

**PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP KREATIVITAS PEMBELAJARAN
IPA SISWA KELAS V TENTANG PERUBAHAN WUJUD BENDA
DI SDN 067256 KECAMATAN MEDAN MARELAN
TP.2021/2022**

SKRIPSI

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

Oleh :

NUR AULIA
1802090011



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 25 April 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Nur Aulia
N.P.M : 1802090011
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Video Animasi terhadap Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V tentang Perubahan Wujud Benda di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan

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

Ketua

PANITIA PELAKSANA

Sekretaris

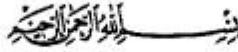

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. _____



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nur Aulia
NPM : 1802090011
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Video Animasi Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V
Tentang Perubahan Wujud Benda Di SDN 067256 Kecamatan Medan
Marelan T.P 2021/2022

Saya layak di sidangkan

Medan, 5 April 2022

Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing

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

Diketahui Oleh :

Dekan



(Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd)

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nur Aulia
N.P.M : 1802090011
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ **Pengaruh Video Animasi Terhadap Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Tentang Perubahan Wujud Benda di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan TP. 2021/2022**” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Nur Aulia
1802090011

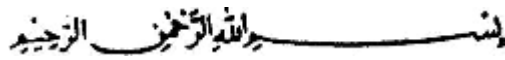
ABSTRAK

Nur Aulia 1802090011 Pengaruh Video Animasi terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Kelas V tentang Perubahan Wujud Benda Di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media video animasi dapat berpengaruh terhadap kreativitas siswa atau tidak. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan yang berjumlah 30 siswa di kelas kontrol dan 30 siswa di kelas eksperimen. Berdasarkan uji t *Post test* diketahui rata-rata hasil belajar eksperimen sebesar 96,23 dan rata-rata belajar kelas kontrol sebesar 70,73 sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih 25,86 lebih besar dibanding dengan kelas kontrol. Dari tabel diketahui t hitung sebesar 17,515 dengan signifikan 0,000. Didapatkan t tabel dari db 58 pada taraf signifikan 5% adalah 1,671. Jika nilai t hitung > t tabel (17,515 > 1,671) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 (0,000 < 0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Video Animasi Terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Kelas V Tentang Perubahan Wujud Benda Di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan. Berdasarkan hasil penelitian ini bagi siswa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dengan menumbuhkan minat belajar misalnya dengan memberikan perhatian yang besar ketika proses pembelajaran berlangsung, berani mengajukan pertanyaan, memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Kata Kunci : Video Animasi, Kreativitas

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang dari jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang dirasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Video Animasi terhadap Kreativitas Pembelajaran IPA Kelas V tentang Perubahan Wujud Benda di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Oleh karena itu, hal yang pantas penulis ucapkan adalah kata terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini, terutama sekali kepada yang terhormat:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibunda **Dra.Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd.,M.Pd.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibunda **Suci Perwita Sari S.Pd.,M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran motivasi dalam penyusunan proposal skripsi.
6. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Orang tua peneliti yang bernama Bapak Suprayetno dan Ibu Juliani serta keluarga yang selalu memberikan motivasi dan dukungan doa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
8. Sahabat-sahabat Mahasiswa yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan semangat.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi ke depannya. Kepada Allah Swt memohon ampunan-Nya, dan kepada manusia memohon kemaafannya. Semoga amal kebaikan dinilai seimbang oleh Allah Swt.

Medan , 22 Maret 2022
Peneliti,

Nur Aulia
1802090011

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	ii
Daftar isi	iv
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Gambar	vii
Daftar Lampiran	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Kreativitas Belajar	10
a. Pengertian Kreativitas	10
b. Manfaat Kreativitas	11
c. Ciri – ciri Kreativitas	13

d. Faktor yang mempengaruhi Kreativitas siswa	16
2. Media pembelajaran video animasi	18
a. Pengertian media pembelajaran	18
b. Macam – macam media pembelajaran	19
c. Konsep media video animasi	22
d. Fungsi media video animasi	24
e. Video animasi dalam penelitian	26
f. Kelebihan dan kekurangan video animasi	28
B. Karangka berpikir	31
C. Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Tempat dan Waktu Penelitian	34
B. Populasi dan Sampel	35
C. Metode Penelitian	35
D. Variabel Penelitian	36
E. Definisi Operasional Penelitian	36
F. Instrument penelitian	37
G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	47
A. Deskripsi Hasil Penelitian	47
1. Data hasil penelitian	47
a. Kreativitas belajar siswa kelas kontrol	47

