

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS MELALUI
MEDIA VIDEO ANIMASI KELAS III
SDN 065005 MEDAN**

SKRIPSI

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

Oleh

SYAFITRI ANGGRAINI
1902090208



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



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

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 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 Senin, Tanggal 06 Mei 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Syafitri Anggraini
NPM : 1902090208
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan.

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


Dr. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

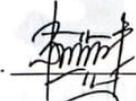
Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

1.




2.





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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skrripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

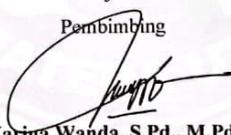
Nama Lengkap : Syafitri Anggraini
N.P.M : 1902090208
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Peningkatkan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS
Melalui Media Vidio Animasi Kelas III SDN 065005 Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

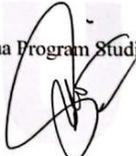

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan


Dra. Hj. Syamsu Arnita, M.Pd

Ketua Program Studi


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



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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Syafitri Anggraini
N.P.M : 1902090208
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Vidio Animasi Kelas III SDN 065005 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
20 Januari 2024	Tanda baca dalam Penulisan Skripsi	
7 Februari 2024	Bukti Penelitian dan daftar pustaka	
21 Februari 2024	Rubrik penitisan dibuat	
28 Februari 2024	RPP dan silabus distempel guru dan kepek	
13 Maret 2024	Lembar observasi siswa dipergelas	
28 Maret 2024	Acc Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Maret 2024
Dosen Pembimbing

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



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Syafitri Anggraini
NPM : 1902090208
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul **“Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan”** 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.

Medan, Juni 2024
Yang menyatakan


Syafitri Anggraini
NPM. 1902090208



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 26 Juli 2023 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Syafitri Anggrani
NPM : 1902090208
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui dengan adanya perbaikan
- Ditolak

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

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



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



SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Lengkap : Syafitri Anggrani
NPM : 1902090208
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan.

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 26 Bulan Juli Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Agustus 2023

Ketua

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



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

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Syafitri Anggrani
NPM : 1902090208
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

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

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

Medan, Agustus 2023
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Syafitri Anggrani

ABSTRAK

SYAFITRI ANGGRAINI. 1902090208
PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA
PADA MATAPELAJARAN IPS MELALUI
MEDIA VIDEO ANIMASI KELAS III
SDN 065005 MEDAN

Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan dengan cermat membaca situasi dan jaringan sosial.. Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan pada bulan Desember 2022 di SDN 065005 Medan terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS diperoleh data bahwa ketrampilan sosial siswa di kelas III masih rendah. Sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, dan siswa akan kurang aktif dalam proses pembelajaran atau siswa sering melakukan kegiatan-kegiatan lain ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Siswa juga sering keluar masuk kelas, serta masih kurangnya keseriusan dalam belajar dan kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS sebelum menggunakan media video animasi pada kelas III SD 065005 Medan keterampilan sosial siswa sebelum diterapkan media animasi terdapat 8 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 27% dan siswa yang tidak tuntas 22 siswa dengan persentase ketuntasan 73%. Hasil ini belum memenuhi KKM yaitu 70. Pada siklus I terdapat 18 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 60%, dan siswa yang tidak tuntas 12 siswa dengan persentase ketuntasan 40%, berarti ada peningkatan tindakan di siklus I sebanyak 10 siswa, sedangkan siklus II hasilnya mengalami peningkatan lagi yaitu meningkat terdapat 28 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 93%, dan siswa yang tidak tuntas 2 siswa dengan persentase 7%. Dengan demikian ada peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II sebanyak 10 siswa. Selain itu keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran juga meningkat. Hal ini ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat.

Kata Kunci : Keterampilan, IPS, Media Video Animasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT.yang senantiasa mencurahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, penulis dapat menyusun proposal skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan”**, kemudian shalawat dan salam semoga dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga dan para sahabat beliau.

Penulisan proposal skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan di universitas muhammadiyah sumatera utara.

Dalam penyelesaian penulisan hasil skripsi ini,penulis berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini dan juga menyadari tanpa ada bantuan dari berbagai pihak,penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Bapak **Prof. Dr Agussani, M.AP.**, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan FKIPUniversitas 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 III 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 **Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dosen Pembimbing saya yang membimbing saya dan memberikan semangat yang luar biasa dalam menyelesaikan tugas akhir.
8. **Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara** yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir.
9. Ibu Kepala Sekolah **Lenny Gusti Arini, S.Pd., SDN 065005 MEDAN** yang memberi izin dan memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir.
10. Kedua orangtua saya **Bapak Bayrun dan Ibu Syamsiah** yang senantiasa mendukung baik secara moral dan materi kepada saya dan juga selalu memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir.
11. Sahabat saya **Nur Prasti Ayu Barus, Ira Kurniawati, Raisa Ramadani, Astri Aprilia Tarigan, dan Nabila** yang selalu memberikan semangat untuk saya menyelesaikan tugas ini.

Peneliti mendoakan semoga Allah memberikan balasan untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dengan imbalan pahala yang berlipat ganda. Peneliti menyadari bahwa penyusunan hasil penelitian ini belum sempurna, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati mengharapkan saran dan masukan dari semua pihak, Harapan peneliti semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Medan, 16 Januari 2024

Syafitri Anggraini

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Peneliti	8
BAB II. LANDASAN TEORITIS.....	9
A. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian media pembelajaran.....	9
2. Klasifikasi media pembelajaran	12
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
B. Media Video Animasi.....	15
1. Pengertian Video Animasi.....	15
2. Jenis-jenis Animasi.....	16

3. Langkah-Langkah Membuat Video Animasi Pembelajaran	17
4. Indikator Pembelajaran Video Animasi	18
5. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi	18
C. Keterampilan Sosial (<i>Social Skill</i>).....	19
1. Pengertian Keterampilan Sosial (<i>Social Skill</i>).....	19
2. Indikator Keterampilan Sosial.....	20
3. Aspek – Aspek Keterampilan Sosial.....	20
4. Hakikat Belajar Ips.....	22
D. Kerangka Konseptual	22
E. Hipotesis	24
BAB III. METODE PENELITIAN	25
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
B. Subjek Penelitian	25
C. Definisi Operasional.....	26
D. Desain Penelitian.....	27
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Analisis Temuan Penelitian.....	35
B. Hasil Penelitian.....	46
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	35

DAFTAR TABEL

3.1 Waktu Penelitian	24
3.2 Kisi-kisi lembar observasi ketrampilan sosial.....	31
3.3 Kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru	32
3.4 Kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa	33
3.5 Kategori nilai observasi.....	35
3.6 Kategori nilai keterampilan sosial.....	35
3.7 Kategori persentase data keterampilan sosial.....	36

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Konseptual	24
3.1 Siklus Arikunto	26

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 RPP Silabus	105
2. Lampiran 2 RPP Pembelajaran Siklus I.....	107
3. Lampiran 3 RPP Pembelajaran Siklus II.....	112
4. Lampiran 4 Lembar Format Rubrik Penilaian	117
5. Lampiran 5 Lembar Format Observasi Guru.....	118
6. Lampiran 6 Lembar Format Observasi Siswa.....	119
7. Lampiran 7 Lembar Observasi Guru Siklus I	120
8. Lampiran 8 Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	121
9. Lampiran 9 Lembar Daftar Nilai Observasi Siklus I	124
10. Lampiran 10 Lembar Observasi Guru Siklus II.....	125
11. Lampiran 11 Lembar Observasi Siswa Siklus II.....	126
12. Lampiran 12 Lembar Daftar Nilai Observasi Siklus II.....	129
13. Lampiran 13 Rubrik Keterampilan Sosial Siswa Siklus I.....	130
14. Lampiran 14 Rubrik Keterampilan Sosial Siswa Siklus II	132
15. Lampiran 15 Lembar Nilai Evaluasi Pembelajaran Siklus I.....	134
16. Lampiran 16 Lembar Nilai Evaluasi Pembelajaran Siklus II.....	135
17. Lampiran 17 Lembar Soal Keterampilan Sosial Siswa	136
18. Lampiran 18 Hasil Pengerjaan Siswa Siklus I	137
19. Lampiran 19 Hasil Pengerjaan Siswa Siklus I	140
20. Lampiran 20 Pertanyaan Wawancara	144
21. Lampiran 21 Link Video Animasi	146
22. Lampiran 22 Dokumentasi	147

23. Lampian 23 Daftar Riwayat Hidup	150
---	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah merupakan aktivitas yang paling utama karena keberhasilan pendidikan banyak bergantung pada proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif. Untuk itu di perlukan beberapa teori untuk merancang pembelajaran yang efektif dan efisien(Astuti et al., 2021). Proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan dasar pada siswa yang menjadi pusat perhatian dari semua elemen yang terkait dengan pendidikan adalah masalah hasil belajar siswa yang rendah, di beberapa daerah tentu bahkan pembelajarannya masih sangat terbatas dari segi media pembelajaran maupun sarana pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar siswa menjadi sangat penting untuk diperhatikan dengan menggunakan berbagai macam strategi. Adapun penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu kurangnya penerapan model pembelajaran oleh guru sebagai pengajar. Sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, dan siswa akan kurang aktif dalam proses pembelajaran atau siswa sering melakukan kegiatan-kegiatan lain ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Siswa juga sering keluar masuk kelas, serta masih kurangnya keseriusan dalam belajar dan kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat(Fachreza et al., 2023).

Salah satu pelajaran yang mengutamakan hubungan sosial adalah Pendidikan IPS, Di Indonesia pendidikan IPS tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Gagasan IPS di Indonesia pun banyak mengadopsi dan mengadaptasi dari sejumlah pemikiran perkembangan sosial studi yang terjadi di

luar negeri terutama perkembangan NCSS sebagai organisasi profesional yang cukup besar pengaruhnya dalam memajukan sosial studi bahkan sudah mampu mempengaruhi pemerintah dalam menentukan kebijakan kurikulum persekolahan(Neneng Nurmalasari & Masitoh, 2020)

S.Nasution(Buana, 2014)mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial mengatakan bahwa IPS dirancang untuk membantu anak didik dalam menjelaskan dunianya. Ada dua perkembangan yang paling penting pada masa kanak-kanak yaitu pengorganisasian dan adaptasi dengan demikian IPS dapat didefinisikan sebagai penyederhanaan atau adaptasi dan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta pengetahuan sosial yang dikemas dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan(Sapriya, 2017).

IPS merupakan bidang studi atau mata pelajaran yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan mengkaji tentang gejala-gejala dan masalah sosial yang ada di masyarakat, namun pada kenyataanya pendidikan IPS sering kali tidak dipelajari secara sempurna oleh para murid hal ini dikarenakan IPS tidak seperti IPA yang memiliki ruangan praktek yang membuat siswa lebih bisa bereksplorasi tentang mata pelajaran mereka. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru harus mampu menggunakan strategi-strategi dalam mengatasi masalah dengan menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dalam pembelajaran siswa tidak mudah bosan dalam

menerima materi yang di berikan oleh guru pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di SDN 065005 Medan pada bulan Desember 2022. Peneliti memilih sekolah SDN 065005 Medan ini karena peneliti melakukan PLP 1 dan PLP 2 di sekolah tersebut karena saat peneliti melakukan plp di sekolah itu peneliti mendapat banyak pembelajaran dan motivasi bahwa sekolah SDN 065005 ini, Peneliti melihat bahwa dalam proses belajar mengajar peserta didik cenderung kurang aktif didalam pembelajaran (Endayani, 2018). Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi dalam diri peserta didik didalam proses pembelajaran tersebut, seperti pada mata pelajaran IPS peserta didik terlihat kurang berminat dalam belajar, karena terlihat adanya peserta didik yang sibuk berbincang-bincang dengan teman sebangkunya pada jam pelajaran, ada yang mengganggu temannya belajar bahkan terdapat pula peserta didik yang berjalan-jalan didalam kelas dengan berbagai alasan yang diberikan.

Hal ini didukung dengan data dokumen hasil evaluasi siswa kelas III tahun ajaran 2023/2024 yang menunjukkan nilai hasil ulangan harian Bahasa Indonesia pada aspek membaca belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data ulangan harian menunjukkan dari jumlah siswa yaitu 30, terdapat 73 % atau 22 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM dan 27 % atau 8 siswa yang mencapai KKM. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 065005 Medan adalah 70.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa

No	Niai	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	≥ 70	Tuntas	8	27 %
2	< 70	Belum Tuntas	22	73 %
Jumlah			30	100 %

Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh seorang guru, yaitu mulai dari metode pembelajaran yang digunakan, model pembelajaran, sampai media yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Peneliti juga melihat media yang digunakan ketika proses pembelajaran adalah papan tulis dan buku bacaan serta gambar yang tertera di buku bacaan tersebut yang menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dalam belajar sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran tersebut, seperti ketika guru menjelaskan mengenai materi pelajaran terdapat peserta didik yang mengantuk saat belajar, mengganggu teman, dan lain sebagainya (Ridwan, 2016). Hanya sebagian kecil dari keseluruhan peserta didik yang memperhatikannya. Walaupun demikian ketika guru menanya kembali ke peserta didik, mengenai materi yang telah disampaikan, tidak ada yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Sebagian peserta didik hanya menjawab secara asal dan sebagian lagi baru membuka buku untuk mencari jawaban, padahal guru sudah menjelaskan materi tersebut. Salah satu faktornya yaitu kurangnya penggunaan media dalam menyampaikan pembelajaran sehingga peserta didik juga sulit menerima isi materi atau kurang termotivasi dalam pembelajaran tersebut.

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran IPS maka diperlukan media pembelajaran, salah satu yang dapat digunakan adalah media video animasi bahwa “video merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan rangkaian menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, yang disimpan dalam

media pita dan disket". Media Video merupakan media perantara penyajian materi, yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Sebagaimana bahwa media video adalah seperangkat komponen yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Video dapat menampilkan gambar sekaligus suara yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak akan merasa bosan (Sunami & Aslam, 2021).

Berdasarkan Pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa video merupakan gambar yang bergerak disertai suara sehingga dapat dikatakan bahwa video merupakan audio visual yang dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran agar siswa mudah dalam memahami materi yang di sajikan oleh guru. Video biasanya bersifat fakta maupun bersifat fiktif, yang berisi unsur suara dan unsur gambar. Unsur suara misalnya narasi, dialog, musik, sedangkan unsur visual misalnya animasi, foto, dan sebagainya.

Dengan adanya penggunaan video animasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar khususnya untuk pelajaran IPS. Penelitian Menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi peristiwa proklamasi mata pelajaran IPS, hal ini dapat dilihat dari antusias siswa selama mengikuti pembelajaran, siswa lebih konsentrasi dan selalu aktif bertanya. Siswa mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dan siswa mampu menerapkan materi yang diperoleh kedalam kehidupan sehari-hari (Latip & Faisal, 2021).

Persamaan penelitian tersebut dengan skripsi ini yakni mengukur motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS sedangkan perbedaannya penggunaan media yang digunakan jika peneliti menggunakan media Audio Visual maka peneliti menggunakan media Video Animasi Selain itu, media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan siswa yang bersemangat dan termotivasi akan menghasilkan hasil belajar yang baik. Penggunaan media video pembelajaran ini mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Media video pembelajaran tersebut memberikan peningkatan motivasi belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi pada saat pembelajaran tersebut berlangsung. Media video pembelajaran juga memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa karena siswa lebih mudah menerima dan lebih faham dengan informasi atau materi pembelajaran, hal ini membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian-penelitian di atas memfokuskan penelitian pada media yang digunakan yakni media video secara umum Berdasarkan penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa belum ditemukan penelitian tentang penggunaan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik pada mata pelajaran IPS Kebanyakan peneliti terdahulu masih menerapkan penelitian tentang penggunaan media video untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “ Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi kelas III SDN 065005 Medan ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya maka poin poin penting permasalahan penelitian ini adalah

1. Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang menarik, tapi sering dianggap membosankan.
2. Jika tetap menggunakan media tradisional seperti papan tulis dan buku maka akan sedikit siswa yang memperhatikan mata pelajaran IPS sehingga jika ditanyakan kembali hanya sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru
3. Ketika siswa tidak memahami mata pelajaran IPS maka akan mempengaruhi keterampilan sosial mereka dalam menjalin hubungan social.
4. Penggunaan media pembelajaran masih kurang menarik.
5. Siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS
6. Dalam pembelajaran IPS siswa tidak aktif dalam bertanya dengan guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas,maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah Rendahnya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi kelas III SDN 065005 Medan.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS sebelum menggunakan media video animasi pada kelas III SD 065005 Medan?

2. Bagaimana keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS sesudah menggunakan media video animasi pada kelas III SD 065005 Medan?
3. Apakah video animasi dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada kelas III SD 065005 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui keterampilan sosial siswa sebelum menggunakan pembelajaran menggunakan video animasi pada kelas III SD 065005 Medan.
2. Untuk mengetahui keterampilan sosial siswa sesudah menggunakan pembelajaran menggunakan media video animasi pada kelas III SD 065005 Medan.
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial siswa melalui media video animasi pada kelas III SD 065005 Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk pengembangan ilmu pengetahuan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan media video animasi khususnya baik bagi guru maupun pengelola pendidikan dalam menentukan media pembelajaran yang menggunakan teknologi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan merasakan proses belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan.

