitarnya sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

b. Materi Pembelajaran

Bersumber dari kurikulum tahun 2013 dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran sebagai berikut:

- a) Standar Kompetensi
 - 1) Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan
- b) Kompetensi Dasar
 - 1) Mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan
- c) Indikator
 - 1) Menyebutkan alat pada pencernaan manusia.
 - 2) Menjelaskan fungsi alat pencernaan pada manusia.
 - 3) Menyebutkan penyakit yang dapat menyerang pencernaan pada manusia.
 - 4) Menjelaskan cara menjaga kesehatan pencernaan pada manusia.
- d) Tujuan Pembelajaran
 - 1) Siswa dapat menyebutkan alat pada pencernaan manusia. Siswa dapat menjelaskan fungsi alat pencernaan pada manusia .
 - 2) Siswa dapat menyebutkan penyakit yang dapat menyerang pencernaan pada manusia.

3) Siswa dapat menjelaskan cara menjaga kesehatan pencernaan pada manusia.

e) Uraian Materi Alat Pada Pencernaan Manusia

Pencernaan makanan merupakan proses mengubah makanan dari ukuran besar menjadi ukuran yang lebih kecil dan halus, serta memecah molekul makanan yang kompleks menjadi molekul yang sederhana dengan menggunakan enzim dan organ-organ pencernaan. Enzim ini dihasilkan oleh organ-organ pencernaan dan jenisnya tergantung dari bahan makanan yang akan dicerna oleh tubuh. Zat makanan yang dicerna akan diserap oleh tubuh dalam bentuk yang lebih sederhana.

Saluran pencernaan makanan merupakan saluran yang menerima makanan dari luar dan mempersiapkannya untuk diserap oleh tubuh dengan jalan proses pencernaan (penguyahan, penelanan, dan pencampuran) dengan enzim zat cair yang terbentang mulai dari mulut sampai anus. Saluran pencernaan makanan pada manusia terdiri dari beberapa organ berturut-turut dimulai dari mulut, kerongkongan lambung, usus halus, usus besar dan anus. Ada dua jenis proses pencernaan makanan dalam tubuh, yaitu :

1) Pencernaan makanan secara mekanis

Pencernaan makanan secara mekanis terjadi di dalam mulut. Makanan dilumatkan oleh gigi. Makanan yang telah hancur mudah ditelan. Pencernaan makanan secara kimia Pencernaan makanan secara kimia dilakukan oleh enzim. Hal ini terjadi di dalam mulut, lambung, dan usus. Tujuan pencernaan dengan bantuan enzim adalah mengubah zat-zat makanan sehingga mudah diserap tubuh. Proses melumatkan makanan yang semula kasar menjadi halus dinamakan.



Gambar 2.1 Saluran Pencernaan Pada Manusia

f) Uraian Materi Fungsi Alat Pencernaan Pada Manusia

1) Mulut

Dalam mulut terdapat alat-alat yang membantu dalam proses pencernaan, yaitu gigi, lidah, dan kelenjar ludah (air liur). Di dalam rongga mulut, makanan mengalami pencernaan secara mekanik dan kimiawi. Beberapa organ di dalam mulut, yaitu :

a) Gigi

Gigi berfungsi untuk mengunyah makanan sehingga makanan menjadi halus. Keadaan ini memungkinkan enzim-enzim pencernaan mencerna makanan lebih cepat dan efisien. Gigi dapat dibedakan atas empat macam yaitu gigi seri, gigi taring, gigi geraham depan, dan gigi geraham belakang.

b) Lidah

Lidah berfungsi untuk mengaduk makanan di dalam rongga mulut dan membantu mendorong makanan (proses penelanan). Selain itu, lidah juga berfungsi sebagai alat pengecap yang dapat merasakan manis, asin, pahit, dan asam.

c) Kelenjar Ludah

Kelenjar ludah menghasilkan ludah atau air liur (saliva). kelenjar ludah dalam rongga mulut ada 3 pasang yaitu kelenjar parotis terletak di bawah telinga, kelenjar submandibularis terletak di rahang bawah, kelenjar sublingualis terletak di bawah lidah.

2) Kerongkongan

Kerongkongan (esofagus) merupakan saluran penghubung antara rongga mulut dengan lambung. Kerongkongan berfungsi sebagai jalan bagi makanan yang telah dikunyah dari mulut menuju lambung. Jadi, pada kerongkongan tidak terjadi proses pencernaan.

3) Lambung

Lambung (ventrikulus) merupakan kantung besar yang terletak di sebelah kiri rongga perut sebagai tempat terjadinya sejumlah proses pencernaan. yaitu sebagai tempat penyimpanan makanan sementara, memecah dan mengaduk-aduk makanan lewat gerak peristaltik dan mencerna dan menghancurkan makanan dengan bantuan enzim lambung. Lambung terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian atas (kardiak), bagian tengah yang membulat (fundus), dan bagian bawah (pilorus). Kardiak berdekatan dengan hati dan berhubungan dengan kerongkongan. Pylorus berhubungan langsung dengan usus dua belas jari. Di bagian ujung kardiak dan pilorus terdapat klep atau sfingter yang mengatur masuk dan keluarnya makanan ke dan dari lambung.

4) Usus Halus

Usus halus (intestinum) merupakan tempat penyerapan sari makanan dan tempat terjadinya proses pencernaan yang paling panjang. Usus halus terdiri dari usus dua belas jari (duodenum), usus kosong (jejenum), usus penyerap (ileum).

5) Usus Besar

Sisa makanan dalam usus besar masuk banyak mengandung air. Karena tubuh memerlukan air, maka sebagian besar air diserap kembali ke usus besar. Penyerapan kembali air merupakan fungsi penting dari usus besar. Usus besar terdiri dari bagian yang naik, yaitu mulai dari usus buntu (apendiks), bagian mendatar, bagian menurun, dan berakhir pada anus.

6) Anus

Merupakan lubang tempat pembuangan feces dari tubuh. Sebelum dibuang lewat anus, feces ditampung terlebih dahulu pada bagian rectum. Apabila feces sudah siap dibuang maka otot spinkter rectum mengatur pembukaan dan penutupan anus

g) Uraian Materi Penyakit yang dapat Menyerang Pencernaan pada Manusia

Gangguan pada alat pencernaan sebagian besar berhubungan erat dengan makanan dan cara makan yang tidak sehat. Di antaranya sebagai berikut:

- 1) Makanan dapat memicu gangguan alat pencernaan jika dinikmati secara berlebihan. Pola makan yang tidak teratur dapat membuat alat pencernaan tidak bekerja dengan baik.
- 2) Cara menghancurkan makanan yang tidak sempurna di dalam mulut dapat memperberat kerja lambung.

Pengolahan makanan dan penggunaan alat makan yang tidak bersih dapat mengundang kuman penyakit masuk ke dalam tubuh. Beberapa penyakit yang menyerang alat pencernaan manusia, diantaranya adalah:

a) Diare

Diare disebut juga mencret. Penyakit ini digolongkan penyakit ringan, tetapi dapat menyebabkan bahaya jika tidak mendapat perawatan yang benar. Diare terjadi jika penderita mengalami buang air besar yang encer dan terjadi lebih dari 4 kali sehari. Penyakit ini mudah menyerang anak-anak, terutama yang kekurangan gizi. Hal-hal yang menyebabkan diare adalah mutu dan kebersihan makanan yang buruk, alergi terhadap makanan, dan terlalu banyak makan makanan yang asam dan pedas. Penyakit lain juga dapat mengakibatkan mencret, misalnya malaria, campak, cacangan, dan infeksi usus.

b) Maag

Maag adalah penyakit yang mengganggu lambung dan usus 2 jari. Gejala yang timbul antara lain: a. Perut terasa perih dan mulas bila terlambat makan b. Saat makan pun perut terasa sakit, kadang terasa mual bahkan muntah. Penyakit ini timbul karena adanya produksi asam klorida yang berlebihan di lambung. Sakit mag sering disebabkan oleh rasa lelah akibat kerja dan rasa tegang yang berlebihan. Penderita harus segera berobat ke dokter agar tidak menjadi parah. Radang Usus Buntu

Radang usus buntu merupakan penyakit serius yang sering menyerang. Penyakit ini disebabkan oleh penumpukan kotoran di susu buntu, yaitu di bagian umbai cacing. Akibatnya, umbai cacing menyempit disertai infeksi oleh kuman.

c) Tifus

Tifus adalah suatu penyakit peradangan pada usus. Penyakit ini dapat menular dengan cepat. Tifus juga dapat timbul akibat kebersihan makanan dan minuman tidak terjaga dengan benar.

d) Sembelit

Gejala sembelit yaitu susah buang air besar. Penyakit ini disebabkan makanan yang kita makan kurang berserat. Makanan kurang serat dapat mengganggu proses pencernaan. Serat makanan membantu penyerapan air di usus besar. Jika kadar serat makanan berkurang, sisa makanan kurang menyerap air. Akibatnya, sisa makanan menjadi padat sehingga sulit dikeluarkan. Contoh makanan berserat yaitu sayur-sayuran dan buah-buahan.

h) Uraian Materi Cara Menjaga Kesehatan Pencernaan Pada Manusia

Kita sudah mempelajari penyakit-penyakit yang menyerang alat pencernaan makanan. Rawatlah alat pencernaan supaya terhindar dari penyakit-penyakit tersebut dengan cara berikut ini:

- 1) Makan makanan yang bergizi dan seimbang.
- 2) Menjaga kebersihan alat-alat makan dan bahan makanan.
- 3) Minum air putih dalam jumlah yang cukup.
- 4) Makan secara teratur. Menjaga kebersihan gigi dan mulut dengan cara menggosok gigi secara teratur.
- 5) Menghindari makanan yang terlalu panas dan dingin.
- 6) Mengurangi makanan yang mengandung banyak gula, misalnya permen dan coklat.