b. Kreativitas belajar siswa kelas eksperimen	51
2. Uji Prasyarat Analisis	55
a. Uji Normalitas	54
b. Uji Homogenitas	56
B. Pengujian Hipotesis	57
C. Diskusi Hasil Penelitian.....	57
D. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Kelompok Nilai Harian Siswa	3
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	34
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Soal.....	40
Tabel 3.3 Tingkat Keterandalan Instrumen.....	42
Tabel 3.4 hasil perhitungan Reabilitas menggunakan <i>SPSS versi 20.0</i>	42
Tabel 4.1 Distrubusi Frekuensi <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.2 Distrubusi Frekuensi <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	49
Tabel 4.3 Distrubusi Frekuensi <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	51
Tabel 4.4 Distrubusi Frekuensi <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.5 Uji Normalitas Menggunakan <i>SPSS</i>	55
Tabel 4.6 Uji Homogenitas Menggunakan <i>SPSS</i>	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis Melalui <i>SPSS</i>	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karangka Berpikir	32
Gambar 4.1 Grafik Nilai <i>Pre test</i> Kelompok Kontrol	47
Gambar 4.2 Grafik Nilai <i>Post test</i> Kelompok Kontrol.....	49
Gambar 4.3 Grafik Nilai <i>Pre test</i> Kelompok Eksperimen.....	51
Gambar 4.4 Grafik Nilai <i>Pre test</i> Kelompok Eksperimen.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. Silabus.....	70
Lampiran. RPP 1	73
Lampiran. RPP 2	76
Lampiran. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	79
Lampiran Lembar Soal Tes Kreativitas	80
Lampiran. Karakteristik Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	81
Lampiran Data Kelompok Siswa Kelas VI.....	82
Lampiran Lembar Jawaban Validitas Soal	83
Lampiran Data Siswa.....	86
Lampiran Hasil Validitas Soal Kreativitas	87
Lampiran Lembar Jawaban <i>Pre Test</i> Kontrol.....	89
Lampiran Lembar Jawaban <i>Post Test</i> Kontrol.....	100
Lampiran Lembar Jawaban <i>Pre Test</i> Eksperimen.....	105
Lampiran Lembar Jawaban <i>Post Test</i> Eksperimen	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran merupakan sesuatu kebutuhan yang wajib terpenuhi dalam proses kehidupan. Pembelajaran pula ialah salah satu pilar serta modal utama dalam menanggulangi, menyongsong masa depan, sebab pembelajaran senantiasa diorientasikan untuk meningkatkan sumber energi siswa. Guna bisa berfungsi pada waktu yang hendak tiba serta ditunjukkan kepada kebutuhan manusia (Husien, 2017: 11).

Undang Undang Nomor. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa Pembelajaran ialah usaha sadar serta terencana dalam mewujudkan kondisi belajar serta proses pendidikan supaya siswa secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya buat mempunyai kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa serta negeri. Dalam undang undang tersebut di informasikan kalau tujuan dari pembelajaran merupakan supaya siswa secara aktif meningkatkan kemampuan yang terdapat dalam dirinya. Dalam mewujudkan pembelajaran yang bermutu, diperlukan seseorang guru yang mempunyai keahlian dalam mewujudkan tujuan pembelajaran nasional, ialah yang mempunyai kompetensi, karakter, social serta kompetensi propesional (Anonim,2006: 5- 6).

Menurut Slameto (2010:17) ciri-ciri kreativitas siswa dengan kreativitas yang baik dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya. Kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Pada tahap proses pembelajaran, pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan. Pembelajaran mampu membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara aktif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan, pembelajaran yang ideal hanya mungkin terjadi jika didukung oleh guru yang ideal (Suryono, 2012:207). Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan membuat siswa aktif sehingga proses pembelajaran dalam kondisi menyenangkan dan mencapai pembelajaran secara aktif dan efisien (Yunita, 2017: 3).

Berdasarkan observasi yang di laksanakan pada waktu PLP III pada tanggal 22 September 2021 dan wawancara yang dilakukan pada salah satu guru

kelas V bernama Ibu Dina Tiara Fitri S.Pd di SDN 027656 Kecamatan Medan Marelan, menyatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang kreativitasnya masih belum berkembang sesuai harapan Sehingga rasa ingin tahu siswa masih rendah, Siswa masih kurang memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas tugas yang sulit. Hal tersebut terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Data Kelompok Nilai Harian Siswa

Kelompok siswa	Jumlah	Klasikal
Tuntas	13 siswa	43,3 %
Tidak Tuntas	17 siswa	56,6 %

Pada tabel di atas terlihat ada beberapa siswa Saat kegiatan pembelajaran siswa-siswa cenderung pasif. Siswa kurang memiliki inisiatif dalam berkreaitivitas, contohnya siswa belum mampu membuat suatu karya sesuai dengan idenya sendiri, siswa masih terpaku oleh instruksi dari guru. Siswa belum dapat menuangkan imajinasinya untuk membuat suatu karya contohnya anak tidak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi atau menjelajah lingkungannya (mengenal dan menemukan hal hal yang baru) sehingga dapat menghambat pemikiran kreatif anak untuk berkembang. Selanjutnya, siswa-siswa kurang percaya diri dan mandiri, contohnya siswa tidak berani untuk bertanya, takut mencoba, dan masih terpaku oleh bantuan dari guru. Masih banyak siswa yang membutuhkan bantuan atau bimbingan dari orang lain untuk mengerjakan kegiatan tersebut.