- b. Bagi guru, dari hasil penelitian ini guru dapat memberikan alternatif pembelajaran yang menarik terutama dalam pelajaran IPS yakni dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif .
- c. Bagi sekolah, sekolah dapat memanfaatkan penelitian ini untuk memperbaiki serta meningkatkan praktik pembelajaran agar menjadi lebih efektif sehingga motivasi siswa untuk belajar meningkat.
- d. Bagi peneliti, dapat memperluas pengetahuan serta dapat menggali banyak informasi dari berbagai sumber.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin medium yang berarti perantara atau pengantar. Lebih lanjut lagi, Rahardjo menyebutkan media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan tersebut. Dalam kegiatan belajar mengajar sumber pesan adalah guru dan penerima pesan adalah peserta didik (Yudianto, 2017). Sementara itu, *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan Oemar Hamalik mendefinisikan, media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Robert Hanick yang disitir oleh Benny Agus Pribadi mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi (Pamungkas 2021).

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Kata atau istilah pembelajaran dan penggunaannya masih tergolong baru yang mulai populer semenjak lahirnya undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003. Menurut undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadinya proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik(Sunami & Aslam, 2021)

Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Moh Suardi juga mengemukakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antar peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuannya(Sujinah, 2020).

Pembelajaran sebagai usaha untuk membelajarkan peserta didik dimana dalam upaya tersebut terdapat aktivitas memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau strategi guna mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan definisi diatas pembelajaran merupakan proses interaksi antara pengajar dengan pelajar yakni guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran terjadi proses komunikasi baik secara langsung anatar guru dan peserta didik dengan bahan pembelajaran dan peranan media pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran dapat dikemukakan sebagai suatu proses (bisa berupa alat, bahan atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran(Sitompul & Hayati, 2019).

Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran yakni konsep-konsep komunikasi, konsep sistem, dan konsep pembelajaran. National education Association mengungkapkan bahwa media pembelajar adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar termasuk teknologi perangkat keras (Hadijah Tullah et al., 2022). Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik hal ini sejalan dengan pendapat Haryoko (Yuliani et al., 2019) media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Dengan demikian dapat dipahami bahwasannya media pembelajaran adalah alat sarana teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam pembelajaran adanya proses interaksi antara guru dan peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran perasaan dan kemauan peserta didik juga untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran titik di dalam mendidik pelajar metode pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satu arah seperti menyampaikan ceramah dapat membuat pelajar merasa bosan dan kurang termotivasi (Ayuliandari & Sylvia, 2022). Didalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran seorang pelajar dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam

menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pelajar dengan menggunakan media pembelajaran yang benar dapat meningkatkan interaksi antara pengajar dan pelajar dan mengurangi rasa bosan dalam mengikuti pelajaran titik dengan adanya media pembelajaran mendorong terjadinya pergeseran filosofi yang tadinya terpusat kepada guru menjadi berpusat kepada pelajar ini disebabkan karena dengan penggunaan media pembelajaran meningkatkan kemungkinan para pelajar atau menggunakan media pembelajaran secara mandiri baik secara individu individual maupun kelompok. Dibandingkan bersama-sama pada saat berada di dalam kelas (Agustien et al., 2018).

2. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya (Ismiyanti, 2016).

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, tape recorder, kaset, piringan hitam dan rekaman suara.
 - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, beberapa hal yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparasi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - 3) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih

menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

- b. Dilihat dari kempauan jangkauannya media dapat pula dibagi kedalam
 - 1) Media yang memilki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - 2) Media yang mempunya daya liput yang terbatas dan waktu seperti film,slide, video, dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakainnya media dapat dibagi kedalam
 - 1) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film stripe, transparasi, komputer dan lain sebagainya.
 - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain dan berbagai bentuk media grafis lainnya (Sanjaya, 2012).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penyampaian informasi yang hanya melalui Bahasa verbal dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah peserta didik untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena peserta didik kurang diajak berfikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Katakanlah ketika guru ingin memberikan informasi tentang kehidupan didasar laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh peserta didik. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar guru dapat memepergunakan film televisi, atau gambar yang untuk memeberikan informasi yang lebih baik kepada peserta didik. Memerhatikan penjelasan tersebut maka media pembelajaran bermanfaat untuk :

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat dipergunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video. Demikian juga dalam pelajaran IPS guru dapat menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa proklamasi melalui tayangan film dan lain sebagainya.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Benda atau objek yang terlalu besar misalkan alat-alat perang, berbagai binatang buas dan lainnya. Untuk memanipulasi keadaan juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan pesawat dan lain sebagainya.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian peserta didik terhadap topik tersebut maka guru memutar film terlebih dahulu banjir, atau kotoran limbah industri dan lain sebagainya (Yudianto, 2017).

B. Media Video Animasi

1. Pengertian Video Animasi

Kata animasi berasal dari Bahasa latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “ meniupkan hidup kedalam”. Kemudian istilah tersebut dialih bahasakan kedalam Bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup, atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya istilah *animation* diartikan membuat film kartun. Istilah *animation* tersebut dialih bahasakan kedalam Bahasa Indonesia menjadi animasi. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia kata animasi diartikan lebih teknis lagi yaitu acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak dilayar menjadi bergerak (Hita et al., 2021). Ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi dengan cara menggerakkan secara cepat serangkaian gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian objek gambar tersebut (Ayuliandari & Sylvia, 2022).

2. Jenis-jenis Animasi

Pengkategorian animasi sangat terkait dengan perkembangan teknologi dan industri animasi diluar negeri. Di awal tahun 1920-an, popularitas kartun animasi berangsur menurun dan para sinemas mulai cenderung mencari alternatif lain sebagai media hiburan. Masyarakat mulai jenuh dengan konsep animasi yang pada saat itu tidak memikirkan *story line* dan pengembangan karakter tokoh. Pada pertengahan tahun 1920-an perubahan besar dimulai setelah beberapa perusahaan animasi mengembangkan konsep komersialisasi, studio-studio besar mengambil alih studio loka dan kemudian menentukan standar untuk animasi (Sunami & Aslam, 2021).

Sampai saat ini animasi dibagi dalam katgori besar yaitu

- a. Animasi gambar diam (*stop-Motion Animation*) Jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat, sebagai objek yang digerakkan. Teknik animasi *stop-motion* pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1960 dengan menggambar ekspresi wajah tokoh kartun di papan tulis, diambil gambarnya dengan *still camera*, kemudian dihapus dengan menggambar ekspresi selanjutnya. Teknik animasi *stop-motion* ini sering digunakan dalam efek visual untuk filmfilm di era tahun 1950-1960-an bahkan sampai saat ini.
- b. Animasi Tradisional (*Traditional animation*) Animasi tradisional merupakan teknik animasi yang pertama kali dikembangkan dan telah menjadi jenis animasi paling dikenal sampai saat ini. Animasi tradisional juga sering disebut animasi sel karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan ransparasi yang sering digunakan untuk presentasi. Karena bentuknya lembaran-lembaran gambar dua dimensi tersebut, teknik ini disebut juga dengan istilah Animasi 2 Dimensi (2D), dan saat ini lebih populer daripada istilah animasi sel itu sendiri. Dengan berkembangnya teknologi komputer, teknik animasi tradisional berubah menggunakan komputer. Beberapa aplikasi perangkat lunak diciptakan untuk mendukung produksi animasi 2D, seperti *Adobe Image Ready, Macromedia Flash, Anomator Pro* dan sebagainya.
- c. Animasi Komputer (*Computer Animation*) Animasi jenis ini secara keseluruhan dikerhjakan dengan bantuan komputer. Melalui menu gerakan kamera dalam program komputer, keseluruhan objek bisa diperlihatkan

secara tiga dimensi , sehingga lebih sering disebut dengan istilah animasi tiga dimensi (*3Danimation*). Sampai saat ini banyak sekali perangkat lunak 3D yang digunakan , banyak nama-nama yang dikenal seperti Alias *Power Animator*, *soft Image*, *Maya*, *3D max* dan sebagainya(Hartina, 2020).

3. Langkah - langkah Membuat Video Animasi Pembelajaran

Media video animasi pembelajaran dibuat untuk menarik perhatian siswa agar siswa dapat memahami materi dan tertarik dengan pembelajaran yang akan diajarkan, agar video animasi pembelajaran menarik perhatian siswa perlu adanya sebuah langkah – langkah proses pembuatan video animasi pembelajaran, dibawah ini adalah langkah – langkah mengedit video animasi pembelajaran diantara yaitu :

- a. Silahkan buka aplikasi kinemaster,lalu klik rasio
- b. Setelah memilih rasio klik ikon lapisan lalu pilih media
- c. Kemudian masukkan video dengan background animasi ruang kelas
- d. Selanjutnya tambahkan teks untuk opening video animasi pembelajaran dengan cara klik lapisan kemudian pilih teks
- e. Kemudian ketikkan teks untuk opening video,untuk memilih jenis teks yang akan digunakan klik ikon font

4. Indikator Pembelajaran Media Video Animasi

Ibma yunita berpendapat Media video animasi dapat dikatakan baik apabila memiliki indikator pembelajaran. Berikut adalah beberapa indikator pembelajaran media video animasi sebagai berikut :

- a. Manfaat pembelajaran media video animasi bagi siswa.

- b. Tempat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta konsep, prinsipin atau generalisasi.
- c. Keterampilan siswa menggunakan pembelajaran video animasi.
- d. Pembelajaran video animasi sebagai alat bantu.
- e. Pembelajaran video animasi sebagai alat meningkatkan minat belajar.
- f. Pembelajaran media video animasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memunculkan ide – ide gagasan.

5. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Terdapat beberapa kelebihan penggunaan animasi dalam proses pembelajaran yakni:

- a. Menggunakan animasi yang sesuai dan digarap dengan apik, program multimedia kan lebih menarik sehingga multimedia tidak membosankan dan dapat menambah motivasi belajar peserta didik.
- b. Film animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran baik kognitif, afektif maupun psikomot.
- c. Menggunakan film animasi dalam program multimedia dapat menekan biaya produksi dibanding dengan menggunakan pemeran sesungguhnya.
- d. Memproduksi multimedia dengan film animasi, akan lebih mudah mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis naskah (Rochmania & Restian, 2022).

Disamping beberapa kelebihan diatas, penggunaan film animasi juga memiliki kekurangan yakni:

- a. Membuat animasi bukan pekerjaan yang mudah, melainkan memerlukan keahlian khusus.
- b. Memproduksi animasi diperlukan komputer dengan spesifikasi khusus
- c. Animasi dalam bentuk film cenderung hanya cocok digunakan untuk usia tertentu (Agustien et al., 2018).

C. Keterampilan Sosial (*Social Skill*)

1. Pengertian Keterampilan Sosial (*Social Skill*)

Keterampilan sosial merupakan keterampilan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara yang spesifik yang dapat diterima oleh masyarakat. Keterampilan sosial melibatkan perilaku menjadikan hubungan sosial berhasil dan memungkinkan seseorang bekerja secara efektif dengan orang lain (Alwansyah et al., 2015). Lalu menurut Widoyoko (Shalma, 2020) Keterampilan sosial (*Social Skill*) diartikan sebagai keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup (*Life Skill*) dalam masyarakat yang multi kultur masyarakat demokrasi dan masyarakat global yang penuh persaingan dan tantangan. Keterampilan sosial meliputi keterampilan berkomunikasi dan kecakapan bekerja sama dengan orang lain baik dalam kelompok kecil maupun dalam kelompok besar (Citrasari et al., 2021).

Keterampilan sosial merupakan kepintaran dalam menggugah tanggapan yang dikehendaki pada orang lain. unsur dalam keterampilan sosial meliputi: pengaruh, komunikasi, kepemimpinan, katalisator perubahan, manajemen konflik, pengikat jaringan, kolaborasi dan kooperasi, dan kemampuan tim. pendapat yang hampir sama dijelaskan oleh Supriya bahwa diantara program pendidikan IPS adalah dimensi keterampilan (*skill*) dan dimensi tindakan (*action*).

Dimensi keterampilan itu meliputi, keterampilan mendidik, berfikir, partisipasi sosial dan keterampilan berkomunikasi. sedangkan dimensi tindakan sosial meliputi percontohan kegiatan dalam memecahkan masalah dikelas. berkomunikasi dengan anggota masyarakat, dan pengambilan keputusan (Muzdalifah & Nur'aini, 2018).

2. Indikator Keterampilan Sosial

Enok Maryani (2018) berpendapat bahwa Keterampilan sosial

Dikelompokkan atas empat bagian, yaitu:

- a. Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal dan menjalin hubungan akrab, adanya kontak mata, berbagi informasi.
- b. Keterampilan komunikasi: mengemukakan pendapat, mendengarkan dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat.
- c. Keterampilan membangun kelompok (bekerjasama): mengakomodasi pendapat orang, bekerja sama, saling menolong, saling memperhatikan, saling menghargai.
- d. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, memikirkan orang lain, empati.

3. Aspek-Aspek Keterampilan Sosial (*Social Skill*)

Jarolimex berpendapat bahwa keterampilan sosial memiliki aspek aspek

yang bisa dinilai, aspek aspek tersebut mencakup mencakup :

- a. *Living and Working together, taking turns, respecting the rights of others, being socially sensitive.*
- b. *Learning self-control and self-directions, and (3) sharing ideas and experience with others.*

Kesimpulannya keterampilan menurut Jarolimek (Oktaviana et al., 2022) ini yaitu hidup itu butuh bekerja sama dengan orang lain artinya saling membutuhkan satu sama lain, saling menghormati hak orang lain, belajar mengendalikan diri dan mengarahkan diri serta berbagi ide dan pengalaman dengan orang lain. Tidak hanya dilingkungan masyarakat, dilingkungan sekolah juga sangat diperlukan keterampilan sosial yang harus dimiliki oleh seseorang atau siswa itu sendiri, karena didalam proses belajar mengajar pasti ada interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan gurunya, dengan begitu maka perlu sesi belajar mengajar itu terjalin, jika tidak ada, interaksi sosial maka proses belajar mengajar itu tidak akan terjadi (Mangunsong & Wahyuni, 2018).

Sedangkan menurut Herimanto (Utomo, 2021) ciri-ciri sebuah interaksi sosial adalah sebagai berikut :

- a. Pelakunya terdiri dari satu orang.
- b. Adanya komunikasi antar pelaku melalui kontak sosial.
- c. Mempunyai maksud dan tujuan, terlepas dari sama atau tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan pelaku.
- d. Ada dimensi waktu yang akan menentukan sikap aksi yang sedang berlangsung.

Jadi begitu pentingnya interaksi sosial ini dalam proses belajar mengajar di sekolah. Menurut Rosenberg mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah

kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi (bentuk simpati, empati, mampu memecahkan masalah serta disiplin sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku). Berdasarkan pendapat di atas peneliti aspek-aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah berkomunikasi, kerja sama, Berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi Aspek-aspek yang akan diteliti ini.

4. Hakikat Belajar IPS

Gunawan bahwa hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Rifai (2014) bahwa fungsi IPS sebagai pendidikan adalah membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial yang intelektual, dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM Indonesia yang bertanggung jawab merealisasikan tujuan nasional (Aini, 2018).

Ilmu sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Berdasarkan pendapat di atas bahwa dalam ilmu IPS itu termasuk didalamnya pembelajaran Ekonomi yang menunjang dalam meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dan hasil belajar siswa (Shalma, 2020)

D. Kerangka Konseptual

Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan dengan cermat membaca situasi dan jaringan sosial. Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, dimana

keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Dikutip dari May Lwin dkk, remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal (anatar pribadi) tanpa harus melukai orang lain, dan waktu yang baik untuk membangun keterampilan sosial anak adalah ketika masih muda.

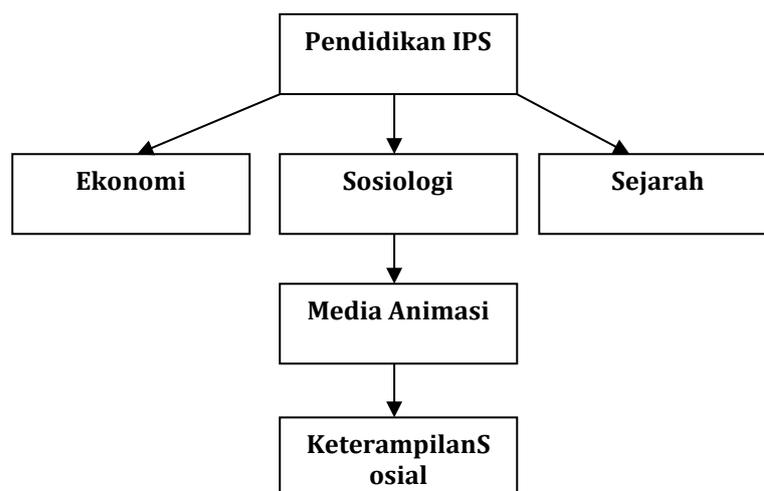
Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial (Indriyana & Khusna, 2022), sedangkan menurut Santoso (Amin, 2017) mengatakan bahwa IPS dirancang untuk membantu anak didik dalam menjelaskan dunianya. Ada dua perkembangan yang paling penting pada masa kanak-kanak yaitu pengorganisasian dan adaptasi. Dengan demikian IPS dapat didefinisikan sebagai penyederhanaan atau adaptasi dan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta pengetahuan sosial yang dikemas dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Sehingga semakin tinggi pemahaman siswa akan mata pelajaran IPS akan semakin menaikkan pula keterampilan sosial mereka baik dimasyarakat ataupun disekolah.