- 7) Mencuci tangan sebelum makan.
- 8) Biasakan mengunyah makanan sampai halus agar mudah dicerna oleh lambung.
- 9) Mengonsumsi makanan yang mengandung banyak serat, misalnya buahbuahan dan sayur-sayuran.

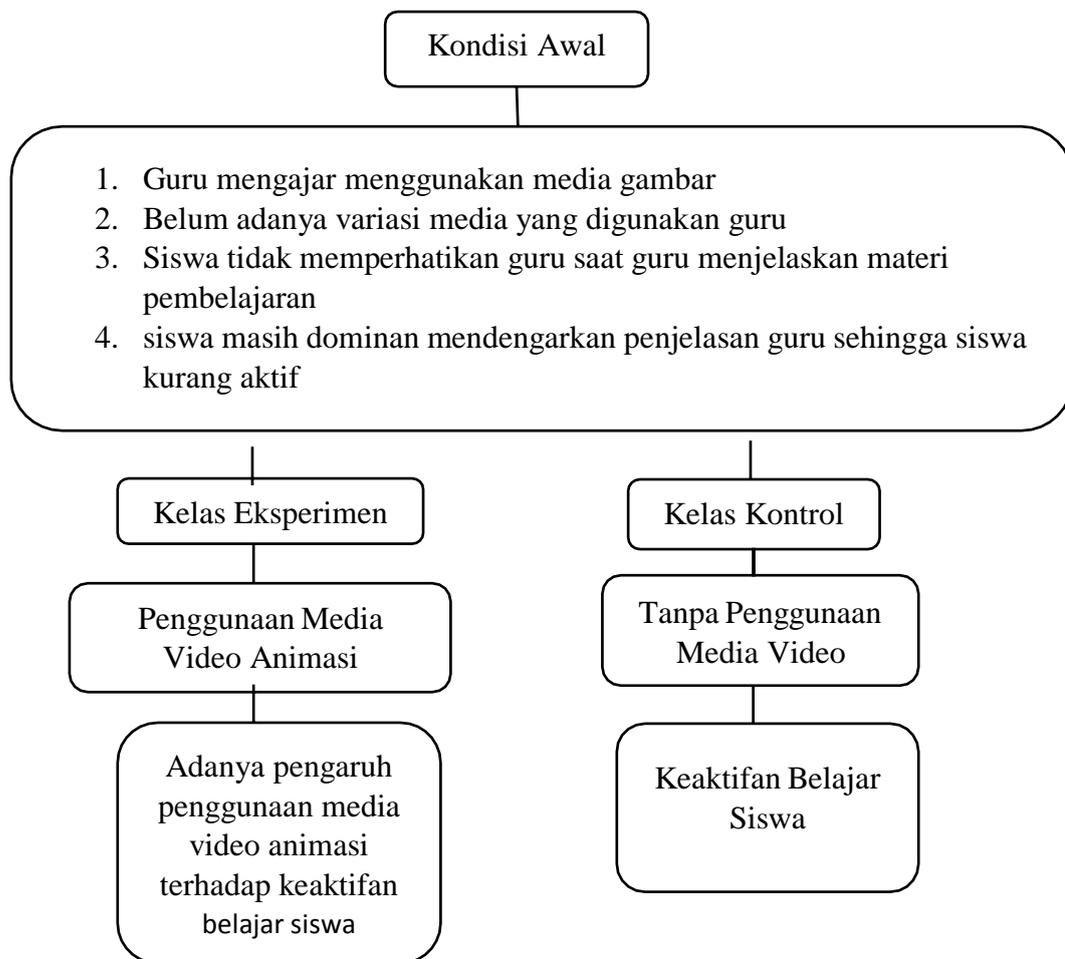
B. Kerangka Berfikir

Pada umumnya banyak sekolah yang belum melibatkan partisipasi peserta didik secara menyeluruh pada pembelajaran IPA. Peserta didik lebih banyak mendengarkan serta menulis apa yang dijelaskan guru. Peserta didik jadi kurang aktif untuk bertanya serta berkomentar, sehingga banyak peserta didik yang masih pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini akan menimbulkan kurangnya keaktifan peserta didik sebab peserta didik tidak ikut serta dalam pemecahan permasalahan.

Dalam materi organ tubuh ini menjelaskan mengenai identifikasi organ peredaran darah manusia, fungsi jantung dan pembuluh darah dan proses peredaran darah manusia. Oleh karena itu dalam penyampaian materi tersebut, media video animasi lah yang sekiranya dipandang lebih tepat untuk digunakan agar bisa membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Peneliti mencoba menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran IPA, materi organ tubuh. Dengan media ini, peneliti berharap dapat membantu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan dapat membantu siswa memahami juga mengingat materi yang disampaikan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Untuk meningkatkan keaktifan belajar

siswa, maka alur kerangka berfikir digambarkan secara praktis pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019) Sesuai dengan pemilihan pokok masalah yang diajukan dengan kerangka berpikir yang melandasi penelitian ini, maka hipotesis penelitian ini adalah :

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 050645 Turangie.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 050645 Turangie.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SD Negeri 050645 Turangie yang berlokasi di Turangie, Perkebunan Turangi, Kecamatan Bohorok, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Sebelumnya penentuan lokasi ini di dasarkan atas beberapa pertimbangan yang dimana lokasi ini belum pernah dilakukan penelitian sesuai dengan judul ini.

2. Waktu Penelitian

Dengan beberapa pertimbangan dan alasan penulis menentukan menggunakan waktu penelitian selama 2 bulan terhitung dari awal bulan September sampai akhir bulan Oktober 2023.

No	Kegiatan Penelitian	Mei	Juni	Juli	Agus	Sep	Okt	Nov	Des
1	Pengajuan Judul	■							
2	Penyusunan Proposal		■	■					
3	Seminar Proposal				■				
4	Perbaikan Proposal					■			
5	Pengolahan Data					■			
6	Penyusunan Skripsi						■		
7	Bimbingan Skripsi						■	■	
8	Ujian Skripsi								■

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2019). Populasi adalah objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang terdapat pada wilayah generalisasi. Kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti berguna untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian, populasi tidak hanya jumlah dari objek atau subjek melainkan seluruh sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Subjek atau objek tidak perlu memiliki jumlah yang lebih dari satu karena pada satu orang pun terdapat berbagai karakteristik seperti gaya bicara, hobi, dan lainnya. Sehubungan dengan penelitian ini, yang menjadi populasi adalah siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie Tahun Ajaran 2023, dengan keseluruhan populasi 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa kelas VA dan 20 siswa kelas VB.

2. Sampel Penelitian

Didasarkan pada pernyataan (Sugiyono, 2019) sampel diartikan sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi penelitian. Pengambilan sampel dalam suatu penelitian bertujuan untuk mempresentasikan keadaan populasi sebenarnya tanpa harus melakukan penelitian secara menyeluruh pada jumlah populasi. Sehingga, keberadaan sampel diharapkan mampu mewakili gambaran dari keseluruhan populasi. Dan adapun telah disebutkan sebelumnya, bahwa populasi penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie yang

sebanyak 40 siswa. Teknik sampling dalam penelitian ini purposive sampling, adapun kelas yang digunakan sampel pada penelitian ini adalah kelas VA berjumlah 20 sebagai kelas eksperimen yang di terapkan media video animasi dan kelas VB berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol yang tidak di terapkan media video animasi pada pembelajaran IPA.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal (Darwis et al., 2021). Kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2018:60) Variabel adalah gejala atau fakta (data) yang harganya berubah-berubah atau bervariasi (Jaedun, 2011). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (Independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (dependen). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Pengaruh Media Video Animasi (X).
2. Variabel terikat (Dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Keaktifan Belajar Siswa (Y).

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi variabel penelitian diperlukan untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap variabel penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini yang perlu untuk didefinisikan adalah sebagai berikut:

Media Video Animasi Media video animasi adalah media audio visual gerak yang berisi gambar yang memuat objek-objek yang seolah hidup yang dapat diatur percepatan gerakannya. Selain itu, media video animasi juga dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan format video bergambar kartun animasi untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya Pembelajaran IPA. Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tanggalan sehingga menjadi gambar gerak.

1. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar merupakan upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka walaupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar yang didukung oleh adanya guru atau pendidik sebagai pembantu, pendorong siswa sekaligus orang tua siswa di sekolah yang akan mengarahkan siswa untuk selalu berperan aktif, baik dalam pembelajaran maupun diluar konteks pembelajaran. Beberapa aktivitas siswa yang menjadi fokus pengamatan:

- a. Siswa ikut serta dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru.
- b. Siswa ikut serta dalam memecahkan masalah.
- c. Siswa ikut serta dalam mencari informasi.
- d. Siswa kerjasama dan hubungan sosial.
- e. Siswa menilai kemampuan dirinya dan partisipasi dalam proses tanya jawab.

E. Instrumen Penelitian

1. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan catatan yang menggambarkan tingkat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran IPA berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kontrol grup design. Adapun kisi-kisi lembar observasi kegiatan guru dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Keaktifan Peserta Didik

No.	Indikator	Butir Pernyataan	Jumlah
1.	Aktivitas visual.	1,2	2
2.	Aktivitas lisan.	3,4	2
3.	Aktivitas mendengarkan.	5,6	2
4.	Aktivitas menulis.	7,8	2
5.	Aktivitas emosional.	9,10	2
6.	Aktivitas mental.	11,12	2
Total			12

Dalam penelitian ini, skala keaktifan dibuat berdasarkan dimensi-dimensi yang diambil dari teori yang dipaparkan oleh Mc Keachie. Dari ketujuh dimensi yang dipaparkan oleh Mc Keachie, penulis hanya mengambil lima indikator yang berhubungan dengan keaktifan siswa dilihat dari faktor internal siswa itu sendiri. Dua indikator lainnya tidak dipakai karena merupakan indikator keaktifan siswa dilihat dari faktor eksternal, sementara yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa dilihat dari faktor internalnya. Dimensi-dimensi keaktifan siswa yang dipakai sebagai indikator untuk membuat kuesioner, antara lain :

- a. Aktivitas visual.
- b. Aktivitas lisan.