Pada SDN 065005 Medan Peneliti melihat bahwa dalam proses belajar mengajar peserta didik cenderung kurang aktif didalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi dalam diri peserta didik didalam proses pembelajaran tersebut, seperti pada mata pelajaran IPS peserta didik terlihat kurang berminat dalam belajar, karena terlihat adanya peserta didik yang sibuk berbincangbincang dengan teman sebangkunya pada jam pelajaran, ada yang

mengganggu temannya belajar bahkan terdapat pula peserta didik yang berjalan-jalan didalam kelas dengan berbagai alasan yang diberikan sehingga dibutuhkan sebuah metode yang bisa menarik minat siswa dalam belajar IPS dan metode tersebut adalah menggunakan media video animasi.

Berberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ayuliandari & Sylvia, 2022), menunjukkan elemen elemen multimedia sangat mempengaruhi kemampuan belajar siswa, karena siswa mampu mengambil kesimpulan lewat video dengan mendeskripsikan dari apa yang mereka lihat. Penelitian yang dilakukan oleh (Sunami & Aslam, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi pada penggunaan media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Gambaran dari masing masing variabel bisa dijabarkan pada paradigma dibawah ini



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara dalam masalah suatu penelitian yang terdapat secara teoritis dianggap paling mungkin akan terjadi pada hasil penelitian atau mempunyai tingkat yang paling tinggi dari hasil yang diteliti, Dalam penelitian ini adapun hipotesisnya adalah“ penggunaan media video animasi dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS dikelas III SDN 065005 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SDN 065005 Medan yang berlokasi di Kelurahan P, Jl. Hidayah No.1, Belawan Pulau Sicanang, Medan Kota Belawan, Kota Medan, Sumatera Utara 20414. Lokasi ini dipilih karena memiliki semua aspek pendukung yang membuat penelitian berjalan dengan baik.

1. Waktu Penelitian

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 yang tepatnya dimulai dari bulan Desember sampai bulan Juli 2023.

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

Kegiatan	Bulan									
	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
Pengajuan Judul	■									
ACC Judul										
Observasi Awal		■								
Menyusun Proposal		■	■	■						
Bimbingan Proposal		■	■	■	■					
Seminar Proposal					■	■	■			
Perbaikan Proposal					■	■	■			
Pelaksanaan Riset								■	■	■
Penulisan Skripsi								■	■	■
Bimbingan Skripsi								■	■	■
Persetujuan Skripsi									■	■
Sidang Meja Hijau										■

B. Subjek Penelitian

Subjek adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya(Sugiyono, 2020). Adapun Subjek penelitian ini adalah semua siswa III SDN 065005 adalah 30 siswa, alasan penulis mengambil kelas III karena pada kelas III sudah dimulai pengenalan mata pelajaran IPS dan anak anak sudah bersifat kristis.

C. Definisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya penafsiran yang berbeda-beda, serta untuk menciptakan kesamaan pengertian variabel-variabel maka penulis perlu merumuskan defenisi operasional

1. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan keterampilan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara yang spesifik yang dapat diterima oleh masyarakat. Keterampilan sosial melibatkan perilaku menjadikan hubungan sosial berhasil dan memungkinkan seseorang bekerja secara efektif dengan orang lain(Shalma, 2020)

2. Media pembelajaran

Association for Educational Communication and Technology (AECT) mendefenisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan Oemar Hamalik mendefinisikan, media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah. Robert Hanick yang disitir oleh Benny Agus Pribadi

mendefenisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi(Jannah & Julianto, 2018).

3. Video animasi

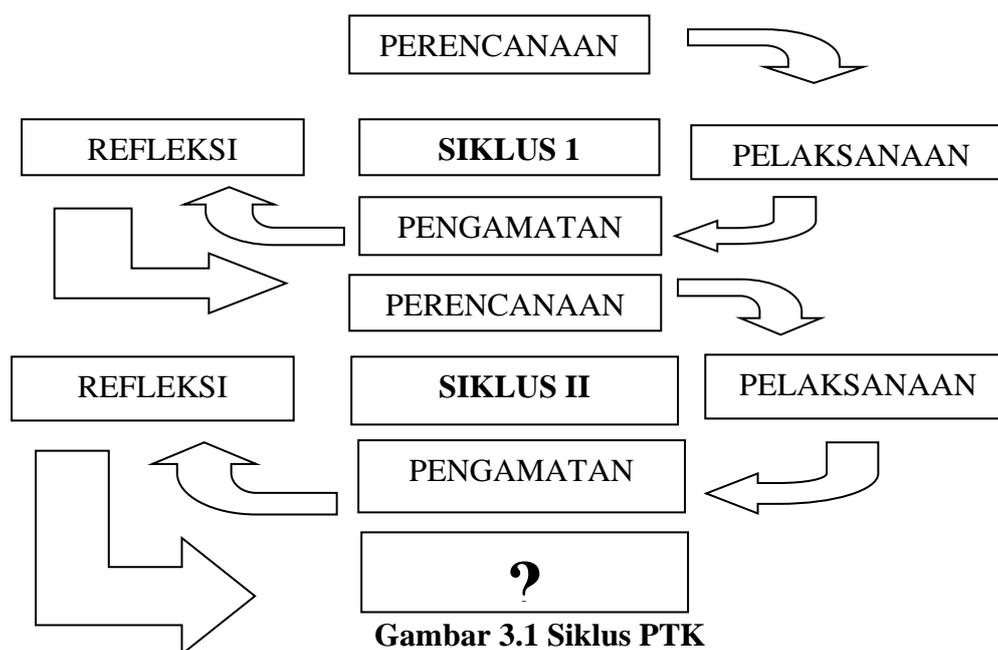
Animasi adalah urutan frame yang ketika diputar dalam frame dengan kecepatan yang cukup dapat menuajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Animasi dapat juga diartikan dengan menghidupkan gambar, sehingga anda perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter anda, mulai dari tampak (depan, belakang, dan samping) detail muka si karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal dan lainnya) lalu pose atau gaya khas karakter bila sedang melakukan kegiatan tertentu yang menjadi ciri khas si karakter tersebut(Sukarini & Manuaba, 2021).

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dilakukan adalah desain yang digambarkan oleh Iskandar mengemukakan bahwa ada empat tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu:

- 1) perencanaan,
- 2) pelaksanaan,
- 3) pengamatan,
- 4) refleksi.”

Adapun model untuk masing-masing tahap adalah seperti pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Siklus PTK

Sesuai dengan prosedur penelitian ini, yakni penelitian tindakan bimbingan konseling, maka pada penelitian ini memiliki beberapa tahap penelitian berupa siklus. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Dalam setiap siklus, ada dua kali pertemuan bimbingan kelompok, sehingga dalam dua siklus ada empat kali pertemuan. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan seluruh perangkat yang diperlukan untuk penelitian, perangkat tersebut adalah:

- 1) Menyiapkan RPL dalam 2 kali pertemuan
- 2) Menyediakan format penilaian RPL
- 3) Menyediakan format penilaian baik dan format pelaksanaan aktivitas.
- 4) Menyediakan alat untuk video animasi.
- 5) Menyiapkan jadwal dan tempat.

b. Tindakan

Melaksanakan layanan bimbingan kelompok untuk mengatasi masalah kecanduan rendahnya keterampilan sosial siswa. Kegiatan ini direncanakan 2 kali pertemuan, pertemuan 1 dilaksanakan sesuai RPL.

c. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan observasi terhadap proses konseling dengan menganalisis RPL. Jika hasilnya baik berarti tindakan pada siklus 1 sudah dinyatakan baik. Kemudian analisis dilakukan pada pengentasan masalah kecanduan rendahnya keterampilan sosial siswa berdasarkan verbatim dan dialog, kemudian menganalisis perkembangan dari masalah siswa tersebut.

d. Refleksi

Setelah melakukan observasi dilanjutkan kegiatan refleksi terhadap proses konseling dan hasil yang di dapatkan. Jika hasilnya belum mencapai target yang telah ditetapkan, kegiatan dilanjutkan pada siklus 2, tetapi jika sudah mencapai target kegiatan hanya sampai pada siklus I.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan seluruh perangkat yang diperlukan untuk penelitian pada siklus 2, perangkat tersebut adalah:

- 1) Menyiapkan RPL dalam 2 kali pertemuan
- 2) Menyediakan format penilaian RPL

- 3) Menyediakan format penilaian baik penilaian Laiseg, Laijapen, Laijapan, dan format pelaksanaan aktivitas
- 4) Menyediakan alat video animasi
- 5) Menyiapkan jadwal dan tempat.

b. Tindakan

Melaksanakan layanan bimbingan kelompok untuk mengentaskan masalah kemampuan komunikasi interpersonal Kegiatan ini direncanakan 2 kali pertemuan, pertemuan 1 dilaksanakan sesuai RPL.

c. Observasi pada tanggal 12 Desember 2022,

Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan observasi terhadap proses layanan bimbingan kelompok dengan menganalisis RPL. Kemudian analisis dilakukan pada pengentasan masalah kemampuan komunikasi interpersonal siswa berdasarkan verbatim dan dialog. kemudian menganalisis perkembangan dari masalah keterampilan sosial.

d. Refleksi

Setelah melakukan observasi dilanjutkan kegiatan refleksi terhadap proses dan hasil yang di dapatkan. Jika hasilnya belum mencapai target yang telah ditetapkan, kegiatan dilanjutkan pada pada pertemuan berikutnya, tetapi jika sudah mencapai target kegiatan hanya sampai pada siklus 2. Evaluasi Keberhasilan penelitian ini akan di evaluasi melalui hasil analisis terhadap data yang didapatkan dari penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan wawancara.

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung dengan melibatkan semua indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa). Untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Pencacatan hasil dapat dilakukan dengan bantuan alat rekam elektronik. Agustino (2015) menjelaskan bahwa pengamatan atau observasi diartikan sebagai *watching the behaviorial of people incertain situations to obtain information aout the phenomenon of interes*". Pada pengertian ini dapat di artikan sebagai, kegiatan observasi digunakan hanya untuk mengamati pola perilaku manusia pada situasi tertentu untuk mendapatkan informasi tentang fenomena yang menarik.Selanjutnya observasi ini akan dilaksanakan mulai dari sesi sebelum pelaksanaan layanan bimbingan kelompok sampai sesudah pelaksanaan kegiatan pelaksanaan layanan tersebut.

Lembar observasi merupakan pedoman bagi peneliti untuk mengamati hal-hal yang akan diamati. Dalam hal ini peneliti akan mengamati aktivitas belajarsiswadengan menggunakandatanilai.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Lembar Rubrik Keterampilan IPS Siswa

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor Maksimal
1.	Berusaha Untuk Saling Mengenal	Siswa mampu untuk mengenal dengan yang lainnya	4
2.	Menjalin Hubungan Akrab	Siswamampu menjalin hubungan akrab dengan ang lainnya	4
3.	Berbagi Informasi	Siswa mampu berbagi informasi dengan yang	4

		lainnya	
4.	Mengemukakan Pendapat	Siswa mampu mengemukakan pendapat	4
5.	Bekerja sama dengan baik	Siswa mampu bekerja sama dengan baik dengan yang lainnya	4
6.	Melembutkan suara	Siswa mampu melembutkan suara	4
7.	Saling Menolong	Siswa mampu saling menolong dengan yang lainnya	4
8.	Mengendalikan Diri	Siswa mampu mengendalikan diri	4
9.	Mencari Jalan Keluar Dengan Berdiskusi	Siswa mampu mencari jalan keluar dengan berdiskusi	4
10.	Empati	Siswa mampu berempati	4
Jumlah			40

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktifitas Guru

No	Aspek Yang Diobservasi	Penilaian					Skor
		A	B	C	D	E	
1.	Mengadakan apersepsi						
2.	Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran						
3.	Memberikan penjelasan secara sistematis						
4.	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis						
5.	Melaksanakan pembelajaran sesuai RPP						
6.	Penggunaan alokasi waktu sesuai dengan RPP						
7.	Motivasi siswa untuk aktif bertanya						
8.	Mampu menguasai kelas						
9.	Membuat kesimpulan dan evaluasi						
10.	Menutup pembelajaran dengan doa						

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktifitas Siswa

No	Indikator Yang Dinilai	Pertanyaan Nomor	Butir Soal
1.	Semangat siswa dalam pembelajaran keterampilan sosial	1	1
2.	Perhatian siswa dalam ketrampilan sosial	2	2
3.	Kemampuan siswa dalam keterampilan sosial	3	3
4.	Kreativitas siswa dalam pembelajaran keterampilan sosial	4	4

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interview*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewer*). Wawancara digunakan untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variable latar belakang murid, orang tua, pendidikan, sikap terhadap sesuatu dengan itu saya telah melakukan wawancara di SDN 065005 Medan tersebut dengan hasil link [_Sejalan dengan itu, Arikunto \(2017\)](#) menjelaskan bahwa wawancara dapat dibedakan menjadi dua yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Dalam penelitian ini wawancara yang dipilih adalah wawancara terstruktur (*guidedinterview*). Dengan menggunakan keterangan pada hasil dari wawancara responden. Metode ini digunakan untuk menggali informasi secara lisan layanan informasi untuk mengatasi permasalahan komunikasi interpersonal. Yang menjadi objek dalam wawancara yang dilakukan peneliti adalah guru sd, wali kelas dan siswa. Hal ini dilaksanakan agar data yang diperoleh peneliti agar lebih akurat (Sugiyono, 2016)

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian kualitatif, analisis data yang telah ditemui sejak pertama penelitian datang ke lokasi penelitian, yang dilaksanakan secara intensif sejak awal pengumpulan data lapangan sampai akhir data terkumpul semua. Analisis data juga merupakan proses mengatur urusan data, mengorganisasikan dalam suatu pola dan ukuran untuk dijadikan kesimpulan. Jadi analisis berdasarkan pada data yang telah diperoleh dari penelitian yang sifatnya terbuka (Ghozali, 2016).

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif, yaitu menjelaskan perkembangan berdasarkan hasil pengamatan konseli melalui pernyataan-pernyataan yang diungkapkan oleh selama proses pembelajaran berlangsung hingga tahap akhir (data verbatim). Oleh karena itu, diperlukan adanya pekerjaan analisis data yang meliputi pekerjaan, mengatur, pengelompokan, pemberian kode dan mengkategorikannya.

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama pengamatan berlangsung, data ini di analisis menggunakan skor rata-rata dan rumus persentase

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi aktivitas guru

N = jumlah aktivitas guru seluruhnya

P = Angka persentase

100% = Nilai konstan

Tabel 3.2
Kategori Nilai Observasi

Nilai Angka	Nilai Huruf	Kategori
80-100	A	Baik Sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Gagal

Apabila hasil dari analisis data yang dilakukan masih terdapat aspek-aspek pengamatan yang masih dalam kategori sangat kurang atau cukup maka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat selanjutnya.

Tabel 3.3
Kategori Nilai Keterampilan Sosial

Alternatif Jawaban	Skor Untuk pernyataan	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama pengamatan berlangsung, data ini di analisis menggunakan skor rata -rata dan rumus persentase

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi aktivitas guru

N = jumlah aktivitas guru seluruhnya

P = Angka persentase

100% = Nilai konstan

Tabel 3.4
Kategori Presentase Data Keterampilan Sosial

Tingkatan	Keterangan
85-100%	Sangat terampil
70-85%	Terampil
55-70%	Cukup terampil
40-55%	Kurang Terampil
25-45%	Tidak Terampil

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Temuan Penelitian

1. Kondisi Awal Ketuntasan Belajar Siswa

Kondisi awal hasil belajar siswa kelas III SDN 065005 Medan masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi awal diperoleh bahwa keterampilan sosial siswa 27%. Sedangkan kriteria yang dapat dikatakan tuntas belajar secara klasikal yaitu 75%. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM yaitu sebanyak 8 siswa atau 27 % dan siswa yang mendapat nilai dibawah KKM 22 siswa atau 73%. Jadi dapat kita ketahui bahwa keterampilan sosial siswa kelas III SDN 065005 Medan masih rendah. Kurangnya keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS, karena disebabkan oleh banyak faktor yang pertama dapat dilihat dari model atau metode pembelajaran yang digunakan guru dalam Mata Pelajaran Ilmiah Pengetahuan Sosial. Guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah, dimana yang kita ketahui bahwa metode pembelajaran ceramah menyebabkan siswa merasa bosan di dalam kelas. Guru jarang merancang metode pembelajaran yang menarik bagi siswa yang dapat menjadikan siswa lebih aktif berbicara di dalam kelas sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru. Faktor lainnya yaitu minimnya alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga tidak ada rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk terjadinya proses belajar.

Untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya keterampilan sosial siswa, dapat menggunakan Metode Pembelajaran yang dapat menarik perhatian

siswa sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat, siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, dan berani untuk mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

2. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian PTK dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan 1 pembelajaran yang terdiri dari 8x35 menit. Tindakan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tematik dengan menggunakan media video animasi di kelas III SDN 065005 Medan dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Setelah melalui tahapan-tahapan tersebut maka diperoleh data-data yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan menggunakan media video animasi.

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus I

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana peneliti berkolaborasi dengan guru bidang studi yang bersangkutan sebagai observer. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas III SDN 065005 Medan. Peneliti merancang pembelajaran dengan menerapkan media video

animasi. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Data kegiatan pembelajaran untuk mengetahui keterampilan sosial siswa diamati dan dicatat dalam lembar observasi serta peningkatan keterampilan sosial siswa diukur melalui hasil tes yang dilakukan pada siklus I dan siklus II.

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pertemuan pertama pada hari Senin, 27 Juli 2023 dengan materi “Menjaga Kelestarian Lingkungan”. Pertemuan kedua pada hari Selasa, 28 Juli 2023 dengan mengartikan kata-kata sukar dengan menggunakan kamus pada teks bacaan “Menjaga Kelestarian Lingkungan”. Tahapan dalam pembelajaran siklus I yaitu:

1) Tahap Perencanaan Siklus I

Pra Tindakan Pra tindakan dilaksanakan pada hari tanggal 27 Juli 2023 yang diikuti oleh 30 siswa. Tahap pra tindakan dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sebelum dilakukan tindakan. Data yang diperoleh pada tahap pra tindakan ini didapat melalui observasi dan Siklus I. Berdasarkan hasil refleksi peneliti, selama ini pembelajaran didominasi guru. Siswa hanya duduk mendengarkan sedangkan guru menjelaskan materi. Saat menjelaskan materi, guru hanya memberikan penjelasan secara singkat, memberikan contoh-contoh soal di papan tulis kemudian menjelaskan kepada siswa cara pengerjaannya. Pembelajaran seperti itu mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik mempelajari IPS. Apalagi,

guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik untuk membantu menyampaikan materi .

a. Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru mengkondisikan siswa dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- b) Dilanjutkan dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin ketua kelas
- c) Guru melanjutkan dengan melakukan presensi pada siswa
- d) Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti.
- e) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami

b. Kegiatan Inti

- a) Siswa menyimak penjelasan guru mengenai yang akan dipelajari.
- b) Siswa mengamati ketika guru mengenalkan media pembelajaran yaitu kartu bergambarkan angka dari bilangan terkecil hingga terbesar.
- c) Kegiatan tersebut untuk menunjukkan keterampilan sosial.
- d) Siswa diminta untuk bertanya jika belum memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
- e) Guru memberikan lembar kerja siswa mengenai keterampilan sosial.
- f) Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberi oleh guru.

c. Kegiatan Penutup

- a) Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari.
- b) Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu.
- c) Siswa diberikan pekerjaan rumah sebagai tindak lanjut.
- d) Guru menutup dengan salam.

Pada pertemuan pertama ini, peneliti melihat siswa masih kurang antusias mengikuti proses pembelajaran dan bisa dikatakan belum semua siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi, dibuktikan dengan siswa masih belum berani maju ke depan kelas menyampaikan hasil yang sudah dikerjakan. Dan ada beberapa siswa yang belum dapat memahami isi video animasi dan enggan menjawab pertanyaan langsung dari guru maupun pertanyaan pada LKS. Adapula siswa yang mengobrol dengan temannya ketika guru menjelaskan maupun ketika mengerjakan tugas.

Pada pertemuan pertama ini proses pembelajaran dengan menggunakan metode media video animasi belum terselesaikan, maka proses pembelajaran dilanjutkan pada siklus II.

1) Hasil Penelitian Siklus I

a) Hasil Keterampilan Sosial Siswa dengan Media Video Animasi Siklus

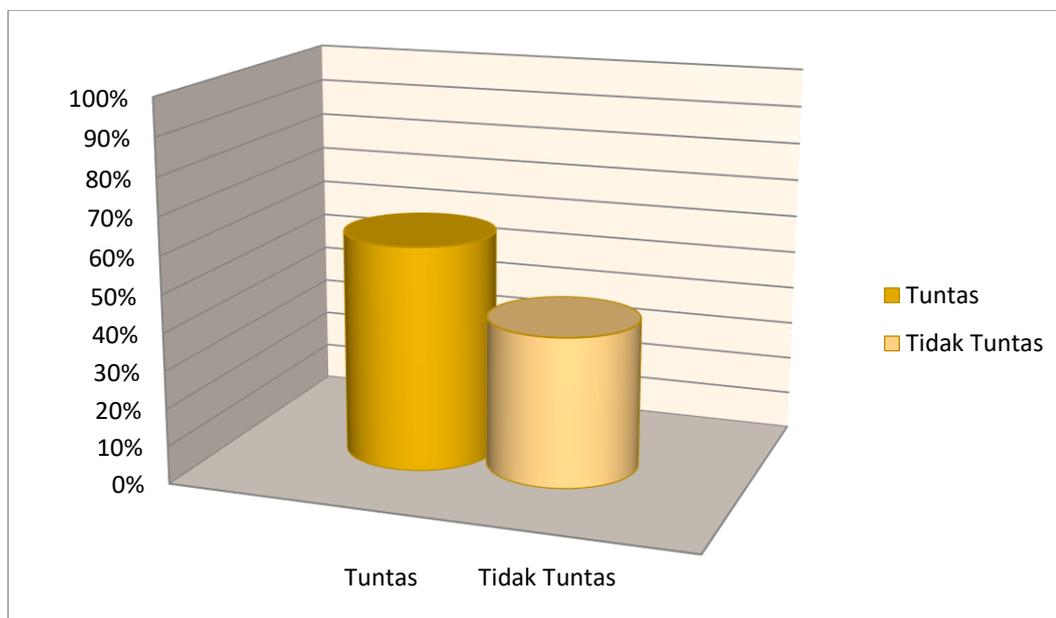
I

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media video animasi dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Sedangkan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan siswa secara individu, guru memberikan tes yaitu dengan 10 yang dinilai pada lembar tes siklus I. Berikut adalah hasil tes yang peneliti dapatkan pada siklus I :

Tabel 4.1
Hasil Keterampilan Sosial Siswa dengan Media Video Animasi Siklus I

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa Tuntas	18	60 %
2	Siswa Tidak Tuntas	12	40 %
Jumlah		30	100 %

Berdasarkan tabel 4.1 Hasil Keterampilan Sosial Siswa dengan Media Video Animasi pada siklus I dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari 30 siswa, siswa tuntas sebanyak 18 siswa dengan persentase 60%, jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 40%. Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa pada siklus I belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70%. Peningkatan hasil keterampilan sosial siswa dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 4.1
Diagram Persentase Ketuntasan
Keterampilan Sosial Siswa dengan Media Video Animasi Siklus I

b) Aspek Aktivitas Guru

Hal yang diamati oleh peneliti terhadap aktivitas guru pada pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siklus I adalah berbagai kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan melakukan tindakan dalam kelas. Berdasarkan pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media video animasi pada siklus I secara umum sudah baik. Dengan kegiatan awal guru memperoleh 3 skor dari 5 kegiatan, kemudian di kegiatan inti guru memperoleh 6 skor dari 6 kegiatan, lalu dari kegiatan penutup guru memperoleh 3 skor dari 5 kegiatan. Hasil observasi aktivitas Guru siklus I, peneliti telah menghitung skor yang didapatkan oleh guru sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

Aktivitas Guru Mengajar Siklus 1		
Skor Perolehan	Nilai	Kriteria
12	75	Baik (B)

Berdasarkan tabel 4.2 hasil observasi aktivitas guru menggunakan media video animasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ber kriteria baik (B).

c) Aspek Aktivitas Siswa

Keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media video animasi lebih meningkat dibandingkan dengan menggunakan metode buku saja, hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran berlangsung. Meskipun tidak semua siswa bertanya atau menjawab pertanyaan tapi setidaknya ada siswa aktif bertanya dan menjawab. Hal ini disebabkan masih ada siswa yang memberikan respon negatif jika siswa yang melakukan kesalahan

sehingga siswa yang bertanya merasa malu. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I, peneliti menghitung skor yang didapatkan oleh siswa sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

Kriteria	Skor	Jumlah Siswa	Perolehan Skor
Sangat baik	91 – 100	7	24 %
Baik	71 – 90	15	50 %
Cukup	61 – 70	4	13 %
Kurang	Kurang dari 60	4	13 %
Jumlah		22	100 %

Berdasarkan tabel 4.3 hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siklus I dari 30 siswa terdapat 7 siswa (24 %) yang mendapatkan kriteria sangat baik, 15 siswa (50 %) yang mendapatkan kriteria baik, 4 siswa (13 %) yang mendapatkan kriteria cukup, 4 siswa (13 %) yang mendapatkan kriteria kurang.

2) Refleksi Siklus I

Dari hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus I ditemukan hal-hal sebagai berikut :

- a. Hasil belajar siswa dilakukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum memenuhi kriteria persentase ketuntasan yaitu sebesar 60%. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (60%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa (40%).
- b. Aktivitas guru pada siklus 1 berkategori baik dengan nilai 75.

Adapun kekurangan aktivitas guru sebagai berikut :

- 1) Guru belum menjelaskan media video animasi secara mendalam kepada siswa, sehingga siswa kurang paham tentang media video animasi dan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam media video animasi

- 2) Masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menerangkan, seperti adanya beberapa siswa yang kurang serius dalam memperhatikan penjelasan dari guru dan mengobrol dengan teman diluar materi yang dibahas sehingga beberapa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Masih terdapat siswa yang kesulitan membuat beberapa pertanyaan dari video yang mereka amati.
- 4) Siswa masih kurang antusias dalam menjawab pertanyaan dari guru, maupun mengajukan pertanyaan untuk guru.
- 5) Guru kurang maksimal dalam memotivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan dalam pengelolaan waktu.

Berdasarkan refleksi siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu :

- a) Guru menjelaskan kembali media video animasi agar siswa lebih memahami tahapan-tahapan yang harus dilakukan selama proses pembelajaran.
- b) Perlu ditingkatkan lagi dalam upaya memotivasi siswa untuk lebih aktif, menguasai kondisi kelas dan siswa serta memanfaatkan alokasi waktu yang tersedia secara efisien dengan membagi antara penyampaian materi dengan latihan sesuai kebutuhan.
- c) Perlu lebih kreatif lagi memusatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memberikan *Ice Breaking* atau berupa yel-yel.

- d) Untuk mengatasi siswa yang belum percaya diri dalam bertanya atau mengeluarkan pendapat, guru harus memancing dengan pertanyaan-pertanyaan agar siswa berani bertanya atau menjawab pertanyaan.
 - e) Guru memberikan reward kepada siswa yang mendapat nilai terbesar dan berani tampil atau maju di depan kelas.
- c. Aktivitas siswa pada siklus I yang tuntas sebanyak 22 siswa (73%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa (27%). Berarti aktivitas siswa belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditentukan berkategori baik dengan nilai ≥ 75 . Ketuntasan keterampilan membaca siswa pada siklus I belum tercapai kriteria ketuntasan, karena ketuntasan hasil belajarnya hanya tercapai 73%. Untuk itu dilaksanakan siklus berikutnya, yaitu siklus II. Hasil refleksi ini menjadi masukan untuk perbaikan kondisi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II.

b. Siklus II

Setelah diadakan refleksi maka dilaksanakan siklus II dengan harapan bahwa pelaksanaan siklus II dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun tahapan siklus II sama dengan siklus I yaitu terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II ini didasarkan pada pelaksanaan siklus I yang telah dilaksanakan. Hanya saja pada siklus ini guru lebih menekankan pada materi yang merangsang siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta memantau kesulitan siswa dan ada beberapa

tambahan yang perlu disiapkan yaitu reward (hadiah) yang akan diberikan diakhir pertemuan siklus II bagi siswa yang mendapat nilai tuntas. Pokok bahasan dalam siklus II yaitu masih sama dengan materi pada siklus I yaitu materi tentang Menjaga Kelestarian Lingkungan namun dengan bahan bacaan yang berbeda judulnya, yang akan dilaksanakan dalam dua kali tatap muka.

2) Pelaksanaan

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, di awal pertemuan diadakan tes (*pretes*) dan pertemuan akhir dilakukan uji tes (*postes*), ini untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah adanya tindakan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.

a) Tahap Perencanaan Siklus II

Pra Tindakan Pra tindakan dilaksanakan pada hari tanggal 27 Juli 2023 yang diikuti oleh 30 siswa. Tahap pra tindakan dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sebelum dilakukan tindakan. Data yang diperoleh pada tahap pra tindakan ini didapat melalui observasi dan Siklus I. Berdasarkan hasil refleksi peneliti, selama ini pembelajaran didominasi guru. Siswa hanya duduk mendengarkan sedangkan guru menjelaskan materi. Saat menjelaskan materi, guru hanya memberikan penjelasan secara singkat, memberikan contoh-contoh soal di papan tulis kemudian menjelaskan kepada siswa cara pengerjaannya. Pembelajaran seperti itu mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik mempelajari IPS. Apalagi, guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik untuk membantu menyampaikan materi.

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Guru mengkondisikan siswa dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- 2) Dilanjutkan dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin ketua kelas
- 3) Guru melanjutkan dengan melakukan presensi pada siswa
- 4) Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti.
- 5) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami

b. Kegiatan Inti

- 1) Siswa menyimak penjelasan guru mengenai yang akan dipelajari.
- 2) Siswa mengamati ketika guru mengenalkan media pembelajaran yaitu kartu bergambarkan angka dari bilangan terkecil hingga terbesar.
- 3) Kegiatan tersebut untuk menunjukkan keterampilan sosial.
- 4) Siswa diminta untuk bertanya jika belum memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 5) Guru memberikan lembar kerja siswa mengenai keterampilan sosial.
- 6) Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberi oleh guru.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari.
- 2) Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu.
- 3) Siswa diberikan pekerjaan rumah sebagai tindak lanjut.
- 4) Guru menutup dengan salam.

3) Hasil Penelitian Siklus II

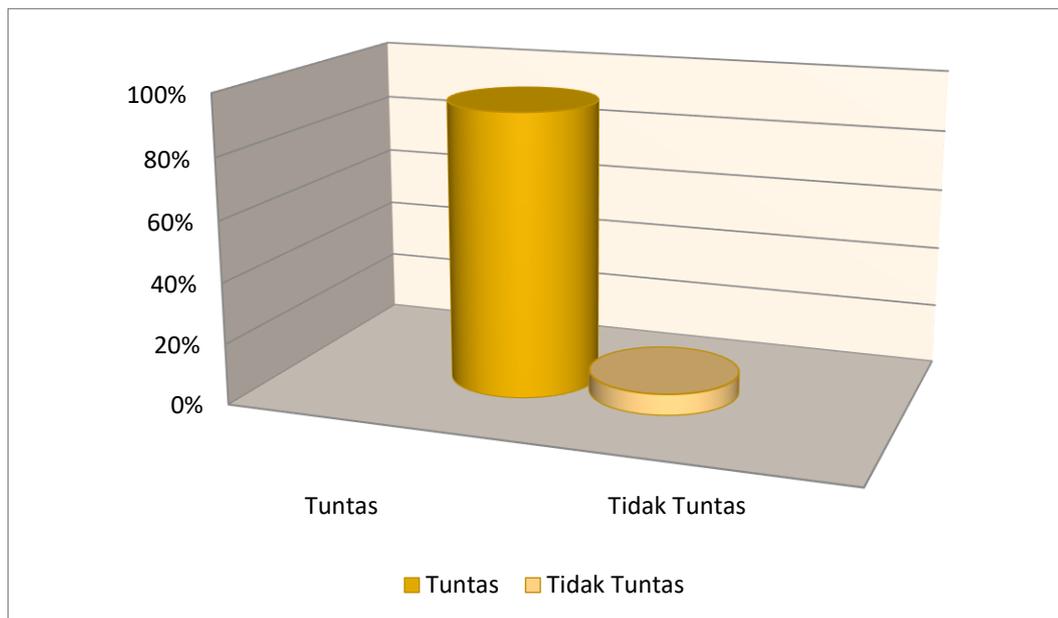
a) Hasil Tes Literasi Siswa dengan Media video animasi Siklus I

Untuk mengetahui perkembangan siswa secara individu, guru memberikan tes yaitu dengan 10 yang dinilai. Berikut adalah hasil tes yang peneliti berikan pada siklus I dan siklus II:

Tabel 4.4
Hasil Keterampilan Sosial Siswa dengan Media Video Animasi Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa Tuntas	28	93 %
2	Siswa Tidak Tuntas	2	7 %
Jumlah		30	100 %

Berdasarkan tabel 4.4 Hasil keterampilan sosial siswa dengan media video animasi pada siklus II dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari 30 siswa, siswa tuntas sebanyak 28 dengan persentase 93%, jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase 7%. Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa pada siklus II sudah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70%. Peningkatan hasil keterampilan sosial siswa dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 4.2
Diagram Persentase Ketuntasan
Keterampilan Sosial Siswa dengan Media Video Animasi Siklus II

b) Aspek Aktivitas Guru

Aktivitas guru pada proses pembelajaran siklus I meningkat dibanding siklus I. Peningkatan aktivitas guru tersebut disebabkan guru mampu memahami dan sudah terbiasa dengan proses pembelajaran yang diterapkan, sehingga pada setiap tindakan guru lebih matang. Berdasarkan pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media video animasi pada siklus II secara umum sudah sangat baik. Dengan kegiatan awal guru memperoleh 5 skor dari 5 kegiatan, Kemudian dikegiatan inti guru memperoleh 6 skor dari 6 kegiatan, lalu dari kegiatan penutup guru memperoleh 4 skor dari 5 kegiatan. Hasil observasi aktivitas guru siklus II lampiran 12 halaman 86. Dengan demikian peneliti menghitung skor yang didapatkan oleh guru sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Aktivitas Guru Mengajar Siklus 1		
Skor Perolehan	Nilai	Kriteria
15	94	Sangat Baik (A)

Berdasarkan tabel 4.5 hasil observasi aktivitas guru menggunakan media video animasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berkriteria sangat baik (A).

c) Aspek Aktivitas Siswa

Pada saat siklus II pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan media video animasi sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa, semua siswa hadir dalam pembelajaran, aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu siswa lebih fokus terhadap penjelasan guru, siswa turut aktif bertanya pada guru mengenai materi pelajaran berlangsung. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II lampiran 13 halaman 87-91, Peneliti menghitung skor yang didapatkan oleh siswa sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Kriteria	Skor	Jumlah Siswa	Perolehan Skor
Sangat baik	91 – 100	9	30 %
Baik	71 – 90	18	60 %
Cukup	61 – 70	2	7 %
Kurang	Kurang dari 60	1	3 %
Jumlah		30	100 %

Berdasarkan tabel 4.6 hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siklus I dari 30 siswa terdapat 9 siswa (30%) yang mendapatkan kriteria sangat baik, 18 siswa (60 %) yang mendapatkan kriteria

baik, 2 siswa (7%) yang mendapatkan kriteria cukup, 1 siswa (3 %) yang mendapatkan kriteria kurang.