- c. Aktivitas mendengarkan.
- d. Aktivitas menulis.
- e. Aktivitas emosional.
- f. Aktivitas mental.

Pemberiaan skor kepada masing-masing indikator yang diamati menggunakan penilaian proses belajar mengajar dengan empat jawaban alternatif yaitu, 4 sangat aktif, 3 aktif, 2 cukup aktif dan 1 tidak aktif.

Tabel 3.3 pedoman Pemberian Skor Keaktifan Peserta Didik

Kriteria	Skor
Sangat Aktif	4
Aktif	3
Cukup Aktif	2
Tidak Aktif	1

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, membulatkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan (Sugiyono, 2019:147).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Uji Validitas *Expert Judgement*

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen yang valid atau mempunyai validitas tinggi. Namun sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan konstruk. Validitas ini harus menjawab pertanyaan sejauh mana instrumen yang digunakan itu mencakup keseluruhan situasi yang ingin diukur. Validitas isi menggunakan *expert judgement* yaitu satu dosen FKIP UMSU dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrumen observasi yang telah disusun oleh peneliti, pengujian validitas isi instrumen dengan cara *expert judgement* adalah melalui menelaah kisi – kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir – butir pernyataannya. Hasil validitas isi oleh *expert judgement* yang telah menyatakan bahwa instrument keaktifan siswa telah valid, selanjutnya diuji cobakan. Selain validitas isi, perlu juga dibuktikan dengan validitas konstruk. Pembuktian validitas konstruk mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dapat mengukur konstruk teoretis yang hendak diukurnya.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan maka digunakan ketentuan seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala Linkert

Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
76 % - 100 %	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
51 % - 75 %	Layak	Tidak perlu direvisi
26% - 50 %	Kurang Layak	Direvisi
0 % - 25 %	Tidak Layak	Direvisi

(Lilis et al., 2022)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu cara yang dilakukan untuk melihat apakah data dalam penelitian telah terdistribusi secara normal. Pengujian normalitas yang dilakukan dengan uji Shapiro Wilk karena sampel yang digunakan kurang dari 50. Pengujian normalitas dengan uji Shapiro Wilk dapat dilakukan dengan bantuan SPSS versi 23.0 for windows adalah sebagai berikut :

Langkah-langkah menggunakan Uji Shapiro Wilk SPSS

- 1) Klik tab analyze.
- 2) Pilih descriptive statistik, kemudian klik explore.
- 3) Pada window explore, masukkan hasil ke kolom dependent list caranya, klik hasil, kemudian klik icon panah kekanan.
- 4) Masukkan kelas ke kolom factor list. caranya sama saja. Klik kelas, kemudian klik icon panah kekanan yang mengarah ke kolom factor list.
- 5) Klik plots, kemudian pada window explore: plots, centang normality plots with tests.

6) Klik Continue pada window explore: plots dan klik ok pada window explore kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas dengan nilai $\alpha = 5\%$ (0,05), yaitu :

- Nilai signifikan $\geq \alpha$ maka data berdistribusi normal
- Nilai signifikan $< \alpha$ maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah pasangan data yang akan diuji perbedaannya mewakili varians yang tergolong homogen (tidak berbeda). Hal ini dilakukan untuk menggunakan uji beda, maka varians dari kelompok data yang akan diuji harus homogen.

Maka pengambilan keputusan pada uji homogenitas dengan nilai $\alpha = 5\%$ (0,05), yaitu :

- Nilai signifikan $\geq \alpha$ maka data mempunyai varian yang homogen.
- Nilai signifikan $< \alpha$ maka data mempunyai varian yang tidak homogen.

Langkah-langkah Uji homogenitas SPSS:

- 1) Klik compare means > one- way ANOVA
- 2) Masukkan variabel yang diujika pada kolom dependent list
- 3) Masukkan varibel yang membedakan kelompok ke kolom factor.
- 4) Klik optinons lalu centang homogeneity of variance test
- 5) Klik ok.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh

variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji-t Independent Sampel T-test dengan bantuan SPSS 23.0 for windows: Adapun Kriteria pengambilan keputusan uji t :

- Nilai signifikansinya yaitu 5% (0,05).
- Jika nilai sig. (2-tailed) $<0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, media video animasi berpengaruh pada pembelajaran IPA terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie.
- Jika nilai sig. (2-tailed) $\geq 0,05$. Maka H_a ditolak dan H_o diterima. Artinya, media video animasi tidak berpengaruh pada pembelajaran IPA terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie.

Keterangan:

- H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 050645 Turangie.
- H_o : Tidak Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 050645 Turangie.

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

- a. Klik analyze > compare means > independent-sampels T Test.
- b. Memilih variabel yang diuji pada kotak test variabel (x).
- c. Memilih grouping variabel.
- d. Tentukan 2 jenis kelompok pada define groups kemudian klik ok.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan data hasil dan pembahasan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 40 orang. Data yang diperoleh dari penelitian ini diambil dari hasil lembar observasi keaktifan belajar siswa kelas V. penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Lembar observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dalam melihat keaktifan belajar siswa. Sebelum dilakukannya penelitian terlebih dahulu harus melakukan validitas lembar observasi kepada validator ahli Bahasa untuk mengetahui pernyataan – pernyataan yang layak dijadikan instrument dalam penelitian.

1. Uji Validitas *Expert Judgement* (Ahli)

Uji validitas *expert judgement* (ahli) adalah instrument yang benar benar tepat dalam mengukur apa yang akan diukur dan diambil datanya. Pada penelitian ini untuk mengukur validitas isi penelitian memakai pendapat pakar (*expert judgement*) atau validitas ahli yaitu bapak Amin Basri S.Pd.I.,M.Pd. dosen Bahasa Indonesia pada tanggal 29 September 2023. Validitas dilakukan untuk melihat apakah isi yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran atau masukan untuk penyempurnaan instrument.

Tabel 4.1Ringkasan Hasil Uji Validitas *Expert Judgement* (Ahli)

No	<u>Aspek yang dinilai</u>	<u>Skor maks</u>	<u>Skor perolehan</u>
1.	<u>Aktivitas visual</u>	4	4
		4	4
2.	<u>Aktivitas lisan</u>	4	4
		4	4
3.	<u>Aktivitas mendengarkan</u>	4	4
		4	4
4.	<u>Aktivitas menulis</u>	4	4
		4	4
5.	<u>Aktivitas emosional</u>	4	4
		4	4
6.	<u>Aktivitas mental</u>	4	4
		4	4
<u>Jumlah</u>			48

Hasil validitas dari validator ahli yang terdiri dari 6 aspek penilaian adalah pada indikator pertama yaitu aktivitas visual yang berisi 2 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke dua yaitu aktivitas lisan yang berisi 2 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke tiga yaitu aktivitas mendengarkan yang berisi 2 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke empat yaitu aktivitas menulis yang berisi 2 butir pernyataan memperoleh skor 4 dengan skor maksimal 4, pada indikator ke lima yaitu aktivitas emosional yang berisi 2 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke enam yaitu aktivitas mental yang berisi 2 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4.

Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa rata – rata skor yang diperoleh adalah 48 dari 48 skor yang diharapkan. Sehingga persentasi hasil

penilaian instrument keaktifan belajar siswa dari validasi ahli adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ \text{Nilai} &= \frac{48}{48} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penelitian yang dilakukan validator terhadap instrumen validitas keaktifan belajar memiliki nilai 100%. Hasil validitas ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2

Hasil Validitas Ahli

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
Amin Basri S.Pd.I., M.Pd.	48	100 %	Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan hasil tabel 4.2 dari validator ahli oleh Bapak Amin Basri S.Pd.,M.Pd. diperoleh total skor 48 dengan persentasenya 100% termasuk dalam kriteria valid dan mempunyai keterangan tidak perlu revisi. Hasil validitas ahli dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 86.

B. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas, peneliti menggunakan data nilai pre – test pada keaktifan belajar siswa pada materi IPA. Baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Peneliti melakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS *Statistics* 23.0

hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS *Statistics* 23.0 disajikan dalam tabel berikut:

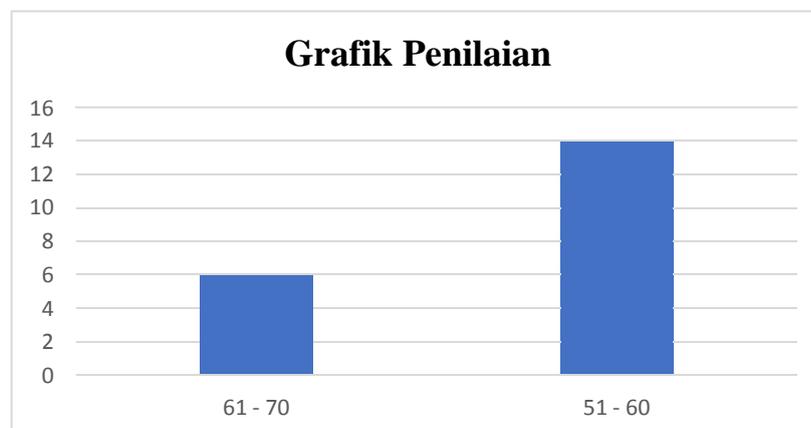
Tabel 4.3 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
27	2	10%
28	4	20%
29	8	40%
30	4	20%
31	2	10%
Total	20	100%
Rata-Rata		29
Tertinggi		31
Terendah		27

Tabel 4.4 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
40	1	5%
41	4	20%
42	5	25%
43	2	10%
44	3	15%
45	2	10%
46	2	10%
48	1	5%
Total	20	100%
Rata-Rata		43,1
Tertinggi		48
Terendah		40

Gambar 4.1 Diagram Kelas Kontrol



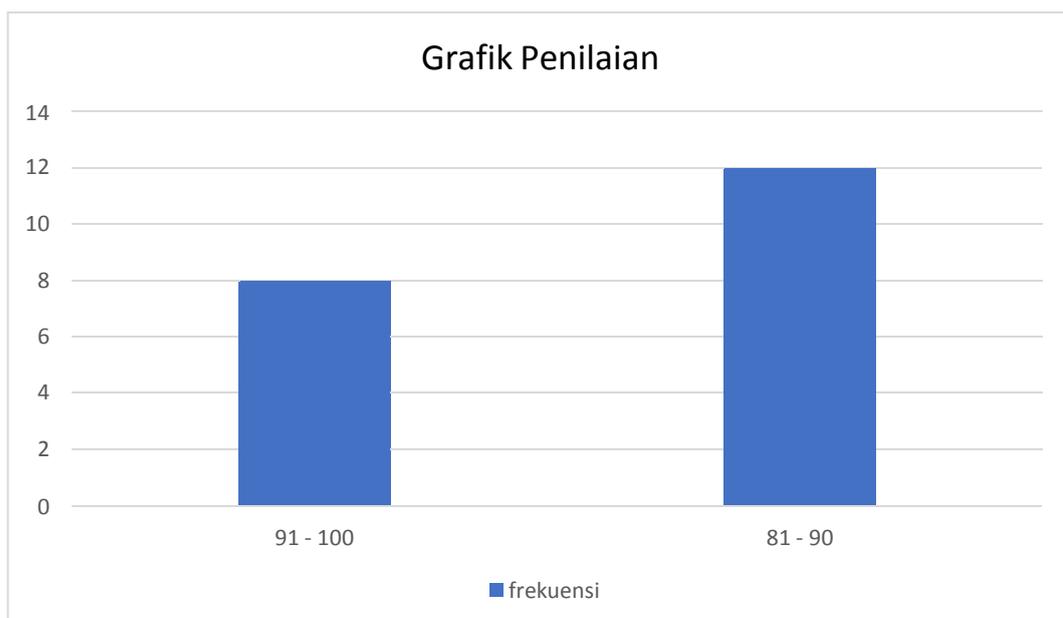
Tabel 4.5 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
56-57	2	10%
58-59	4	20%
60-61	8	40%
62-63	4	20%
64-65	2	10%
Total	20	100%
Rata-Rata		60
Tertinggi		65
Terendah		58

Tabel 4.6 Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
83-85	5	25%
86-88	5	25%
89-91	2	10%
92-94	5	25%
95-97	2	10%
98-100	1	5%
Total	20	100%
Rata-Rata		90
Tertinggi		100
Terendah		83

Gambar 4.2 Diagram Kelas Eksperimen



Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Keaktifan Belajar Siswa

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas_Kontrol	.245	20	.003	.913	20	.073
Kelas_Eksperimen	.168	20	.143	.951	20	.376

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data menggunakan shapiro wilk diperoleh nilai sig. untuk kelas eksperimen sebesar $0,376 > 0,05$ dan kelas kontrol $0,073 > 0,05$ dimana pada hasil pengujian data lebih dari nilai sig. $0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan berarti sampel yang diambil dalam penelitian ini berasal dari populasi yang sama.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengambil apakah sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Hasil pengujian homogenitas data dengan menggunakan bantuan SPSS *Statistics* 23.0. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan SPSS *Statistics* 23.0 disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Belajar Siswa

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil keaktifan IPA	Based on Mean	.031	1	38	.862
	Based on Median	.029	1	38	.866
	Based on Median and with adjusted df	.029	1	37.798	.866
	Based on trimmed mean	.024	1	38	.878

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh $0,862 > 0,05$ dimana hasil pengujian data lebih dari nilai sig. 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas kedua varian homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini, setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, serta dalam menentukan analisis data akhir atau uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Uji hipotesis ini menggunakan uji t independent sample t – test dengan berbantuan SPSS *Statistics* 23.0 dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependen, apakah berpengaruh atau tidak. hasil Uji hipotesis dengan menggunakan SPSS *Statistics* 23.0 disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.9 Hasil Uji T –test Keaktifan Belajar Siswa

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Keaktifan	Equal variances assumed	5.971	.019	25.416	38	.000	29.65000	1.16659	27.28837	32.01163
	Equal variances not assumed			25.416	30.673	.000	29.65000	1.16659	27.26971	32.03029

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 25,416 sedangkan untuk t_{tabel} pada $N = 40 - 2$ yaitu 1,685 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ 25,416 > 1,685. Ini menunjukkan ada pengaruh yang diberikan, pada tabel di atas jika dilihat dari nilai sig. (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$. Maka dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak yang artinya H_a diterima. Hal ini berarti uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi pada pembelajaran IPA terhadap keaktifan siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie.

C. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

1. Observasi Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA di kelas Kontrol

Keaktifan siswa pada pembelajara IPA di kelas kontrol yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media video animasi selama proses pembelajaran. Dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4.10
Distribusi frekuensi Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
51 - 60	14	70%	Tidak Tuntas
61 - 70	6	30%	Tuntas
Total	20	100%	
Rata - rata		60,3	
Nilai Maximum		65	
Nilai Minimum		56	

Berdasarkan tabel di atas nilai siswa yang sudah tuntas adalah sebanyak 6 orang siswa dengan persentase 70%, sedangkan yang belum tuntas adalah sebanyak 14 orang siswa dengan persentase 30%. Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh nilai 51 – 60 sebanyak 14 siswa, nilai 61 – 70 sebanyak 6 siswa.

2. Observasi Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA di kelas Eksperimen

Keaktifan siswa pada pembelajaran IPA di kelas eksperimen yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sesudah menggunakan media video animasi selama proses pembelajaran. Dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.11
Distribusi frekuensi Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
81 - 90	12	60%	Tuntas
91 - 100	8	40%	Tuntas
Total	20	100%	
Rata - rata		89,95	
Nilai Maximum		100	
Nilai Minimum		83	

Berdasarkan tabel di atas nilai siswa yang sudah tuntas adalah sebanyak 20 orang siswa. Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh nilai 81 – 90 sebanyak 12 siswa dengan persentase 60%, nilai 91 – 100 sebanyak 8 siswa dengan persentase 40%, secara keseluruhan dapat dikategorikan tuntas.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan bahwasanya peneliti mendapatkan hasil perhitungan dari uji hipotesis yang sudah dilakukan oleh peneliti pada uji t perhitungannya menunjukkan pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 25,416 sedangkan untuk t_{tabel} pada $N = 40 - 2$ yaitu 1,685. Maka $t_{hitung} 25,416 > t_{tabel} 1,685$. Ini menunjukkan ada pengaruh dari tabel di atas hal ini dapat dilihat dari nilai sig. α sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

yang diberi perlakuan media video animasi dengan kelas yang tidak diberi perlakuan media video animasi.

D. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat keterbatasan yang belum dapat dijangkau oleh penelitian baik pada aspek penulisan, Bahasa maupun pada aspek pengumpulan data dan analisis data. Keterbatasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan tempat penelitian

Peneliti menggunakan satu sekolah tetapi tidak mengurangi prosedur prasyarat penelitian dengan menganalisis normalitas dan homogenitasnya.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Waktu penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sangat terbatas dan peneliti hanya memiliki waktu sesuai dengan keperluan yang berhubungan dengan peneliti saja.

3. Keterbatasan kemampuan

Penelitian ini dilaksanakan dengan batasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, oleh sebab itu peneliti menyadari bahwa pentingnya bimbingan dari dosen pembimbing untuk membantu mengoptimalkan hasil penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sebagai sebuah karya ilmiah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi mengalami peningkatan yang memenuhi nilai KKM sebanyak 20 siswa dan 0 siswa yang belum memenuhi nilai KKM.
2. Keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas kontrol dengan menggunakan media konvensional sangat rendah ini terlihat siswa yang memenuhi nilai KKM sebanyak 6 orang dan 14 orang lagi belum memenuhi nilai KKM.
3. Dari perhitungan di atas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai $\text{sig } \alpha$ sebesar 0,000 < 0,05 berarti ada pengaruh media video animasi pada pembelajaran IPA terhadap keaktifan siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie.

B. Saran

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah berupa :

1. Bagi sekolah hendaknya lebih memperhatikan sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk menunjang penerapan media pembelajaran video animasi. Sehingga dalam penerapan media dapat lebih maksimal dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi guru, hendaknya menyiapkan inovasi-inovasi baru dalam penerapan media pembelajaran sehingga pembelajaran akan terkesan lebih menarik dan tidak membosankan sehingga dapat menjungnya peningkatan kualitas pembelajaran.