4) Refleksi Siklus II

Dari hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus II ini didapatkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Video Animasi pembelajaran sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Hasil belajar siswa dilakukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sudah memenuhi kriteria persentase ketuntasan yaitu sebesar 93%. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 28siswa (93%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa (7%).
- b. Aktivitas guru pada siklus II berkategori sangat baik dengan nilai 94. Berdasarkan lembar pengamatan, aktivitas guru berada tahapan sangat baik. Tapi masih ada aspek yang perlu diperbaharui yaitu guru harus memotivasi siswa agar selalu semangat utuk belajar, dan aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Aktivitas siswa pada siklusII yang tuntas sebanyak 27 siswa (90%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa (10%). Berarti aktivitas siswa telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditentukan berkategori baik dengan nilai ≥ 75 .

Berdasarkan hasil data pembelajaran siklus II dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian.

a. Analisis Hasil Tindakan

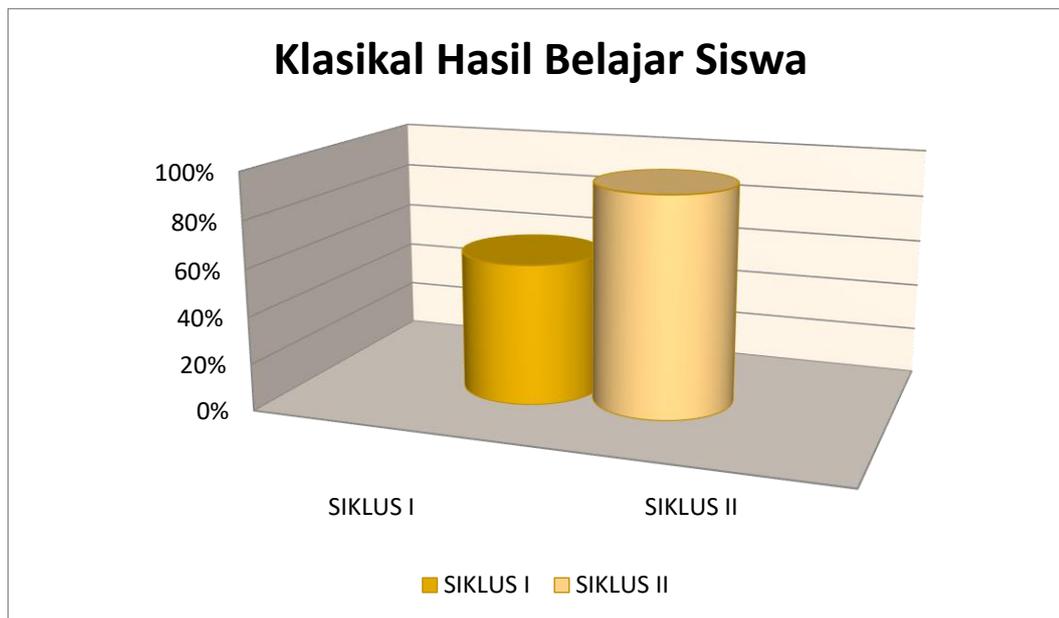
a. Analisis Literasi Siswa dengan Media Video Animasi

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di dapatkan dari lembar tes siswa yang diberikan disetiap siklus hasil belajar kemudian diolah untuk memperoleh informasi ketuntasan belajar individu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SDN 065005 Medan Kecamatan Medan Belawan, Kota Medan Kelurahan Belawan Sicanagmengalami peningkatan disetiap siklusnya. Penelitian ini dilaksanakan sampai siklus II. Perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada tindakan siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa dengan Media Video Animasi
Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan Klasikal		Kriteria	Peningkatan
Siklus 1	Siklus II		
18 Siswa (60%)	28 Siswa (93%)	Tuntas	10 Siswa (33%)
12 Siswa (40%)	2 Siswa (7%)	Tidak Tuntas	

Berdasarkan tabel 4.7 hasil keterampilan sosial siswa diperoleh data dari 30 siswa, siklus I yang siswa tuntas sebanyak 18 siswa dengan klasikal 60% meningkat pada siklus ke II sebanyak 28 siswa dengan klasikal 93%, peningkatan dari siklus 1 ke siklus II sebanyak 10 siswa dengan klasikal 33%. Berikut ini adalah diagram ketuntasan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II.



Gambar 4.3
Diagram Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa
Siklus I dan Siklus II

b. Hasil Aktivitas Guru

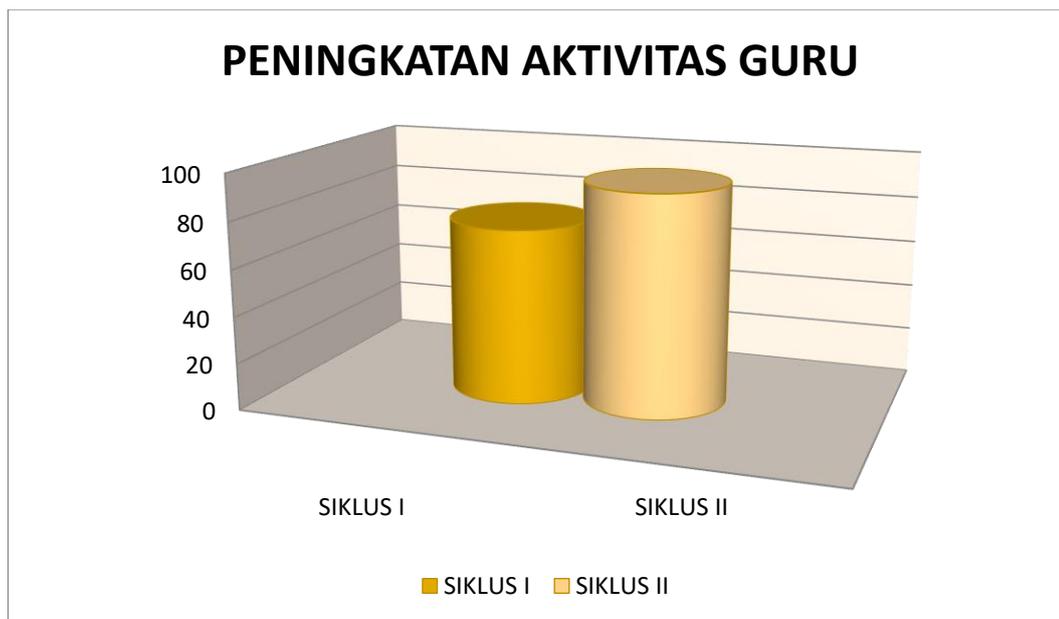
Hasil aspek aktivitas guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial didapatkan dari peneliti mengobservasi hasil pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari siklus I sampai siklus II, peneliti menganalisis lembar observasi aktivitas guru yang telah disediakan sebelumnya. Materi yang digunakan Siklus I dan siklus II. Perolehan aspek aktivitas guru pada tindakan siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Peningkatan Aktivitas Guru Siklus 1 dan Siklus II

Aktivitas Guru	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Nilai	75	94	19 Poin
Kriteria	Baik (B)	Sangat Baik (A)	

Berdasarkan tabel 4.8 hasil peningkatan aktivitas guru pada siklus I dan II mengalami peningkatan pada siklus I nilai aktivitas guru adalah 75 dengan kriteria baik (B) dan siklus II nilai aktivitas guru adalah 94 dengan kriteria sangat baik(A).

Pada siklus I dan siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan keterampilan guru ≥ 75 . Dari kriteria keberhasilan yang telah tuntas maka penelitian dinyatakan sudah cukup untuk dilaksanakan. Berikut ini adalah diagram aktivitas guru siklus I dan siklus II.



Gambar 4.4
Diagram Peningkatan Data Aktivitas Guru Siklus 1 dan Siklus II

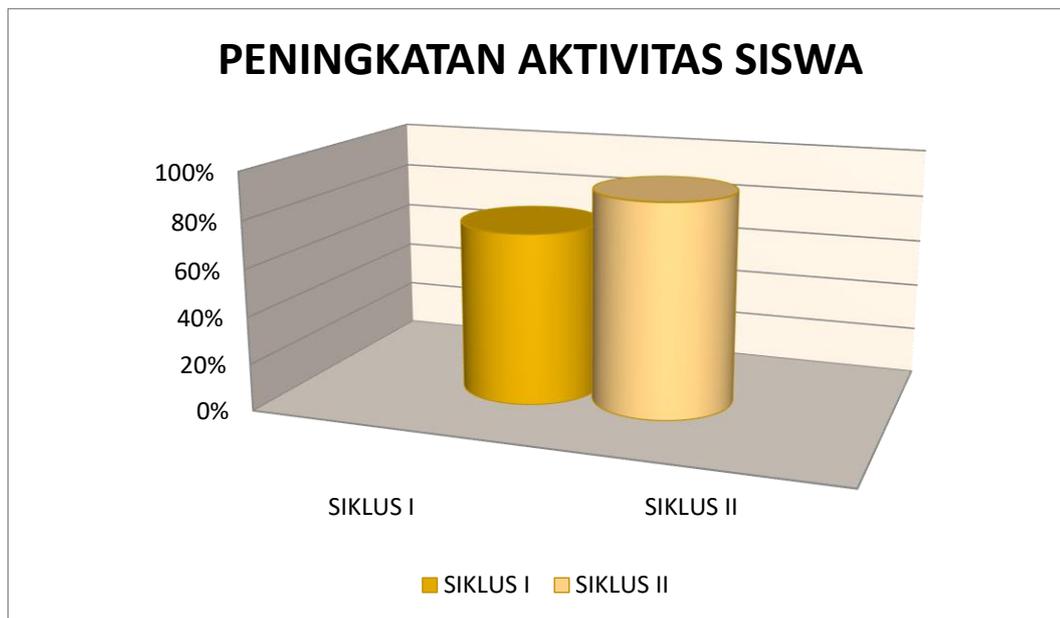
c. Hasil Aktivitas Siswa

Hasil aspek aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial didapatkan dari peneliti mengobservasi hasil pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari siklus I sampai siklus II, peneliti menganalisis lembar observasi aktivitas siswa yang telah disediakan sebelumnya. Dimana peneliti mengobservasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah perolehan aspek aktivitas siswa pada tindakan siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II	Kriteria	Peningkatan
22 Siswa (73%)	27 Siswa (90%)	Tuntas	5 Siswa (17%)
8 Siswa (27%)	3 Siswa (10%)	Tidak Tuntas	

Berdasarkan tabel 4.9 hasil peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan ketuntasan aktivitas siswa. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media video animasi pada pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa (73%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa (27%). Secara klasikal aktivitas siswa pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu ≥ 75 . Pada pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa (90%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa (10%). Secara klasikal aktivitas siswa pada siklus II telah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu ≥ 75 . Dari penelitian aktivitas siswa dapat dinyatakan bahwa aktivitas siswa pada siklus II telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal maka peneliti dinyatakan sudah cukup untuk dilaksanakan. Berikut ini adalah diagram aktivitas siswa siklus I dan siklus II.



Gambar 4.5
Diagram Peningkatan Data Aktivitas Siswa Siklus 1 dan Siklus II

b. Diskusi Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari hasil keterampilan sosial siswa, aktivitas guru dan siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I dan siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2023, siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2023. Siklus I sampai siklus II terjadi peningkatan, siklus I hasil keterampilan sosial siswa yang memenuhi KKM sebanyak 18 siswa (60%). Pada siklus II hasil keterampilan sosial siswa yang tuntas sebanyak 28 siswa (93%). Pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil keterampilan sosial siswa yaitu 10 siswa (33%). Perolehan hasil keterampilan sosial di kelas III SDN 065005 Medan Kecamatan Medan Belawan, Kota Medan Kelurahan Belawan Sicanang terjadi peningkatan dikarenakan adanya penggunaan metode video animasi dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Aktivitas guru pada siklus I dan II mengalami peningkatan pada siklus I nilai aktivitas guru adalah 75 dengan kriteria baik (B) dan siklus II nilai aktivitas guru adalah 94 dengan kriteria sangat baik (A). Pada siklus I dan siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan keterampilan guru ≥ 75 . Aktivitas siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan ketuntasan aktivitas siswa. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan metode video animasi pada pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa (73%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa (27%). Secara klasikal aktivitas siswa pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu ≥ 75 . Pada pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa (90%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa (10%). Secara klasikal aktivitas siswa pada siklus II telah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu ≥ 75 .

Pada penelitian ini siklus I dan siklus II sudah memenuhi kriteria ketuntasan, selain dipengaruhi metode pembelajaran yang digunakan keberhasilan penelitian ini juga dipengaruhi oleh aktivitas guru dalam mengajar. Dalam pembelajaran guru mampu memahami materi dan dapat mengkondisikan kelas, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima baik oleh siswa, selain itu guru dapat bertindak sebagai narasumber atau fasilitator bagi siswa dan selalu memotivasi siswa untuk berani dalam menjawab pertanyaan dari guru.

c. Keterbatasan Peneliti

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang

agar dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karena penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya.

Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut, antara lain:

- 1) Lama dalam proses perencanaan penelitian. Sebelum turun kelapangan, peneliti harus mempersiapkan perencanaan penelitian secara ketat dalam wujud proposal penelitian. Kegiatan ini sering kali memakan waktu yang cukup lama.
- 2) Peneliti juga menyadari bahwa kekurangan pengetahuan dalam membuat tes dan lembar observasi yang kurang baik, ditambah dengan kekurangannya buku-buku pedoman tentang penyusunan lembar tes dan lembar observasi, merupakan keterbatasan penelitian yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan dimasa yang akan datang.

Keterbatasan ini tentunya karena kekurangan pada diri peneliti baik dari ilmu pengetahuan, literatur dan waktu serta materi yang tentunya sangat berpengaruh dalam menyelesaikan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan observasi, penelitian, pembahasan serta analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa :

- a. Siklus I hasil keterampilan sosial siswa yang memenuhi KKM sebanyak 18 siswa (60%). Pada siklus II hasil keterampilan sosial siswa yang tuntas sebanyak 28 siswa (93%). Pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil keterampilan sosial siswa yaitu 10 siswa (33%).
- b. Aktivitas guru pada siklus I dan II mengalami peningkatan pada siklus I nilai aktivitas guru adalah 75 dengan kriteria baik (B) dan siklus II nilai aktivitas guru adalah 94 dengan kriteria sangat baik (A). Pada siklus I dan siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan keterampilan guru ≥ 75 .
- c. Aktivitas siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan ketuntasan anak aktivitas siswa. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media video animasi pada pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa (73%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa (27%). Secara klasikal aktivitas siswa pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu ≥ 75 . Pada pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa (90%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa (10%). Secara klasikal aktivitas siswa pada siklus II telah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu ≥ 75 .

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan sebagaimana dikemukakan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas, sebaiknya menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan memaksimalkan interaksi antara guru dengan siswa, perubahan anggota kelompok pada siklus berikutnya, dan pemberian penghargaan bagi kelompok paling aktif berdiskusi.
2. Bagi sekolah, hendaknya dapat mensosialisasikan hasil penelitian menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran IPS kepada semua guru sehingga diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran dengan media animasi tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran dengan media animasi tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut pada pokok bahasan lain dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran dengan media animasi tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan dapat mengaplikasikannya pada mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aini, N. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Metode tipe Make A Match pada Siswa Kelas IV MI Ma'arif 1 Punggur Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. In *Skripsi*.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Alwansyah, Purnomo, E., & Pargito. (2015). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Dengan Menggunakan Model Simulasi. *Jurnal Studi Sosial*.
- Amin, M. (2017). Peran Pembelajaran Ips Dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia*.
- Astuti, I. A. D., Dasmu, D., & Bhakti, Y. B. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon. *Jurnal SOLMA*. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.6268>
- Ayuliandari, F., & Sylvia, I. (2022). Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i2.33>
- Buana. (2014). Meningkatkan Interpersonal Skills Siswa SMP pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Pembelajaran Kooperatif. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Citrasari, N. I. N., Muslihah, N. N., & Permana, H. (2021). ANALISIS KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI KELAS V SDN 2 MEKARASIH. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.31980/caxra.v1i1.1173>
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Endayani, H. (2018). Sejarah Dan Konsep Pendidikan Ips. *Ittihad*.
- Fachreza, F., Suryanti, N. M. N., & Nursaptini, N. (2023). Penerapan Metode Demonstration Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1102>

- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- 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>
- Hartina, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts. *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*.
- Hita, A., Shifa, A. F. A., & Gumelar, M. R. M. (2021). Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar. *Inovasi Kurikulum*. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.42680>
- Indriyana, A. A., & Khusna, N. I. (2022). Pembelajaran IPS Dengan Menerapkan Pendekatan Saintifik Tema: Pembelajaran IPS. *JESS: JURNAL EDUCATION SOCIAL SCIENCE*. <https://doi.org/10.21274/jess.v1i1.5360>
- Ismiyanti, Y. (2016). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Media Visual Di Kelas Iv Sdn 02 Temulus. *Jurnal Pendas*.
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Latip, A., & Faisal, A. (2021). Upaya Peningkatan Literasi Sains Siswa melalui Media Pembelajaran IPA Berbasis Komputer. *Jurnal Pendidikan UNIGA*. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1179>
- Mangunsong, F. M., & Wahyuni, C. (2018). Keterlibatan Orang Tua terhadap Keterampilan Sosial Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Inklusif. *Jurnal Psikologi*. <https://doi.org/10.22146/jpsi.32341>
- Muzdalifah, M., & Nur'aini, N. (2018). Pengaruh Bimbingan Kelompok dan Self-Efficacy terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa. *ANALITIKA*. <https://doi.org/10.31289/analitika.v10i1.1571>
- Neneng Nurmalasari, & Masitoh, I. (2020). Manajemen Strategi Pemasaran Pendidikan Berbasis Media Sosial. *Jurnal.Unigal.Ac.Id*.
- Oktaviana, D., Hopipiah, H., Muh, H. A., & ... (2022). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD di Era Digital. *Jurnal Pendidikan ...*

- Pamungkas, W. A. D., & ... (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*
- Ridwan, A. E. (2016). Pendidikan IPS dalam membentuk SDM beradab. *JURNAL PENDIDIKAN ILMU SOSIAL*. <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i1.2060>
- 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>
- Sapriya. (2017). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. In *Book*.
- Shalma, O. (2020). Keterampilan Sosial Siswa Smp Negeri 2 Undaan Kabupaten Kudus. *Skripsi*.
- Sitompul, D. N., & Hayati, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Berbasis Games terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU T.A 2017/2018. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i3.4023>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). ALFABETA.
- Sujinah, S. (2020). Tantangan dan Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*. <https://doi.org/10.30651/st.v13i2.5444>
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- 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*.
- Utomo, P. (2021). MODEL KONSELING KELOMPOK BERBASIS TERAPI BERMAIN ASOSIATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA ABK. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. <https://doi.org/10.51339/isyrof.v3i2.329>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*.

Yuliani, N. I., Mastuti, H., & KA, A. P. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA DALAM TEKS DESKRIPTIF DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MIND MAPPING DI KELAS SEPULUH SMA NEGERI 5 SEMARANG TAHUN AJARAN 2018/2019. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*. <https://doi.org/10.26877/mpp.v12i2.3828>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 LEMBAR SILABUS

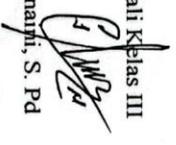
SILABUS

Kelas : III
Tema 9 : Menjaga Kelestarian Lingkungan
Alokasi Waktu : 3 Minggu

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran dan Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPS Melaksanakan kerja sama dalam keberagaman di rumah dan di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan contoh kerja sama dalam keragaman di lingkungan keluarga. • Memberikan contoh kerja sama dalam keragaman di lingkungan sekolah. • Membiasakan kerja sama dalam keragaman di lingkungan keluarga. • Membiasakan kerja sama dalam keragaman di lingkungan sekolah. 	<p style="text-align: center;">MINGGU I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bercerita menggunakan gambar-gambar untuk mempertenalkan keragaman dalam lingkungan keluarga untuk melestarikan lingkungan • Secara berkelompok membuat daftar contoh kerja sama dalam keragaman di lingkungan keluarga untuk melestarikan lingkungan. • Setiap kelompok memaparkan hasil kerjanya dan kelompok lain menanggapi dan membuat catatan (bertanya, memberi saran) • Membiasakan bekerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga dengan menggunakan model pembelajaran pembiasaan dengan cara penguasaan dan pemantauan pelaksanaan sikap dan perilaku kewargan yang baik peserta didik <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis/Lisan : mengukur penguasaan tentang contoh pelaksanaan kerja sama dalam keragaman di lingkungan keluarga • Pengamatan : mengetahui pembiasaan pelaksanaan kerja sama dalam keragaman di lingkungan keluarga dan sekolah. 	6 jp	Buku Tematik Kelas III

<p>Bahasa Indonesia Gemar menggalai informasi melalui membaca dan mendengarkan dari sumber lain berdasarkan rasa ingin tahu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis pokok-pokok informasi yang diperoleh dengan tepat 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi tentang menjaga kelestarian lingkungan dari berbagai sumber informasi melalui membaca di perpustakaan, mendengarkan radio, atau menonton televisi • Menulis pokok-pokok berbagai informasi yang dibaca, didengar, atau dilihat/ditonton 	<p>8 jp</p>	<p>Buku Tematik Kelas III Buku-buku di perpustakaan, radio, televisi</p>
--	---	--	-------------	--

Medan, 12 Agustus 2023

Wali Kelas III

 Junaini, S. Pd

Peneliti

 Syafri Angraini

Kepala Sekolah

 Beny Gusli Arni, S. Pd



LAMPIRAN 2

RPP PEMBELAJARAN SIKLUS I

RPP PEMBELAJARAN SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SDN 065005 MEDAN
Kelas / Semester : III (Tiga) / 1
Tema / Topik : Menjaga Kelestarian Lingkungan
Petemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
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, sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

IPS

- 3.10 Melaksanakan kerja sama dalam menjaga kelestarian lingkungan di rumah dan di sekolah

Bahasa Indonesia

- 4.10 Gemar menggali informasi melalui membaca dan mendengarkan dari sumber lain berdasarkan rasa ingin tahu
- 4.11 Menerima Bahasa Indonesia sebagai anugrah Tuhan yang dapat digunakan untuk mempersatukan bangsa

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPS

- 3.10.1 Memberikan contoh kerja sama dalam menjaga kelestarian lingkungan di lingkungan keluarga.
- 3.10.2 Memberikan contoh kerja sama dalam menjaga kelestarian lingkungan di lingkungan sekolah.

Bahasa Indonesia

- 4.10.1 Menulis pokok-pokok informasi yang diperoleh dengan tepat

- 4.10.2 Menunjukkan perilaku senang menggunakan Bahasa Indonesia dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada guru dan teman di sekolah
- 4.10.3 Menunjukkan perilaku senang menggunakan Bahasa Indonesia dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada orang tua, dan anggota keluarga di rumah

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- Siswa dapat memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Siswa dapat 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, sekolah
- Siswa dapat menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

E. MATERI PEMBELAJARAN

IPS

1. kerja sama menjaga kelestarian lingkungan

Bahasa Indonesia

1. Membaca dan mendengarkan
2. Menggunakan Bahasa Indonesia

F. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) 3 Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 4 Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak 5 Dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang syair lagu, mengapa 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>saling mengucap salam. Dan apa bedanya di kalau pagi</p> <p>6 Meminta informasi dari siswa mengenai kegiatan piket yang telah dilaksanakan pada pagi hari dan bertanya tentang hubungan antara kebersihan kelas dengan kenyamanan kegiatan pembelajaran.</p> <p>7 Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Menjaga Kelestarian Lingkungan”</p>	
Inti	<p>Bercerita menggunakan video animasi untuk memperkenalkan keragaman dalam lingkungan keluarga untuk melestarikan lingkungan</p> <p>8 Secara berkelompok membuat daftar contoh kerja sama dalam keragaman di lingkungan keluarga untuk melestarikan lingkungan.</p> <p>9 Setiap kelompok memaparkan hasil kerjanya dan kelompok lain menanggapi dan membuat catatan (bertanya, memberi saran)</p> <p>10 Membiasakan bekerja sama dalam menjaga kelestarian lingkungan dengan menggunakan model pembelajaran pembiasaan dengan cara penugasan dan pemantauan pelaksanaan sikap dan perilaku kewargaan yang baik peserta didik</p> <p>11 Mencari informasi tentang menjaga kelestarian lingkungan dari menonton video animasi yang telah disediakan oleh guru</p>	30 Menit
Penutup	<p>12 Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</p> <p>13 Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	14 Melakukan penilaian hasil belajar 15 Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) 16 Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb) 17 Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih disempurnakan	

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku tematik kelas 3
- Video animasi
- Buku-buku di perpustakaan, speaker dan laptop

I. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan

2. Instrumen Penilaian

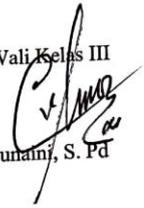
a. Penilaian Proses

- Penilaian Kinerja
- Penilaian Produk

b. Penilaian Hasil Belajar

- Pilihan ganda
- Isian singkat
- Esai atau uraian

Medan, 1 Agustus 2023

Wali Kelas III

Junaini, S. Pd

Mengetahui

Peneliti

Syafitri Anggraini

Kepala Sekolah

Lenny Gusti Arini, S. Pd

LAMPIRAN 3

RPP PEMBELAJARAN SIKLUS II

RPP PEMBELAJARAN SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN 065005 MEDAN
Kelas / Semester : III (Tiga) / 1
Tema / Topik : Menjaga Kelestarian Lingkungan
Petemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
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, sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

IPS

- 3.10 Melaksanakan kerja sama dalam menjaga kelestarian lingkungan di rumah dan di sekolah

Bahasa Indonesia

- 4.12 Gemar menggali informasi melalui membaca dan mendengarkan dari sumber lain berdasarkan rasa ingin tahu
- 4.13 Menerima Bahasa Indonesia sebagai anugerah Tuhan yang dapat digunakan untuk mempersatukan bangsa

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPS

- 3.10.3 Memberikan contoh kerja sama dalam menjaga kelestarian lingkungan di lingkungan keluarga.
- 3.10.4 Memberikan contoh kerja sama dalam menjaga kelestarian lingkungan di lingkungan sekolah.

Bahasa Indonesia

- 4.10.4 Menulis pokok-pokok informasi yang diperoleh dengan tepat

- 4.10.5 Menunjukkan perilaku senang menggunakan Bahasa Indonesia dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada guru dan teman di sekolah
- 4.10.6 Menunjukkan perilaku senang menggunakan Bahasa Indonesia dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada orang tua, dan anggota keluarga di rumah

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- Siswa dapat memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Siswa dapat 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, sekolah
- Siswa dapat menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

E. MATERI PEMBELAJARAN

IPS

2. kerja sama menjaga kelestarian lingkungan

Bahasa Indonesia

3. Membaca dan mendengarkan
4. Menggunakan Bahasa Indonesia

F. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>2. Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)</p> <p>18 Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</p> <p>19 Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak</p> <p>20 Dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang syair lagu, mengapa</p>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>saling mengucapkan salam. Dan apa bedanya di kalau pagi</p> <p>21 Meminta informasi dari siswa mengenai kegiatan piket yang telah dilaksanakan pada pagi hari dan bertanya tentang hubungan antara kebersihan kelas dengan kenyamanan kegiatan pembelajaran.</p> <p>22 Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Menjaga Kelestarian Lingkungan”</p>	
Inti	<p>Bercerita menggunakan video animasi untuk memperkenalkan keragaman dalam lingkungan keluarga untuk melestarikan lingkungan</p> <p>23 Secara berkelompok membuat daftar contoh kerja sama dalam keragaman di lingkungan keluarga untuk melestarikan lingkungan.</p> <p>24 Setiap kelompok memaparkan hasil kerjanya dan kelompok lain menanggapi dan membuat catatan (bertanya, memberi saran)</p> <p>25 Membiasakan bekerja sama dalam menjaga kelestarian lingkungan dengan menggunakan model pembelajaran pembiasaan dengan cara penugasan dan pemantauan pelaksanaan sikap dan perilaku kewargaan yang baik peserta didik</p> <p>26 Mencari informasi tentang menjaga kelestarian lingkungan dari menonton video animasi yang telah disediakan oleh guru</p>	30 Menit
Penutup	<p>27 Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</p> <p>28 Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	29 Melakukan penilaian hasil belajar	
	30 Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)	
	31 Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb)	
	32 Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih disempurnakan	

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku tematik kelas 3
- Video animasi
- Buku-buku di perpustakaan, speaker dan laptop

I. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

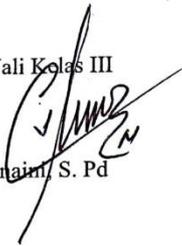
- Penilaian Kinerja
- Penilaian Produk

b. Penilaian Hasil Belajar

- Pilihan ganda
- Isian singkat
- Esai atau uraian

Medan, 12 Agustus 2023

Wali Kelas III


Junaini, S. Pd

Mengetahui

Peneliti


Syafitri Anggraini

Kepala Sekolah


Lenny Gusti Arini, S. Pd.

Lampiran 5
Lembar Format Observasi Aktifitas Guru

No	Indikator / Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
I KEGIATAN AWAL			
1.	Guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran dimulai.		
2.	Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa.		
3.	Guru menuntut siswa untuk memperispkan alat tulis berupa buku, pena.		
4.	Guru menanya keadaan siswa dan mengingatkan untuk selalu menjaga kesehatannya.		
5.	Guru menjelaskan tentang manfaat pembelajaran hari ini.		
6.	Guru memotivasi siswa		
II KEGIATAN INTI			
1.	Guru mempersiapkan materi pembelajaran terlebih dahulu seperti RPP, Media.		
2.	Setelah itu guru menerapkan media video animasi.		
3.	Durasi metode yang digunakan guru berlangsung selama 5 menit lalu Menjelaskan materi dengan menyesuaikan jam pembelajarannya.		
4.	Setelah pembelajaran menggunakan media video animasi selesai guru melakukan refleksi kepada siswa.		
5.	Guru melakukan tanya jawab kepada siswa.		
III. PENUTUP			
1.	Guru meminta kepada siswa untuk menyimpulkan Pembelajaran hari ini.		
2.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan untuk pembelajaran berikutnya.		
3.	Meomotivasi agar siswa selalu semangat dalam belajar.		
4.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.		
5.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.		
Jumlah			

Lampiran 6
LembarFormat Observasi Aktifitas Siswa

No	Indikator / Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Semangat siswa untuk keterampilan sosial.				
2.	Antusias memperhatikan video animasi.				
3.	Bersempangat berlatih keterampilan sosial dengan pasangannya.				
4.	Kemampuan keterampilan sosial dengan bahasa yang baik.				
5.	Kejelasan dalam memperhatikan video yang ditampilkan.				
6.	Kerjasama dalam mengerjakan tugas.				
7.	Berani maju kedepan menunjukkan hasil dari video yang ditampilkan.				
8.	Memperhatika seseorang yang maju kedepan.				
9.	Siswa mampu berbaur dengan teman.				
10.	Mampu melibatkan diri dalam pengerjaan tugas.				
11.	Menghargai pendapat orang lain.				
12.	Menghargai hasil karya teman.				
13.	Hafal nama lawan berbicara.				
14.	Mematuhi peraturan yang telah dibuat.				
15.	Tidak mudah marah.				
Jumlah					