3. Bagi peneliti, diharapkan untuk meneliti hal yang sama dengan tempat yang berbeda agar menjadi perbandingan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fanni, S., Syaiful Bachri, B., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*. <https://doi.org/10.26740/jptt.v13n2.p171-179>
- Fatehah Rahma Agustin, Sri Wahyuni, & Alfian Afandi. (2020). Perbedaan Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Pemberian Pendidikan Kesehatan Tentang Gizi Seimbang Melalui Media Video Animasi Di Sd Mardi Rahayu Kabupaten Semarang. *Universitas Ngudi Waluyo*.
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*. <https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7566>
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Izzah, F. N., Khofshoh, Y. A., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., & Wakhidah, N. (2022). Analisis Faktor-faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1), 150–154.
- Jannah, D. M. (2018). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP N 13 Surabaya Tahun Pembelajaran 2017 / 2018. *Jurnal Bapala*.
- Lestari, B. A., & Kurniasari, L. (2020). Pengaruh Media Video Animasi tentang Mimpi Basah dan Pencegahan Pelecehan Seksual (Eksperimen pada Remaja Disabilitas). *Borneo Student Research (BSR)*.
- Lilis, D. N., Suryanti, Y., Fajrianti, D., & Fitria, D. W. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Tentang Deteksi Dini Pemeriksaan Payudara Sendiri Terhadap Pengetahuan dan Perilaku WUS. *Jambura Journal Of Health Sciences and Research*.
- Maulida, A. H., Ningsih, M. F., & Bastian, T. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Keaktifan Belajar Siswa Smp. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31941/delta.v6i1.649>
- Mawakhadah, K., Wijayanti, K., & Khasanah, N. N. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Islami Sekolah Di Tk Pgri Iv. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*.
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II Sd. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*.

- Nugraha, A. T., Hidayat, A., & Ilyas. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*.
- Nur, I., & Reskiyanti, T. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*.
- Nurfatimah, N., Hamdian Affandi, L., & Syahrul Jiwandono, I. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa kelas Tinggi di SDN 07 Sila pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.130>
- Pada, D., Di, M. C.-, & Dasar, S. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Putri, B. F. (2019). Penerapan Picture And Picture Dalam Prestasi Belajar IPA dan Keaktifan Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional PGSD, April*, 75–78.
- Putri, N. Y., & Firmansyah, D. (2020). Hubungan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sisiomadika*.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Riadi, L. B., Hadi, S., & Hidayati, S. (2020). Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Penurunan Indeks Kebersihan Gigi Dan Mulut Tahun 2020. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG)*.
- Rizal, M. (2017). Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan “Global warming” Untuk Anak Usia Dini. *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 79–85. <https://doi.org/10.35585/inspir.v7i1.2439>
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Simaibang, F. H., Azzahroh, P., & Silawati, V. (2021). Pengaruh Media Lembar

- Fanni, S., Syaiful Bachri, B., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*. <https://doi.org/10.26740/jptt.v13n2.p171-179>
- Fatehah Rahma Agustin, Sri Wahyuni, & Alfian Afandi. (2020). Perbedaan Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Pemberian Pendidikan Kesehatan Tentang Gizi Seimbang Melalui Media Video Animasi Di Sd Mardi Rahayu Kabupaten Semarang. *Universitas Ngudi Waluyo*.
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*. <https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7566>
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Izzah, F. N., Khofshoh, Y. A., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., & Wakhidah, N. (2022). Analisis Faktor-faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1), 150–154.
- Jannah, D. M. (2018). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP N 13 Surabaya Tahun Pembelajaran 2017 / 2018. *Jurnal Babala*.
- Lestari, B. A., & Kurniasari, L. (2020). Pengaruh Media Video Animasi tentang Mimpi Basah dan Pencegahan Pelecehan Seksual (Eksperimen pada Remaja Disabilitas). *Borneo Student Research (BSR)*.
- Lilis, D. N., Suryanti, Y., Fajrianti, D., & Fitria, D. W. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Tentang Deteksi Dini Pemeriksaan Payudara Sendiri Terhadap Pengetahuan dan Perilaku WUS. *Jambura Journal Of Health Sciences and Research*.
- Maulida, A. H., Ningsih, M. F., & Bastian, T. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Keaktifan Belajar Siswa Smp. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31941/delta.v6i1.649>
- Mawakhadah, K., Wijayanti, K., & Khasanah, N. N. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Islami Sekolah Di Tk Pgr Iv. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*.
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II Sd. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*.
- Nugraha, A. T., Hidayat, A., & Ilyas. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar

Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*.

- Nur, I., & Reskiyanti, T. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*.
- Nurfatihah, N., Hamdian Affandi, L., & Syahrul Jiwandono, I. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa kelas Tinggi di SDN 07 Sila pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.130>
- Pada, D., Di, M. C., & Dasar, S. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Putri, B. F. (2019). Penerapan Picture And Picture Dalam Prestasi Belajar IPA dan Keaktifan Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional PGSD, April*, 75–78.
- Putri, N. Y., & Firmansyah, D. (2020). Hubungan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sisiomadika*.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Riadi, L. B., Hadi, S., & Hidayati, S. (2020). Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Penurunan Indeks Kebersihan Gigi Dan Mulut Tahun 2020. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG)*.
- Rizal, M. (2017). Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan “Global warming” Untuk Anak Usia Dini. *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 79–85. <https://doi.org/10.35585/inspir.v7i1.2439>
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Simaibang, F. H., Azzahroh, P., & Silawati, V. (2021). Pengaruh Media Lembar Balik, Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Mengenai Reproduksi Seksualitas pada Siswa Sekolah Dasar di Jakarta Timur. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*. <https://doi.org/10.37012/jik.v13i1.493>

- Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jendral Soedirman .” *Jurnal Multinetics*, 6(1), 21–68.
- Sugiyono, P. D. (2019). Prof. Dr. Sugiyono. In *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Twozia, T. (2021). Pengaruh Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Segitiga Siswa Kelas IV di SDN Gentramasekdas. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1692>
- Uroiva, A., Agustiningsih, & Mahmudi, K. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v5i2.1712>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wulandari, E., Marlina, C., & Muzakir, U. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1/a Sd Negeri 32 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*.
- Wulandari, I. S., Salam, M., & Fauzan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi. *FKIP PPKN Universitas Jambi*.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160.
<https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>
- Zukin, A. (2022). Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Edukais : Jurnal Pemikiran Keislaman*.
<https://doi.org/10.36835/edukais.2022.6.1.15-29>

LAMPIRAN – LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: SILABUS

SILABUS IPA KELAS V SD

Sekolah	: SD Negeri 050645 Turangie
Mata Pelajaran	: IPA
Pelajaran	: Fungsi Organ Pencernaan Manusia dan Hubungannya Dengan Makanan dan Kesehatan
Kelas	: V (Lima)
Semester	: 1 (Satu)
Tahun Program	: 2022/2023

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

A. Memahami Fungsi Organ Pencernaan Manusia dan Hubungannya Dengan Makanan dan Kesehatan

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Bahan Ajar
1.3Mengeidentifikasi fungsi organ pencernaan dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan.	<p>1.3.1 Menentukan organ-organ penyusun sistem pencernaan manusia</p> <p>1.3.2 Menyebutkan fungsi mulut sebagai organ pencernaan</p> <p>1.3.3 Menyebutkan fungsi kerongkongan sebagai organ pencernaan</p> <p>1.3.4 Menyebutkan fungsi lambung sebagai organ pencernaan</p> <p>1.3.5 Menyebutkan fungsi usus halus sebagai organ pencernaan</p> <p>1.3.6 Menyebutkan fungsi usus besar sebagai organ pencernaan</p> <p>1.3.7 Menyebutkan fungsi anus</p>	<ul style="list-style-type: none"> Memahami fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati organ tubuh manusia dengan media video animasi Mendiskusikan fungsi organ pencernaan manusia 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Rasa Ingin Tahu Gemar membaca Komunikatif Gotong Royong Disiplin 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu memahami fungsi organ pencernaan manusia Siswa mampu memahami hubungan organ pencernaan manusia dengan makanan dan kesehatan 	<ul style="list-style-type: none"> Buku IPA K13 Kelas V SD Media Video Animasi

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Bahan Ajar
	sebagai organ pencernaan 1.3.8 Menjelaskan hubungan antara organ pencernaan dengan makanan 1.3.9 Menjelaskan hubungan antara organ pencernaan dengan kesehatan					



Guru Kelas V

 (Friska Br Bukit, S.Pd)

LAMPIRAN 2: RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Nama Sekolah	: SD Negeri 050645 Turangie
Mata Pelajaran	: IPA
Kelas / Semester	: V/2
Materi	: Memahami Fungsi Organ Pencernaan Manusia dan Hubungannya Dengan Makanan dan Kesehatan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

I. Kompetensi Inti

- KI – 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI – 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI – 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI – 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku

anak beriman dan berakhlak mulia.

II. Kompetensi Dasar

- a. Mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan.

III. Indikator Pencapaian Kompetensi

- a. Menyebutkan alat pada pencernaan manusia.
- b. Menjelaskan fungsi alat pencernaan pada manusia.
- c. Menyebutkan penyakit yang dapat menyerang pada manusia.
- d. Menjelaskan cara menjaga kesehatan pencernaan pada manusia.

IV. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat menyebutkan alat pada pencernaan manusia.
- b. Siswa dapat menjelaskan fungsi alat pencernaan pada manusia.
- c. Siswa dapat menyebutkan penyakit yang dapat menyerang pencernaan pada manusia.

V. Materi Pembelajaran

- a. Fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan.