LAMPIRAN 7

LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS I

Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus I

No	Indikator / Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
I KEGIATAN AWAL			
1.	Guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran dimulai.	✓	
2.	Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa.	✓	
3.	Guru menuntut siswa untuk memperispkan alat tulis berupa buku, pena.	✓	
4.	Guru menanya keadaan siswa dan mengingatkan untuk selalu menjaga kesehatannya.		✓
5.	Guru menjelaskan tentang manfaat pembelajaran hari ini.	✓	
6.	Guru memotivasi siswa		✓
II KEGIATAN INTI			
1.	Guru mempersiapkan materi pembelajaran terlebih dahulu seperti RPP, Media.	✓	
2.	Setelah itu guru menerapkan media video animasi.	✓	
3.	Durasi metode yang digunakan guru berlangsung selama 5 menit lalu Menjelaskan materi dengan menyesuaikan jam pembelajarannya.	✓	
4.	Setelah pembelajaran menggunakan media video animasi selesai guru melakukan refleksi kepada siswa.	✓	
5.	Guru melakukan tanya jawab kepada siswa.	✓	
III. PENUTUP			
1.	Guru meminta kepada siswa untuk menyimpulkan Pembelajaran hari ini.	✓	
2.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan untuk pembelajaran berikutnya.		✓
3.	Meomotivasi agar siswa selalu semangat dalam belajar.		✓
4.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.	✓	
5.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	✓	
Jumlah		12	4

$$\text{Skor} = \frac{12}{16} \times 100 = 75$$

LAMPIRAN 8

LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS I

Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus I

Nama Peneliti : Syafiq Angraeni

Nama Siswa : Abdul Malik

Kelas : III

Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini :

No	Indikator / Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Semangat siswa untuk keterampilan sosial.	✓			
2.	Antusias memperhatikan video animasi.	✓			
3.	Bersempangat berlatih keterampilan sosial dengan pasangannya.	✓			
4.	Kemampuan keterampilan sosial dengan bahasa yang baik.	✓			
5.	Kejelasan dalam memperhatikan video yang ditampilkan.	✓			
6.	Kerjasama dalam mengerjakan tugas.	✓			
7.	Berani maju kedepan menunjukkan hasil dari video yang ditampilkan.	✓			
8.	Memperhatika seseorang yang maju kedepan.	✓			
9.	Siswa mampu berbaur dengan teman.	✓			
10.	Mampu melibatkan diri dalam pengerjaan tugas.	✓			
11.	Menghargai pendapat orang lain.	✓			
12.	Menghargai hasil karya teman.			✓	
13.	Hafal nama lawan berbicara.			✓	
14.	Mematuhi peraturan yang telah dibuat.			✓	
15.	Tidak mudah marah.		✓		
Jumlah					

$$\begin{aligned} \text{Skor} &= \frac{53}{60} \times 100 \\ &= 88 \end{aligned}$$

Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus I

Nama Peneliti : Syafitri Anggraini

Nama Siswa : AERIL HARIL

Kelas : III

Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini :

No	Indikator / Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Semangat siswa untuk keterampilan sosial.		✓		
2.	Antusias memperhatikan video animasi.		✓		
3.	Bersempang berlatih keterampilan sosial dengan pasangannya.		✓		
4.	Kemampuan keterampilan sosial dengan bahasa yang baik.		✓		
5.	Kejelasan dalam memperhatikan video yang ditampilkan.		✓		
6.	Kerjasama dalam mengerjakan tugas.		✓		
7.	Berani maju kedepan menunjukkan hasil dari video yang ditampilkan.		✓		
8.	Memperhatika seseorang yang maju kedepan.		✓		
9.	Siswa mampu berbaur dengan teman.		✓		
10.	Mampu melibatkan diri dalam pengerjaan tugas.			✓	
11.	Menghargai pendapat orang lain.				✓
12.	Menghargai hasil karya teman.			✓	
13.	Hafal nama lawan berbicara.			✓	
14.	Mematuhi peraturan yang telah dibuat.				✓
15.	Tidak mudah marah.			✓	
Jumlah					

$$\begin{aligned} \text{Skor} &= \frac{37}{60} \times 100 \\ &= 62 \end{aligned}$$

Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus I

Nama Peneliti : Syafitri Anggraini

Nama Siswa : M. Daffa Mua'fi

Kelas : III

Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini :

No	Indikator / Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Semangat siswa untuk keterampilan sosial.	✓			
2.	Antusias memperhatikan video animasi.	✓			
3.	Bersemangat berlatih keterampilan sosial dengan pasangannya.	✓			
4.	Kemampuan keterampilan sosial dengan bahasa yang baik.	✓			
5.	Kejelasan dalam memperhatikan video yang ditampilkan.	✓			
6.	Kerjasama dalam mengerjakan tugas.	✓			
7.	Berani maju kedepan menunjukkan hasil dari video yang ditampilkan.	✓			
8.	Memperhatika seseorang yang maju kedepan.	✓			
9.	Siswa mampu berbaur dengan teman.	✓			
10.	Mampu melibatkan diri dalam pengerjaan tugas.	✓			
11.	Menghargai pendapat orang lain.	✓			
12.	Menghargai hasil karya teman.	✓			
13.	Hafal nama lawan berbicara.	✓			
14.	Mematuhi peraturan yang telah dibuat.			✓	
15.	Tidak mudah marah.			✓	
Jumlah					

$$\begin{aligned}
 SK_{or} &= \frac{56}{60} \times 100 \\
 &= 94
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 9

DAFTAR NILAI OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Daftar Nilai Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Skor Perolehan Siklus I	Kriteria
1	Abdul Malik	88	Baik
2	Adrian Ramadan	85	Baik
3	Afika Aprina	50	Kurang
4	Asyifa Salsabila	68	Cukup
5	Azril Hasril	62	Cukup
6	Bima aditya Hulagalung	83	Baik
7	Dhyton velix Saragih	56	Kurang
8	Dwi Durhanah	81	Baik
9	Edu dirga Syahputra	50	Kurang
10	Fahri ahmad	75	Baik
11	Ferdiansyah Prasetyo	81	Baik
12	FRANZISCO Moleno Tampobolan	94	Sangat Baik
13	Ftri Dzikra Hafisqah	62	Cukup
14	Gilang Andika Pratama	75	Baik
15	M. Alif	50	Kurang
16	M. Daffa Mua'fi	94	Sangat Baik
17	M. Dicky Alfattan	75	Baik
18	M. Farhan Syahputra	94	Sangat Baik
19	M. Taufan	75	Baik
20	Muhammad Iham	75	Baik
21	Natasya Aulia	100	Sangat Baik
22	Rafi Alfariz	69	Cukup
23	Rania Davita Sitorus	75	Baik
24	Sandy setadi	95	Sangat Baik
25	Sepdwi Navita Marwah	80	Baik
26	Syifa Kayla Putri	85	Baik
27	Tiara SyahPutri	92	Sangat Baik
28	Tita Mia Abzahra	80	Baik
29	Yuarz lucky Safana	75	Baik
30	MJaya Suhendra	91	Sangat Baik
Jumlah Nilai		2.316	
Rata-rata		77,2	
Jumlah Siswa Sangat baik		7	
Jumlah Siswa Baik		15	
Jumlah siswa Cukup		4	
Jumlah Siswa kurang		4	

LAMPIRAN 10
LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS II

Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus II

No	Indikator / Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
I KEGIATAN AWAL			
1.	Guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran dimulai.	✓	
2.	Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa.	✓	
3.	Guru menuntut siswa untuk mempersiapkan alat tulis berupa buku, pena.	✓	
4.	Guru menanya keadaan siswa dan mengingatkan untuk selalu menjaga kesehatannya.		✓
5.	Guru menjelaskan tentang manfaat pembelajaran hari ini.	✓	
6.	Guru memotivasi siswa	✓	
II KEGIATAN INTI			
1.	Guru mempersiapkan materi pembelajaran terlebih dahulu seperti RPP, Media.	✓	
2.	Setelah itu guru menerapkan media video animasi.	✓	
3.	Durasi metode yang digunakan guru berlangsung selama 5 menit lalu Menjelaskan materi dengan menyesuaikan jam pembelajarannya.	✓	
4.	Setelah pembelajaran menggunakan media video animasi selesai guru melakukan refleksi kepada siswa.	✓	
5.	Guru melakukan tanya jawab kepada siswa.	✓	
III. PENUTUP			
1.	Guru meminta kepada siswa untuk menyimpulkan Pembelajaran hari ini.	✓	
2.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan untuk pembelajaran berikutnya.	✓	
3.	Meomotivasi agar siswa selalu semangat dalam belajar.	✓	
4.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.	✓	
5.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	✓	
Jumlah		15	1

$$\text{Skor} = \frac{15}{16} \times 100 = 94$$

LAMPIRAN 11

LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS II

Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus II

Nama Peneliti : Syafitri Anggrami

Nama Siswa : Natasya Zulha

Kelas : III

Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini :

No	Indikator / Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Semangat siswa untuk keterampilan sosial.	✓			
2.	Antusias memperhatikan video animasi.	✓			
3.	Bersemangat berlatih keterampilan sosial dengan pasangannya.	✓			
4.	Kemampuan keterampilan sosial dengan bahasa yang baik.	✓			
5.	Kejelasan dalam memperhatikan video yang ditampilkan.	✓			
6.	Kerjasama dalam mengerjakan tugas.	✓			
7.	Berani maju kedepan menunjukkan hasil dari video yang ditampilkan.	✓			
8.	Memperhatika seseorang yang maju kedepan.	✓			
9.	Siswa mampu berbaur dengan teman.	✓			
10.	Mampu melibatkan diri dalam pengerjaan tugas.	✓			
11.	Menghargai pendapat orang lain.	✓			
12.	Menghargai hasil karya teman.	✓			
13.	Hafal nama lawan berbicara.	✓			
14.	Mematuhi peraturan yang telah dibuat.	✓			
15.	Tidak mudah marah.	✓			
Jumlah					

$$\begin{aligned} \text{Skor} &= \frac{60}{60} \times 100 \\ &= 100 \end{aligned}$$

Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus II

Nama Peneliti : Syafitri Anggraini

Nama Siswa : Dwi Durhaniah

Kelas : III

Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini :

No	Indikator / Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Semangat siswa untuk keterampilan sosial.	✓			
2.	Antusias memperhatikan video animasi.	✓			
3.	Bersempang berlatih keterampilan sosial dengan pasangannya.	✓			
4.	Kemampuan keterampilan sosial dengan bahasa yang baik.	✓			
5.	Kejelasan dalam memperhatikan video yang ditampilkan.	✓			
6.	Kerjasama dalam mengerjakan tugas.	✓			
7.	Berani maju kedepan menunjukkan hasil dari video yang ditampilkan.	✓			
8.	Memperhatika seseorang yang maju kedepan.	✓			
9.	Siswa mampu berbaur dengan teman.	✓			
10.	Mampu melibatkan diri dalam pengerjaan tugas.	✓			
11.	Menghargai pendapat orang lain.	✓			
12.	Menghargai hasil karya teman.			✓	
13.	Hafal nama lawan berbicara.				✓
14.	Mematuhi peraturan yang telah dibuat.				✓
15.	Tidak mudah marah.				✓
Jumlah					

$$\begin{aligned} \text{Skor} &= \frac{49}{60} \times 100 \\ &= 81 \end{aligned}$$

Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus II

Nama Peneliti : Syafitri Anggrani
 Nama Siswa : Ferdiansyah Prasetyo
 Kelas : III

Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini :

No	Indikator / Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Semangat siswa untuk keterampilan sosial.	✓			
2.	Antusias memperhatikan video animasi.	✓			
3.	Bersehat berlatih keterampilan sosial dengan pasangannya.	✓			
4.	Kemampuan keterampilan sosial dengan bahasa yang baik.	✓			
5.	Kejelasan dalam memperhatikan video yang ditampilkan.	✓			
6.	Kerjasama dalam mengerjakan tugas.	✓			
7.	Berani maju kedepan menunjukkan hasil dari video yang ditampilkan.	✓			
8.	Memperhatika seseorang yang maju kedepan.	✓			
9.	Siswa mampu berbaur dengan teman.	✓			
10.	Mampu melibatkan diri dalam pengerjaan tugas.	✓			
11.	Menghargai pendapat orang lain.	✓			
12.	Menghargai hasil karya teman.	✓			
13.	Hafal nama lawan berbicara.	✓			
14.	Mematuhi peraturan yang telah dibuat.			✓	
15.	Tidak mudah marah.			✓	
Jumlah					

$$\begin{aligned} \text{Skor} &= \frac{56}{60} \times 100 \\ &= 94 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 12

DAFTAR NILAI OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Daftar Nilai Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Skor Perolehan Siklus II	Kriteria
1	Abdul Malik	87	Baik
2	Adrian Ramadan	85	Baik
3	Afika Aprilia	81	Baik
4	Asyifa Salsabila	80	Baik
5	Airil Hasril	62	cukup
6	Bima Aditya Hutagalung	85	Baik
7	Daylon velix Saragih	65	cukup
8	Dwi Durhaniah	81	Baik
9	Edu dirga Syahputra	50	Kurang
10	Fahri Ahmad	87	Baik
11	Ferdiansyah Prasetyo	94	Sangat Baik
12	Franszico Mero Jempubolan	94	Sangat Baik
13	Ftri Dzikra Hafisah	94	Sangat Baik
14	Gilang Andika Pratama	75	Baik
15	M:Alif	87	Baik
16	M. Daffa Mualfi	94	Sangat Baik
17	M. Dicky Alfattan	75	Baik
18	M. Farhan, Syahputra	94	Sangat Baik
19	M. Taufan, "	75	Baik
20	Muhammad. Ilham	75	Baik
21	Natasya Aulia	100	Sangat Baik
22	Rafi alfariz	75	Baik
23	Rania Davira Sitorus	75	Baik
24	Sandy Setiadi	95	Sangat Baik
25	Sepdwi Rivita Marwah	80	Baik
26	Syifa Kayla Putri	85	Baik
27	Tiara Syahputri	92	Sangat Baik
28	Tita nig Az Zahra	80	Baik
29	Yuana lucky Sapana	75	Baik
30	Wijaya Suhendra	91	Sangat Baik
Jumlah Nilai		2.724	
Rata-rata		91	
Jumlah Siswa Sangat baik		9	
Jumlah Siswa Baik		18	
Jumlah siswa Cukup		2	
Jumlah Siswa kurang		1	

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian										Jlh	Nilai	Keterangan
		Berusaha Untuk Saling Mengenal	Menjalin Hubungan Akrab	Berbagi Informasi	Mengemukakan Pendapat	Bekerja sama	Melakukan Suara (Tidak Membentak)	Saling Menolong	Mengendalikan Diri	Mencari Jalan Keluar Dengan Berdiskusi	Empati			
18	M. Fakhri Syahputra	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	34	85	Tuntas
19	M. Taufiq	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	26	65	Tidak Tuntas
20	Muhammad Ikram	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	24	60	Tidak Tuntas
21	Mafasya Anis	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	50	75	Tuntas
22	Rafi Alfariz	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	26	65	Tidak Tuntas
23	Rena Dwita Sihwa	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	28	70	Tuntas
24	Sandy Setiandi	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	30	75	Tuntas
25	Sopdui Oktavia	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	16	40	Tidak Tuntas
26	Sifa Kenyia Putri	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	28	70	Tuntas
27	Taura Syahputri	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	30	75	Tuntas
28	Tika Nika Asfaris	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	16	40	Tidak Tuntas
29	Yaura Icky Syarif	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	30	75	Tuntas
30	Wijaya Satrianda	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	32	80	Tuntas
Nilai Total														
Rata-Rata														

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian										Jlh	Nilai	Keterangan		
		Bersaha Untuk Saling Mengenal	Menjalin Hubungan Akrab	Berbagi Informasi	Mengemukakan Pendapat	Bekerja sama	Melembutkan Sastra (Tidak Membentak)	Saling Menolong	Mengendalikan Diri	Mencari Jalan Keluar Dengan Berdiskusi	Empati					
18	M. Farhan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	32	80	Tuntas				
19	M. Taufiq	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	39	98	Tuntas				
20	Mubandah Ilham	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	34	85	Tuntas				
21	Naboya Akik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	32	80	Tuntas				
22	Rafiq Alfariz	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	38	95	Tuntas				
23	Roni Davita	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	32	80	Tuntas				
24	Sandy Setiadi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	32	80	Tuntas				
25	Sepdwi Hivita	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	50	35	Tuntas				
26	Syifa Karyatri	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	28	70	Tuntas				
27	Tara Syarifudin	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	30	35	Tuntas				
28	Taras Fadhir	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24	60	Tidak Tuntas				
29	Yuan Rudy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	28	70	Tuntas				
30	Wijaya Subekti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	36	50	Tuntas				
Nilai Total																
Rata-Rata																

LAMPIRAN 15

DAFTAR NILAI EVALUASI PEMBELAJARAN SIKLUS I

Daftar Nilai Evaluasi Pembelajaran Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Ketuntasan
1	Abdul Malik	80	Tuntas
2	Adrian Ramadan	80	Tuntas
3	Afika Aprilia	50	Belum tuntas
4	Asyifa Salsabila	65	Belum tuntas
5	Azril Hasyil	60	Belum tuntas
6	Bima Aditya Hutagalung	75	tuntas
7	Danylon velix Saragih	55	Belum tuntas
8	Dwi Durhaniah	75	Tuntas
9	Edo Dirga Syahputra	80	Tuntas
10	Fahri ahmad	75	Tuntas
11	Ferdiansyah Prasetyo	65	Belum Tuntas
12	Franszico Moleno Tempubolon	80	Tuntas
13	Ftri Dzakra Hafisah	60	Belum Tuntas
14	Gilang Andika Pratama	65	Belum Tuntas
15	M. Alf	50	Belum Tuntas
16	M. Daffa Mun'fi	80	Tuntas
17	M. Dicky Alfathah	75	Tuntas
18	M. Furhan Syahputra	85	Tuntas
19	M. Taufan	75	Tuntas
20	Muhammad Iham	75	Tuntas
21	Natasya Aulia	85	Tuntas
22	Rafi Alfariz	65	Belum Tuntas
23	Rania Davira Sitorus	60	Belum Tuntas
24	Sandy setiadi	75	Tuntas
25	Sepdwi Nonta Marwah	65	Belum Tuntas
26	Syifa Kayla Putri	70	Tuntas
27	Tiara Syahputri	75	Tuntas
28	Tita niq Azzahra	40	Belum Tuntas
29	Yuara lucky Sofana	75	Tuntas
30	Wijaya Suhendra	80	Tuntas
Jumlah Nilai		2.095	
Rata-rata		70	
Terendah		40	
Tertinggi		85	
Jumlah Siswa Tuntas		18	
Jumlah Siswa Belum Tuntas		12	
Persentase tuntas (%)		60%	
Persentase Belum tuntas (%)		40%	

LAMPIRAN 15

DAFTAR NILAI EVALUASI PEMBELAJARAN SIKLUS II

Daftar Nilai Evaluasi Pembelajaran Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus II	Ketuntasan
1	Abdul Malik	85	Tuntas
2	Adrian Ramadan	85	Tuntas
3	Apika Aprilia	70	Tuntas
4	Asyifa Salsabila	75	Tuntas
5	Azril Hasril	70	Tuntas
6	Bima Aditya Hutagalung	80	Tuntas
7	Daylon Velle Saragih	75	Tuntas
8	Dwi Durhaniah	75	Tuntas
9	Edo Drga Syahputra	80	Tuntas
10	Fahri Ahmad	80	Tuntas
11	Ferdiansyah Prasetyo	75	Tuntas
12	Fransisco Moleno Jampubolen	80	Tuntas
13	Hti Dzikra Hafidah	70	Tuntas
14	Gilang Andika Pratama	70	Tuntas
15	M. Alif	65	Belum Tuntas
16	M. Daffa Muna'fi	90	Tuntas
17	M. Dicky Alfattan	80	Tuntas
18	M. Farhan Syahputra	95	Tuntas
19	M. Taufan	85	Tuntas
20	Muhammad Ilham	80	Tuntas
21	Natasya Aulia	95	Tuntas
22	Rafi Alfariz	75	Tuntas
23	Rania Davira Sitorus	80	Tuntas
24	Sandy Setiadi	80	Tuntas
25	Septi Nonta Marwah	75	Tuntas
26	Syifa Kayla Putri	70	Tuntas
27	Tiara Syahputri	75	Tuntas
28	Tita Nia Azzahra	60	Belum Tuntas
29	Yuara Lucky Safana	70	Tuntas
30	Wijaya Suhendra	90	Tuntas
Jumlah Nilai		2.335	
Rata-rata		78	
Terendah		60	
Tertinggi		98	
Jumlah Siswa Tuntas		28	
Jumlah Siswa Belum Tuntas		2	
Persentase tuntas (%)		93 %	
Persentase Belum tuntas (%)		7 %	

LAMPIRAN 17**LEMBAR TES KETERAMPILAN SOSIAL SISWA**

Nama Siswa :
Kelas : III
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Siklus : I

Petunjuk Pengerjaan :

- a. Perhatikan Video Animasi yang ditampilkan
- b. Pahami video animasi yang ditampilkan
- c. Carilah jawaban didalam video animasi tersebut

1. Apa saja tanggung jawab masyarakat dalam menjaga lingkungan dari sampah?

Jawab :

2. Apa saja manfaat menjaga kelestarian lingkungan hidup?

Jawab :

3. Bagaimana cara menjaga kelestarian lingkungan disekitar rumah?

Jawab :

4. Memelihara lingkungan sekolah adalah tanggung jawab?

Jawab :

LAMPIRAN 18
HASIL Pengerjaan SISWA SIKLUS I

LEMBAR TES KETERAMPILAN SOSIAL SIKLUS I

Nama Siswa : Daylon Velix
 Kelas : III
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Siklus : I

Petunjuk Pengerjaan :

- a. Perhatikan Video Animasi yang ditampilkan
- b. Pahami video animasi yang ditampilkan
- c. Carilah jawaban didalam video animasi tersebut

1. Apa saja tanggung jawab masyarakat dalam menjaga lingkungan dari sampah?

Jawab : membersihkan lingkungan sekitar menjaga paketi

2. Apa saja manfaat menjaga kelestarian lingkungan hidup?

Jawab : hidup jadi sehat melestarikan tumbuhan

3. Bagaimana cara menjaga kelestarian lingkungan disekitar rumah?

Jawab : membersihkan rumah
 menghemat air dirumah

4. Memelihara lingkungan sekolah adalah tanggung jawab?

Jawab : siswa dan para guru

LEMBAR TES KETERAMPILAN SOSIAL SIKLUS I

Nama Siswa : Ferdiansyah
Kelas : III
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Siklus : I

Petunjuk Pengerjaan :

- Perhatikan Video Animasi yang ditampilkan
- Pahamin video animasi yang ditampilkan
- Carilah jawaban didalam video animasi tersebut

1. Apa saja tanggung jawab masyarakat dalam menjaga lingkungan dari sampah?

Jawab : membuang sampah pada tempatnya // membersihkan selokan
setiap hari

2. Apa saja manfaat menjaga kelestarian lingkungan hidup?

Jawab : hidup jadi sehat kelestarian tumbuhan
setiap hari

3. Bagaimana cara menjaga kelestarian lingkungan disekitar rumah?

Jawab : membersihkan rumah, membuang air di rumah

4. Memelihara lingkungan sekolah adalah tanggung jawab?

Jawab : Siswa dan guru-guru

LEMBAR TES KETERAMPILAN SOSIAL SIKLUS I

Nama Siswa : *Asyifa Saibila*
 Kelas : III
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Siklus : I

Petunjuk Pengerjaan :

- Perhatikan Video Animasi yang ditampilkan
- Pahamin video animasi yang ditampilkan
- Carilah jawaban didalam video animasi tersebut

1. Apa saja tanggung jawab masyarakat dalam menjaga lingkungan dari sampah?

Jawab : *membersihkan lingkungan sekitar kerja bakti*

2. Apa saja manfaat menjaga kelestarian lingkungan hidup?

Jawab : *hidup jadi sehat melindungi tumbuhan*

3. Bagaimana cara menjaga kelestarian lingkungan disekitar rumah?

Jawab : *membersihkan rumah
menghemat air dirumah*

4. Memelihara lingkungan sekolah adalah tanggung jawab?

Jawab : *Siswa dan Guru*

LAMPIRAN 19
HASIL Pengerjaan SISWA SIKLUS II

LEMBAR TES KETERAMPILAN SOSIAL SIKLUS II

Nama Siswa : m daffa muhfi
Kelas : III
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Siklus : I

Petunjuk Pengerjaan :

- a. Perhatikan Video Animasi yang ditampilkan
- b. Pahami video animasi yang ditampilkan
- c. Carilah jawaban didalam video animasi tersebut

1. Apa saja tanggung jawab masyarakat dalam menjaga lingkungan dari sampah?

Jawab : Kerjasama
membuang sampah pada tempatnya

2. Apa saja manfaat menjaga kelestarian lingkungan hidup?

Jawab : hidup jadi sehat
kelestarian tumbuhan

3. Bagaimana cara menjaga kelestarian lingkungan disekitar rumah?

Jawab : membersihkan rumah
menghemat air dirumah

4. Memelihara lingkungan sekolah adalah tanggung jawab?

Jawab : siswa dan guru

90

LEMBAR TES KETERAMPILAN SOSIAL SIKLUS II

Nama Siswa : wijaya suhendra
Kelas : III
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Siklus : I

Petunjuk Pengerjaan :

- Perhatikan Video Animasi yang ditampilkan
- Pahamin video animasi yang ditampilkan
- Carilah jawaban didalam video animasi tersebut

1. Apa saja tanggung jawab masyarakat dalam menjaga lingkungan dari sampah?

Jawab : Membersihkan lingkungan sekitar
kerja bakti

2. Apa saja manfaat menjaga kelestarian lingkungan hidup?

Jawab : hidup jadi sehat, melestarikan tumbuhan

3. Bagaimana cara menjaga kelestarian lingkungan disekitar rumah?

Jawab : membersihkan rumah
menghemat air dirumah

4. Memelihara lingkungan sekolah adalah tanggung jawab?

Jawab : siswa dan para guru

90

LEMBAR TES KETERAMPILAN SOSIAL SIKLUS II

Nama Siswa : *natasya aulia*
 Kelas : III
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Siklus : I

Petunjuk Pengerjaan :

- a. Perhatikan Video Animasi yang ditampilkan
- b. Pahami video animasi yang ditampilkan
- c. Carilah jawaban didalam video animasi tersebut

1. Apa saja tanggung jawab masyarakat dalam menjaga lingkungan dari sampah?

Jawab : *membuang sampah pada tempatnya, membersihkan selokan setiap hari*

2. Apa saja manfaat menjaga kelestarian lingkungan hidup?

Jawab : *hidup jadi sehat, melestarikan tumbuhan*

3. Bagaimana cara menjaga kelestarian lingkungan disekitar rumah?

Jawab : *membersihkan rumah, menghemat air dirumah*

4. Memelihara lingkungan sekolah adalah tanggung jawab?

Jawab : *siswa dan guru-guru*

LAMPIRAN 20

LEMBAR PERTANYAAN WAWANCARA

LAMPIRAN 4

PERTANYAAN WAWANCARA

Pertanyaan tentang peningkatan keterampilan sosial pada mata pelajaran IPS melalui media video animasi kelas III SD 065005 Medan dengan walikelas.

Peneliti : Assalamualaikum ibu,saya syafitri anggraini mahasiswa dari universitas muhammadiyah sumatera utara dari prodi PGSD ingin melakukan wawancara kepada ibu tentang peningkatan keterampilan sosial pada mata pelajaran IPS melalui media video animasi kelas III SD 065005 Medan

Wali kelas : Waalaikumsalam nak,baiklah silahkan lakukan wawancara kamu dan apa saja yang mau dipertanyakan tentang media video animasi dikelas III SD 065005 Medan.

Peneliti : Menurut ibu,apa sangat menyenangkan melakukan pembelajaran IPS melalui media video animasi?

Wali kelas : Sangat menyenangkan sekali karena menurut ibu ketika melakukan pembelajaran ips mealui video animasi siswa didalam kelas tidak akan mudah bosan karena ketika video animasi bergerak siswa jadi lebih senang dan ceria mengikuti pemebelajaran tersebut.

Peneliti : Bagaimana respon siswa dalam menangkap pembelajaran IPS melalui media video animasi tersebut didalam kelas?

Wali kelas : Respon siswa saat pembelajaran ips melalui media video animasi sangat baik karena setelah menonton video animasi yang sedang dipelajari,siswa memahami apa isi dari media video animasi tersebut.

Peneliti : Kesulitan apa yang dialami ketika proses pembelajaran ips melalui media video animasi didalam kelas berlangsung?

Wali kelas : Kesulitan dalam pembelajaran ips melalui video animasi ini siswa lebih fokus pada gambar yang bergerak divideo tersebut jadi sangat tidak memungkinkan siswa memahami isi dari video animasi tersebut.

Peneliti : Bagimanakah cara ibu sebagai guru agar siswa didalam kelas ini mengikuti proses pemebelajaran menggunakan media video animasi dikelas ini dengan baik?

Wali kelas : Saya sebagai walikelas mereka terlebih dahulu menertibkan kondisi kelas tersebut dari kericuhan dan keributan lalu memfokuskan siswa untuk lebih memahami apa isi dari

pembelajaran ips melalui media video animasi tersebut dikelas ini agar mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa saya.

Peneliti : Bagaimana cara agar meningkatkan pembelajaran IPS dikelas III SD 065005 Medan dengan melalui media video animasi ini bu?

Wali kelas : Saya meningkatkan pembelajaran IPS dengan cara meletakkan video yang sangat menarik agar siswa tidak mudah bosan untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Peneliti : Baik bu atas informasi dari ibu yang telah meluangkan waktunya mengizinkan saya untuk melakukan wawancara tentang peningkatan pembelajaran IPS melalui media video animasi tersebut, saya ucapkan terimakasih dan saya akhiri dengan Wasallamualaikum wr.wb.

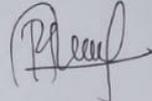
Medan, 17 Juli 2023

Mengetahui

Wali Kelas III


Junaini, S. Pd

Peneliti


Syafitri Anggraini

Kepala Sekolah


Lenny Gusti Arini, S.Pd

LAMPIRAN 21

LINK VIDEO ANIMASI

(tentang menjaga kelestarian lingkungan)

<https://youtu.be/93Zg9cQG4tw>

LINK WAWANCARA

<https://youtu.be/rcZgZzi-6CA>

LAMPIRAN 22
DOKUMENTASI







Lampiran 23

DAFTAR RIWAYAT HIDUPData Pribadi :

Nama : Syafitri Anggraini
Npm : 1902090208
Tempat Tanggal Lahir : Medan, 14 Juni 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Blok 8 Link. 6 Belawan Sicanang, Kec.Medan
Belawan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara
Anak ke : 1 Dari 2 Bersaudara

Nama Orang Tua :

Nama Ayah : Bayrun
Nama Ibu : Syamsiah
Alamat : Blok 8 Link. 6 Belawan Sicanang, Kec.Medan
Belawan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara

Pendidikan Formal:

1. SD Negeri 065005 Medan Tamat Tahun 2012
2. SMPNegeri 26 Medan Tamat Tahun 2016

3. SMA Harapan Mekar Medan Tamat Tahun 2019
4. Tahun 2019-2024, tercatat sebagai Mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 16 Maret 2024

Hormat Saya

Syafitri Anggraini

Syafitri Anggraini : Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa
 Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III
 SDN 065005 Medan

ORIGINALITY REPORT

12% SIMILARITY INDEX	11% INTERNET SOURCES	3% PUBLICATIONS	5% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	5%
2	journal.umgo.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
4	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
5	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1%

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 : Syafitri Anggraini
 N P M : 1902090208
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119 sks

IPK = 3,72

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
 12.6.2023	Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan	
	Pengaruh Minat Belajar dan Pengetahuan Sejarah Terhadap Sikap Nasionalisme Siswa Kelas V SDN 065005 Medan	
	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Melalui Model Inkuiri Terbimbing Kelas V SDN 065005 Medan	

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

Medan, 12 Januari 2023

Hormat Pemohon,



Syafitri Anggraini

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



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

FORM K 2

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

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan hormat, yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Syahfitri Anggraini
 NPM : 1902090208
 ProgramStudi : PendidikanGuru Sekolah Dasar

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

“ Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan ”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Karina Wanda S.Pd.,M.Pd

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

Medan, 5 April 2023
 Hormat Pemohon,

Syahfitri Anggraini

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



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

Nomor : 268 / II.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 : **Syafitri Anggraini**
N P M : 1902090208
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan

Pembimbing : **Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd**

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 21 Januari 2024

Medan, 28 Jumadil Akhir 1444 H
21 Januari 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. H. Syafitri Anggraini, M.Pd
NIDN-0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

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





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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 26 Juli 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Syafitri Anggrani
 NPM : 1902090208
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Buat daftar tabel dan daftar gambar
2	Ditatar belakang masalah masukkan kapan melakukan wawancara dan observasi
3	letakkan link wawancara dilampiran dan di tanda tangani wali kelas dan kepala sekolah
4	indikator dibuat
5	lembar observasi guru
6	langkah - langkah video animasi
7	RPP buat 2
8	Dokumentasi tambahkan Foto siswa
9	Silabus dibuat

Medan, Agustus 2023

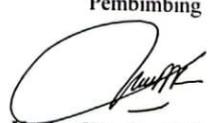
Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi


 Suci Pervita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing


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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 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 : Syafitri Angrani
 NPM : 1902090208
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS
 Melalui Media Video Animasi Kelas III SDN 065005 Medan.

Pada hari Rabu, tanggal 26 Juli, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

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

Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

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



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 065005
Jl. Hidayah P. Sicanang
 Kecamatan Medan Belawan, Kode Pos : 20416
 NPSN : 10209839 - NSS : 101076005018 - Email : uptsdn065006@gmail.com

Medan, 1 September 2023

Nomor : 422.2/121/SDN05/IX/2023
 Perihal : Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 di
 Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara perihal perizinan tempat penelitian Nomor : 3057/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Tanggal 25 Agustus 2023 dalam rangka penyusunan skripsi di UPT SD Negeri 065005 Kecamatan Medan Belawan, maka kami memberikan izin kepada :

Nama Mahasiswa : Syahfitri Anggrani
 NPM : 1902090208
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melakukan penelitian di UPT SD Negeri 065005 Kecamatan Medan Belawan yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Video Animasi Kelas III SD Negeri 065005 Medan".

Demikian surat balasan dari kami untuk menjadi maklum dan atas perhatian serta kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ka UPT SD Negeri 065005
 Kec. Medan Belawan

LENNY GUSTI ARINI, S.Pd
 NIP. 19840806 200903 2 007