VI. Metode Pembelajaran

- a. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab.
- b. Model : Diskusi kelompok kecil.
- c. Media : Gambar

VII. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan untuk berdo'a bersama. • Mengabsen kehadiran siswa. • Guru menyampaikan apersepsi dengan memotivasi siswa dan melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali tentang pembelajaran sebelumnya dan mengaitkannya dengan pembelajaran tentang “ fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan”. • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran tentang fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan. 	10 Menit

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menyampaikan pengertian dari alat pencernaan pada tubuh dan macam – macam alat pencernaan pada tubuh.• Setelah menjelaskan sedikit tentang organ pencernaan pada tubuh, guru juga memperlihatkan kepada siswa sebuah media pembelajaran berupa gambar macam – macam organ pencernaan manusia terdiri dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, anus, setelah guru memperlihatkan gambarnya guru juga menjelaskan satu persatu tentang fungsi dan penyakit yang bisa menyerang alat pencernaan manusia tersebut.• Guru meminta siswa menyebutkan ulang nama, fungsi, dan penyakit yang bisa timbul dari gambar organ pencernaan yang telah dijelaskan guru sebelumnya. Penggunaan model diskusi kelompok kecil.• Setelah guru meminta siswa menyebutkan ulang materi yang telah di ajarkan, guru mulai menggunakan model pembelajaran berupa diskusi kelompok kecil.• Guru menyiapkan sebuah soal dimana soal tersebut akan diselesaikan oleh siswa.• Guru meminta siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar yang terdiri dari 5 orang siswa.	45 menit
---------------	--	----------

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan aturan pembelajaran yang dimana setiap kelompok akan berdiskusi tentang bagaimana cara menyelesaikan soal yang diberikan guru tersebut, setelah selesai mengerjakan soal masing – masing perwakilan kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi tersebut, selanjutnya guru akan menilaidan memberikan reward terhadap hasil diskusi siswa. 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa bersama sama membuat kesimpulan pembelajaran dan gurumenyampaikan sedikit materi yang akan disampaikan selanjutnya. • Guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama. 	15 menit

VIII. Sumber dan media pembelajaran

- a. Buku IPA
- b. Media berupa gambar
- c. Spidol

IX. Penilaian

- a. Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak awal hingga akhir pembelajaran.
- b. Lembar observasi.

Turangie, *17 oktober*2023

Mengetahui

Guru Kelas V



(Friska Lesmana Beru B, S.Pd)



Kepala Sekolah



(Friska Bf. Tarigan, S.Pd)
NPSN : 10201785

Lampiran 3**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Nama Sekolah	: SD Negeri 050645 Turangie
Mata Pelajaran	: IPA
Kelas / Semester	: V/2
Materi	: Memahami Fungsi Organ Pencernaan Manusia dan Hubungannya Dengan Makanan dan Kesehatan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

I. Kompetensi Inti

KI – 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI – 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI – 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.

KI – 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas , sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

II. Kompetensi Dasar

- a. Mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan.

III. Indikator Pencapaian Kompetensi

- a. Menyebutkan alat pada pencernaan manusia.
- b. Menjelaskan fungsi alat pencernaan pada manusia.
- c. Menyebutkan penyakit yang dapat menyerang pada manusia.
- d. Menjelaskan cara menjaga kesehatan pencernaan pada manusia.

IV. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat menyebutkan alat pada pencernaan manusia.
- b. Siswa dapat menjelaskan fungsi alat pencernaan pada manusia.
- c. Siswa dapat menyebutkan penyakit yang dapat menyerang pencernaan pada manusia.

V. Materi Pembelajaran

- a. Fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan.

VI. Metode Pembelajaran

- a. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab.
- b. Model : Diskusi kelompok kecil.
- c. Media : Video Animasi

VII. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p style="text-align: center;">Pendahuluan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan untuk berdo'a bersama. • Mengabsen kehadiran siswa. • Guru menyampaikan apersepsi dengan memotivasi siswa dan melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali tentang pembelajaran sebelumnya dan mengaitkannya dengan pembelajaran tentang “ fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan”. • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran tentang fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan 	<p style="text-align: center;">10 Menit</p>

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan pengertian dari alat pencernaan pada tubuh dan macam – macam alat pencernaan pada tubuh. • Setelah menjelaskan sedikit tentang organ pencernaan pada tubuh, guru juga memperlihatkan kepada siswa sebuah media pembelajaran berupa video animasi tentang proses penggunaan organ pencernaan manusia terdiri dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, anus, setelah guru memperlihatkan video animasinya guru juga menjelaskan ulang kembali fungsi dan penyakit yang bisa menyerang alat pencernaan manusia tersebut dari video animasi tersebut. • Guru meminta siswa menyebutkan ulang nama, fungsi, dan penyakit yang bisa timbul dari video animasi organ pencernaan yang telah ditampilkan oleh guru. Penggunaan model diskusi kelompok kecil. • Setelah guru meminta siswa menyebutkan ulang materi yang telah di ajarkan, guru mulai menggunakan model pembelajaran berupa diskusi kelompok kecil. • Guru menyiapkan sebuah soal dimana soal tersebut akan diselesaikan oleh siswa. 	45 menit
---------------	---	----------

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar yang terdiri dari 5 orang siswa. • Guru menjelaskan aturan pembelajaran yang dimana setiap kelompok akan berdiskusi tentang bagaimana cara menyelesaikan soal yang diberikan guru tersebut, setelah selesai mengerjakan soal masing – masing perwakilan kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi tersebut, selanjutnya guru akan menilai dan memberikan reward terhadap hasil diskusi siswa. 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa bersama sama membuat kesimpulan pembelajaran dan guru menyampaikan sedikit materi yang akan disampaikan selanjutnya. • Guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama. 	15 menit

VIII. Sumber dan media pembelajaran

- a. Buku IPA
- b. Media Video Animasi
- c. Spidol

IX. Penilaian

- a. Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak awal hingga akhir pembelajaran.
- b. Lembar observasi.

Turangie, *17 Oktober*2023

Mengetahui

Guru Kelas V



(Hildza Afrina, S.Pd.)

Kepala Sekolah



(Mastah Br. Tarigan, S.Pd.)

NPSN : 10201785

Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI MATERI

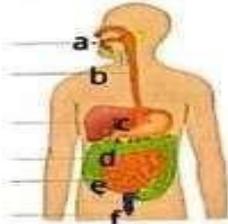
Tanggal : 26 September 2023
 Nama Validator : Friska Lesmana Beru B, S.Pd
 Profesi : Guru SD

Petunjuk !

Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator penelitian dan hasil pengamatan.

Mata Pelajaran	Soal	Penilaian			
		1	2	3	4
IPA	1. Urutan jalannya proses pencernaan pada manusia yang benar adalah..... a. Mulut – kerongkongan – lambung – usus halus – usus besar – anus. b. Kerongkongan – lambung – mulut – usus halus- usus besar. c. Mulut – usus besar – usus halus – kerongkongan. d. Mulut – kerongkongan – usus besar – usus halus.				✓
	2. Pencernaan secara mekanik dan kimiawi sekaligus terjadi di.... a. Usus halus b. Lambung c. Mulut d. kerongkongan				✓

	<p>3. enzim asam klorida, rennin dan pepsin dihasilkan di.....</p> <p>a. lambung b. usus besar c. usus halus d. kantong empedu</p>				✓
	<p>4. sari – sari makanan hasil pencernaan diserap oleh.....</p> <p>a. lambung b. usus besar c. usus halus d. kantong empedu</p>				✓
	<p>5. organ yang menghubungkan rongga mulut dan lambung terdapat gerak peristaltic adalah.....</p> <p>a. lambung b. usus halus c. kerongkongan d. mulut</p>				✓
	<p>6. Hasil dari pencernaan makanan yang diserap tubuh adalah.....</p> <p>a. Energi b. Daging c. Nutrisi d. fases</p>				✓
	<p>7. sistem pencernaan manusia berfungsi untuk.....</p> <p>a. menghaluskan bahan makanan</p>				✓

	<p>b. mengolah makanan</p> <p>c. menyimpan cadangan makanan</p> <p>d. mengolah bahan makanan</p>				
	<p>8. berikut yang bukan merupakan bagian sistem pencernaan manusia adalah.....</p> <p>a. Kerongkongan</p> <p>b. Tenggorokan</p> <p>c. Lambung</p> <p>d. Usus halus</p>				✓
	<p>9. Makanan yang masuk dalam tubuh manusia digunakan sebagai.....</p> <p>a. Sumber energi</p> <p>b. Pembentuk tubuh</p> <p>c. Komponen penyusun sel dan jaringan</p> <p>d. Semua jawaban benar</p>				✓
	<p>10. Organ pencernaan manusia yang menyerap sari sari makanan adalah.....</p> <p>a. Usus besar</p> <p>b. Usus halus</p> <p>c. Kerongkongan</p> <p>d. lambung</p>				✓
	<p>11. perhatikan gambar dibawah ini ! untuk menjawab pertanyaan 11 dan 12.</p> 				✓

	<p>Organ pencernaan yang ditunjukkan anak panah pada gambar c adalah.....</p> <p>a. usus besar b. lambung c. mulut d. anus</p>				
	<p>12. Makanan yang telah membusuk dan tidak dapat dicerna lagi akan dikeluarkan melalui anus. Pada gambar diatas ditunjukkan oleh huruf.....</p> <p>a. C b. D c. E d. F</p>				✓
	<p>13. Proses pemecahan makanan dari zat yang kompleks menjadi molekul – molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim pada organ.....</p> <p>a. Lambung b. Mulut c. Kerongkongan d. Usus</p>				✓
	<p>14. Sistem pencernaan pada tubuh manusia berfungsi untuk menghancurkan makanan yang masuk dalam tubuh dan menjadikannya sebagai energi.</p> <p>a. Benar b. Salah</p>				✓

	<p>c. Salah salah</p> <p>d. Benar salah</p>				
	<p>15. Makanan yang semula dalam bentuk makanan yang kasar dapat berubah menjadi bentuk yang halus dengan bantuan gigi dan enzim.</p> <p>a. Benar</p> <p>b. Salah</p> <p>c. Benar benar</p> <p>d. A dan C benar</p>				✓
	<p>16. Manfaat makanan bagi tubuh antara lain sebagai berikut, kecuali.....</p> <p>a. Sumber energy</p> <p>b. Pelindung tubuh</p> <p>c. Sumber pertumbuhan dan perbaikan tubuh</p> <p>d. Supaya tidak lapar</p>				✓
	<p>17. Pola makanan yang tidak teratur menyebabkan penyakit.....</p> <p>a. Maag</p> <p>b. Tifus</p> <p>c. Diare</p> <p>d. Usus buntu</p>				✓
	<p>18. Makanan yang sehat saja tentu tidak cukup. Agar tubuh tetap sehat kita perlu..... Secara teratur dan cukup.</p> <p>a. Istirahat</p>				✓

	<ul style="list-style-type: none"> b. Minum obat dan vitamin c. Olahraga d. Rekreasi atau piknik 				
	<p>19. Berat badan dapat dikontrol melalui olahraga dan makanan yang dikonsumsi sehingga dapat terhindar dari.....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Obesitas b. Overdosis c. Berat badan kurang d. Pertumbuhan tidak seimbang 				
	<p>20. Cara mencegah penyakit maag yang tepat adalah.....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Banyak mengonsumsi makanan yang mengandung vitamin C b. Selalu makan tepat waktu c. Banyak minum air putih d. Rajin berolahraga. 				

Bapak / Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap instrument lembar observasi pada keaktifan siswa.

<input checked="" type="checkbox"/>	Setuju tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Setuju dengan revisi
<input type="checkbox"/>	Perbaikan Sebagian
<input type="checkbox"/>	Perbaikan Total


 Turangie, 10 September 2023
 Validator

Lampiran 5

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA**

Tanggal : 29 September 2023
 Nama Validator : Amin Barri, S.Pd.I, MPd
 Profesi : Dosen

Petunjuk !

Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator penelitian dan hasil pengamatan. Pilihan jawaban terdiri dari 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = kurang layak, 1 = tidak layak.

No.	Aspek Yang di Nilai	Deskriptor	penilaian			
			4	3	2	1
1.	Aktivitas Visual	1. Peserta didik membaca materi tentang fungsi organ pencernaan manusia dan Hubungannya dengan makanan dan kesehatan.	✓			
		2. Peserta didik memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi.	✓			
2.	Aktivitas lisan	3. Mampu bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.	✓			
		4. Mampu mengemukakan pendapatnya tentang organ pencernaan manusia	✓			
3.	Aktivitas mendengarkan	5. Siswa mendengarkan dengan baik video animasi tentang fungsi organ pencernaan	✓			

		manusia dan Hubungannya dengan makanan dan kesehatan.				
		6. Menyimak dan mendengarkan dengan seksama pada saat guru menjelaskan inti – inti dari alur video.	✓			
4.	Aktivitas Menulis	7. Merangkum atau mencatat hal - hal yang penting tentang materi fungsi organ tubuh	✓			
		8. Mengerjakan tugas yang diberikan guru tentang materi fungsi organ tubuh.	✓			
5.	Aktivitas emosional	9. Peserta didik bersemangat dalam memulai pembelajaran.	✓			
		10. Dapat mengemukakan pendapat sendiri secara lantang dan jelas tentang fungsi organ tubuh.	✓			
6.	Aktivitas mental	11. Siswa mampu memecahkan masalah.	✓			
		12. Mampu menyimpulkan materi pembelajaran yang dipelajari tentang fungsi organ tubuh.	✓			

Bapak / Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap instrument lembar observasi pada keaktifan siswa.

<input type="checkbox"/>	Setuju tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Setuju dengan revisi
<input type="checkbox"/>	Perbaiki Sebagian
<input type="checkbox"/>	Perbaiki Total

Medan, 24 September 2023

Validator



Amin Basri S.Pd.I.,M.Pd.

Lampiran 6

FORMAT WAWANCARA PRA-PENELITIAN

Hari/Tanggal : Selasa, 12 September 2023

Tempat : SD Negeri 050645 Turangie

Topik : Rendahnya Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 050645 Turangie

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Media apa yang biasa ibu gunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas V ?	Sejauh ini media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran masih menggunakan media cetak seperti gambar juga media buku.
2	Bagaimana respon siswa saat proses pembelajaran dikelas apakah siswa aktif atau tidak bu ?	Cukup baik, tetapi tidak terlalu maksimal kemungkinan siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dikarenakan buku yang digunakan full dengan kata-kata dan tidak adanya gambar yang menarik perhatian siswa pada saat belajar.
3	Bagaimana dengan media pembelajaran yang penyajiannya menggunakan video apakah sudah ada bu?	Sejauh ini belum ada menggunakan media video dalam proses pembelajaran di kelas dikarenakan fasilitas yang kurang memadai.
4	Berdasarkan keterangan yang ibu berikan kepada saya bermaksud untuk menerapkan video pembelajaran di kelas V SD Negeri 050645 Turangie, menurut ibu bagaimana ?	Sangat bagus sekali jika diterapkan karena siswa akan senang dan menjadi lebih aktif juga dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Mengetahui,
Guru Kelas V

FRSKA LESKANA BEKU B. S.P

Lampiran 7**Bukti Video Observasi dan Wawancara SD
Negeri 050645 Turangie****Lampiran Video Wawancara Pra – Penelitian**

<https://youtu.be/JEql1BIW8Eg?si=sgbvzjVzb93U28ui>

Lampiran Video Animasi Pembelajaran IPA

<https://youtu.be/ssvsPAglSew?feature=shared>

Bukti Observasi Sebelum Penelitian

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama Siswa : *Aprilianta Sumbiring*
 Kelas : *Lima (v)*
 Mata Pelajaran : IPA

Petunjuk Pengisian !

1. Isilah identitas anda terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (☑) pada kolom jawaban yang tersedia dibawah ini sesuai dengan nilai yang diberikan.

No.	Kategori Pengamatan	Skor Dari Indikator			
		1	2	3	4
1.	Peserta didik membaca materi tentang fungsi organ pencernaan manusia dan Hubungannya dengan makanan dan kesehatan.			✓	
2.	Peserta didik memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi.			✓	
3.	Mampu bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.		✓		
4.	Mampu mengemukakan pendapatnya tentang organ pencernaan manusia.		✓		
5.	Siswa mendengarkan dengan baik penjelasan guru menggunakan media gambar tentang fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan			✓	
6.	Menyimak dan mendengarkan dengan seksama pada saat guru menjelaskan inti - inti dari alur penggunaan media gambar.		✓		
7.	Merangkum atau mencatat hal - hal yang penting tentang materi fungsi organ tubuh.		✓		
8.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru tentang materi fungsi organ tubuh.		✓		
9.	Peserta didik bersemangat dalam memulai pembelajaran.			✓	

10.	Dapat mengemukakan pendapat sendiri secara lantang dan jelas tentang fungsi organ tubuh.		✓		
11.	Siswa mampu memecahkan masalah			✓	
12.	Mampu menyimpulkan materi pembelajaran yang dipelajari tentang fungsi organ tubuh.			✓	

Keterangan Nilai

1 = Tidak Aktif

2 = Cukup Aktif

3 = Aktif

4 = Sangat Aktif

Observer**(Elsa Widya Vitania Br Sembiring)**

Lampiran 9

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama Siswa : NADJIA KHIVA BR.PA.

Kelas : V Lima

Mata Pelajaran : IPA

Petunjuk Pengisian !

1. Isilah identitas anda terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang tersedia dibawah ini sesuai dengan nilai yang diberikan.

No.	Kategori Pengamatan	Skor Dari Indikator			
		1	2	3	4
1.	Peserta didik membaca materi tentang fungsi organ pencernaan manusia dan Hubungannya dengan makanan dan kesehatan.				✓
2.	Peserta didik memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi.				✓
3.	Mampu bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.			✓	
4.	Mampu mengemukakan pendapatnya tentang organ pencernaan manusia.				✓
5.	Siswa mendengarkan dengan baik video animasi tentang fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan				✓
6.	Menyimak dan mendengarkan dengan seksama pada saat guru menjelaskan inti – inti dari alur video.				✓
7.	Merangkum atau mencatat hal - hal yang penting tentang materi fungsi organ tubuh.			✓	
8.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru tentang materi fungsi organ tubuh.			✓	
9.	Peserta didik bersemangat dalam memulai pembelajaran.				✓
10.	Dapat mengemukakan pendapat sendiri secara			✓	

	lantang dan jelas tentang fungsi organ tubuh.				
11.	Siswa mampu memecahkan masalah			✓	
12.	Mampu menyimpulkan materi pembelajaran yang dipelajari tentang fungsi organ tubuh.			✓	

Keterangan Nilai

1 = Tidak Aktif

2 = Cukup Aktif

3 = Aktif

4 = Sangat Aktif

Observer**(Elsa Widya Vitania Br Sembiring)**

Lampiran 10

Penilaian *Pretest* Keaktifan Siswa Pada Kelas
Kontrol

No.	Nama Siswa	Penilaian keaktifan siswa												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	A1	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	30
2.	A2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	27
3.	A3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	30
4.	A4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	29
5.	A5	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	31
6.	A6	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	28
7.	A7	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	28
8.	A8	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	31
9.	A9	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	30
10.	A10	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	30
11.	A11	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	29
12.	A12	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	29
13.	A13	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	28
14.	A14	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	29
15.	A15	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	27
16.	A16	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	28
17.	A17	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	29
18.	A18	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	29
19.	A19	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	29
20.	A20	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	29

Lampiran 11

Penilaian *Pretest* Keaktifan Siswa Pada Kelas
Eksperimen

No.	Nama Siswa	Penilaian keaktifan siswa												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	A1	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	41
2.	A2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
3.	A3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	42
4.	A4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	43
5.	A5	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	42
6.	A6	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	42
7.	A7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	46
8.	A8	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	43
9.	A9	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	42
10.	A10	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	44
11.	A11	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	41
12.	A12	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	41
13.	A13	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	42
14.	A14	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	40
15.	A15	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	41
16.	A16	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	44
17.	A17	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	46
18.	A18	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	45
19.	A19	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	45
20.	A20	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	44

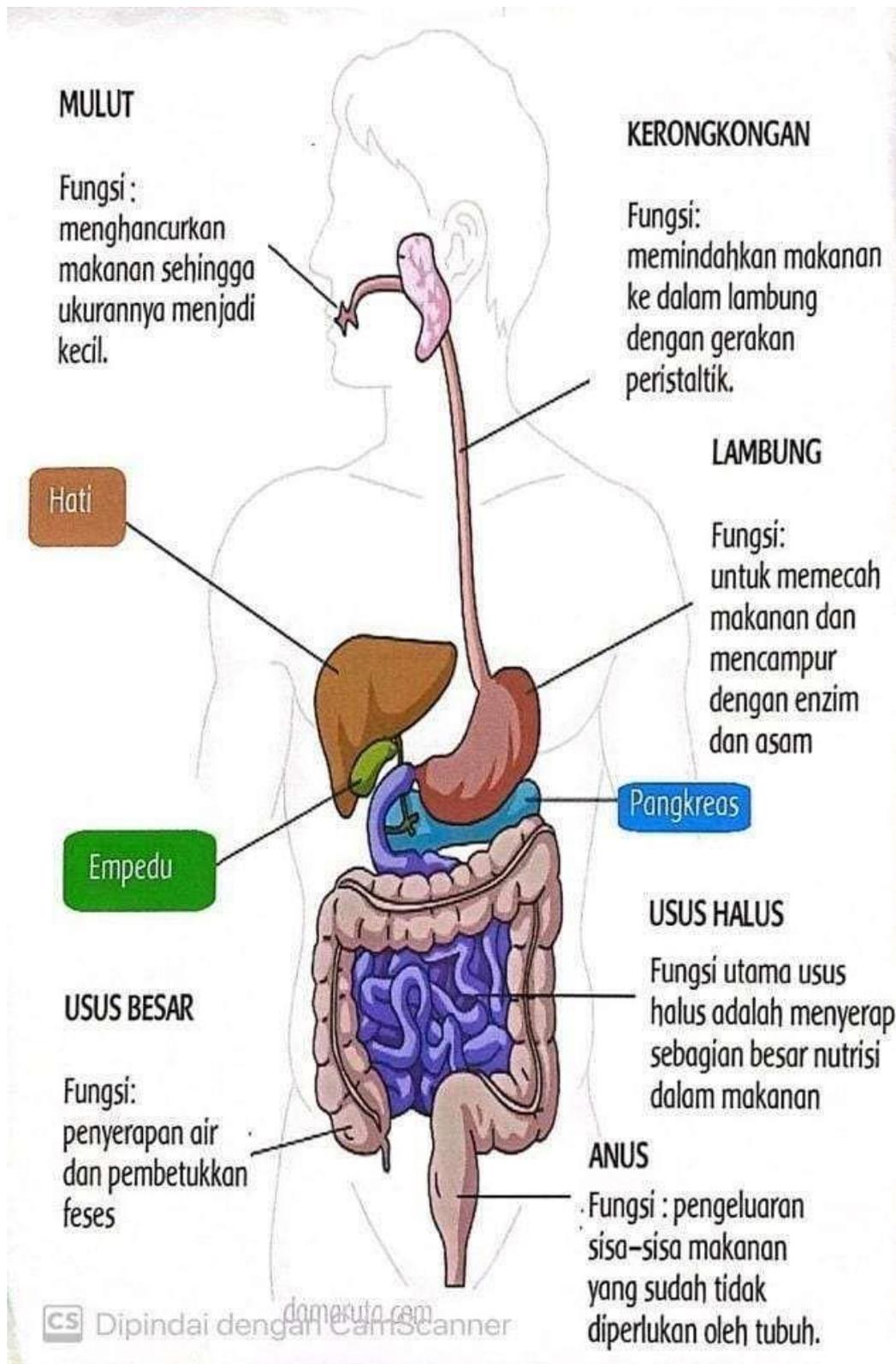
Lampiran 12

Penilaian *Posttest* Kelas Control Dan Kelas
Eksperimen

No.	Hasil Keaktifan Siswa	
	Kontrol	Eksperimen
1.	63	85
2.	56	100
3.	63	88
4.	60	90
5.	65	88
6.	58	88
7.	58	96
8.	65	90
9.	63	88
10.	63	92
11.	60	85
12.	60	85
13.	58	88
14.	60	83
15.	56	85
16.	58	92
17.	60	96
18.	60	94
19.	60	94
20.	60	92
Total	1.206	1.799
Rata – rata	60	90
Persentase	60%	90%

Lampiran 13

Materi Pembelajaran IPA



Lampiran 14

Dokumentasi







Lampiran 15



**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 PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Lengkap : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
NPM : 1902090278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Agustus 2023

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Lampiran 16



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

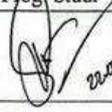
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
 N P M : 1902090278
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119,0 SKS

IPK : 3,72

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie	
	Pengaruh Model Pembelajaran LT (Learning Together) Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie	
	Pengaruh Model TGT (Team Games Turnamen) Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie	

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

Medan, 22 Mei 2023

Hormat, Pemohon,



Elsa Widya Vitania Br Sembiring

NPM : 1902090278

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

Lampiran 17

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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
 NPM : 1902090278
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., 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, 30 Mei 2023
 Hormat Pemohon,

Elsa Widya Vitania Br Sembiring

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 18



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

Nomor : 2268/ IL.3-AU//UMSU-02/ F/2023
 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 : **Elsa Widya Vitania Br Sembiring**
 N P M : 1902090278
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie

Pembimbing : **Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,M.Pd**

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **09 Juni 2024**

Medan, 20 Dzuqa'dah 1444 H
09 Juni 2023 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 19



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

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AA/KP/PT/XII/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Unggul | Cerdas | Terpercaya
 Kita Impianmu adalah cita-cita kita
 Nomor dan Tanggal

Nomor : 3355/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 17 Rab'ul Awwal 1445 H
 Lamp : --- 03 Oktober 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 050645 Turangie
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Elsa Widya Vitania Br.Sembiring
 N P M : 1902090278
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie

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




 Dekan
 Dra. Hj. Svansuyurnita, M.Pd
 NIDN.0004066781

****Pertinggal****

Lampiran 20



PEMERINTAH KABUPATEN LANGKAT
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 050645 TURANGIE
KECAMATAN BOHOROK

Alamat : Turangie, Desa Perk. Turangie, Kec. Bahorok. Kab. Langkat, Kode Pos 20774

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/25703/XI/2023

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MASTA BR TARIGAN, S.Pd
NIP : 19710213 199209 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 050645 Turangie

Dengan ini Menerangkan Bahwa :

Nama : ELSA WIDYA VITANIA BR SEMBIRING
NPM : 1902090278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Vidio Animasi Pada Pembelajaran IPA terhadap keaktifan belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie

Bahwasannya Mahasiswa tersebut telah melakukan Riset dari 17 Oktober 2023 sampai 19 Oktober 2023 di SD Negeri 050645 Turangie.
Demikian surat keterangan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Turangie
Pada Tanggal : 9 November 2023
Kepala SDN 050645 Turangie



MASTA BR TARIGAN, S.Pd
NIP. 19710213 199209 2 001

Lampiran 21



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

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
 NPM : 1902090278
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
22-05-2023	ACC Judul	
7-07-2023	1. Sistematika penulisan 2. Perbaiki rumusan masalah, kutipan di mendeley 3. Perbaiki Simpel penelitian	
24-07-2023	1. Perbaiki kerangka berpikir 2. Perbaiki teori ditambah	
8-08-2023	1. Perbaiki waktu penelitian 2. Temuile analisis data diperbaiki	
18-08-2023	Perbaiki lembar observasi instrumen penelitian	
19-08-2023	ACC Sempro	

Medan, Agustus 2023

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Lampiran 22



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 Lengkap : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
 NPM : 1902090278
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA
 terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645
 Turangie

Pada hari Jum'at, tanggal 08 September, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

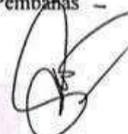
Medan, September 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing


 Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Pembahas


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

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


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

Lampiran 23



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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
NPM : 1902090278
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
21-11-2023	Revisi Penulisan Bab IV	#
22-11-2023	Revisi Abstrak	#
23-11-2023	Revisi Bab IV	#
24-11-2023	Revisi Daftar Pustaka	#
25-11-2023	Revisi Lampiran	#
27-11-2023	ACC Sidang	#

Medan, November 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Melvani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Lampiran 24



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
 NPM : 1902090278
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie

Sudah layak disidangkan.

Medan, November 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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

Lampiran 25



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

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
 NPM : 1902090278
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA
 terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645
 Turangie

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, September 2023

Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Elsa Widya Vitania Br Sembiring

Lampiran 26



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 PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Lengkap : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
 NPM : 1902090278
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Agustus 2023

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Lampiran 27



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 SKRIPSI

Pada hari ini Jum'at Tanggal 08, bulan September, tahun 2023 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Elsa Widya Vitania Br Sembiring
 NPM : 1902090278
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 050645 Turangie

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Pembimbing

Pembahas


 Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.


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

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi


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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Elsa Widya Vitania Br.Sembiring

Tempat/Tanggal Lahir : Stabat/ 13 Oktober 2000

Alamat : Dusun Simpang Empat Batu Jong-Jong, Kec. Bahorok

Nama Orang Tua :

1. Ayah : Edi Abdul Rasyid Sembiring

2. Ibu : Maimunah

Pendidikan Formal :

1. SD Negeri 054895 Batu Jong-Jong (Tamat Tahun 2012)

2. SMP Negeri 6 Satu Atap Bahorok (Tamat Tahun 2015)

3. SMA Negeri 1 Bahorok (Tamat Tahun 2018)

4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun 2019