Proses pembelajaran IPA penggunaan media pembelajaran dikelas masih kurang bahkan guru belum menggunakan media pembelajaran guru hanya

menggunakan buku guru dan buku siswa saja. Guru juga belum melakukan proses pembelajaran secara sistematis atau menggunakan media yang menarik. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran yang digunakan bisa di minati oleh siswa, yang pada intinya dalam proses pembelajaran itu memerlukan adanya variasi pembelajaran supaya menimbulkan minat bagi siswa. Menurut Sadiman (2010:7), Media pembelajaran adalah alat yang dapat memberikan pengalaman dan motivasi tertentu untuk belajar serta meningkatkan daya serap dan retensi belajar oleh siswa. Penggunaan media juga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pengajaran, dari berpikir konkrit menjadi berpikir abstrak.

Pilihan media pembelajaran yang benar akan membuat siswa tidak jenuh dan siswa termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran adalah keuntungan yang baik untuk siswa yang menambahkan pengetahuan dan menumbuhkan keinginan belajar siswa. Adapun Salah satu media yang ingin digunakan dalam penelitian ini adalah media video animasi.

Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video animasi juga media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran bahasa asing di kelas. Media ini bisa meningkatkan motivasi belajar dan memberi wawasan lebih

terhadap Siswa . Istilah baru dalam pembelajaran menggunakan media ini adalah edutainment (belajar dengan cara yang menyenangkan) (Kurniawan, 2015 : 17).

Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Seperti proses pembentukan sesuatu yang akan membutuhkan waktu yang cukup lama atau jenis-jenis tanah yang harus menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada Siswa. Sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi. Agar media video animasi ini tidak menimbulkan miskonsepsi kepada siswa, isi dari media diselingi dengan gambar asli dari materi yang disampaikan serta diringi dengan audio yang sesuai (Rahmayanti, 2018 : 430).

Dengan adanya media video animasi, maka akan menentukan tingkat kreativitas belajar Siswa, dapat membantu guru pada proses belajar sains dan memberikan pengetahuan yang cukup tentang bagaimana mengidentifikasi berbagai materi IPA khususnya pada materi perubahan wujud benda. Media video animasi yang ditampilkan selama proses pembelajaran, dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Proses mengajar

video yang digunakan adalah video animasi berupa ilustrasi nyata dan perubahan wujud benda. Atas dasar kondisi ini, peneliti mempertimbangkan bahwa untuk melakukan penelitian tentang **"Pengaruh Video Animasi terhadap Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V tentang Perubahan Wujud Benda Disekolah Dasar Di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan"**.

B. Identifikasi Masalah

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa tentang masalah masalah ilmiah, antara lain:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.
2. Rasa ingin tahu siswa masih rendah terlihat pada saat kegiatan pembelajaran siswa-siswa cenderung pasif.
3. Siswa kurang memiliki inisiatif dalam berkreativitas.
4. Siswa belum dapat menuangkan imajinasinya untuk menciptakan suatu karya.
5. Siswa kurang percaya diri dan mandiri.
6. Siswa kurang memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.

C. Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan penelitian pada penyelesaian permasalahan peneliti membatasi agar tidak terjadi kesalahan dalam pemahaman dan tidak meluas. Maka difokuskan pada Pengaruh Video animasi untuk meningkatkan

keaktivitas pembelajaran IPA siswa kelas V tentang perubahan wujud benda di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah sangat penting dalam kegiatan penelitian, karena masalah adalah objek yang akan dipelajari dan mencari jalan keluar melalui penelitian. Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, jadi masalah yang dapat dirumuskan adalah “

1. Bagaimana kreativitas pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tentang perubahan wujud benda siswa SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan?
2. Bagaimana kreativitas pembelajaran dengan menggunakan media video animasi tentang perubahan wujud benda siswa SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan ?
3. Adakah pengaruh video animasi terhadap kreativitas pembelajaran IPA tentang perubahan wujud benda siswa SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian ini adalah
 - a. Untuk mengetahui kreativitas pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tentang perubahan wujud benda siswa SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan?

- b. Untuk mengetahui kreativitas pembelajaran dengan menggunakan media video animasi tentang perubahan wujud benda siswa SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan ?
- c. Untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap kreativitas pembelajaran IPA tentang perubahan wujud benda siswa SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan?

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

Dapat memfasilitasi pembelajaran guru, dan dapat mencapai proses pembelajaran yang lebih menarik karena dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif, sehingga dapat meningkatkan daya cipta yang baru.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi siswa dan seluruh warga sekolah. akan memberikan kontribusi positif dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran serta peningkatan mutu dan mutu sekolah.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambahkan pengetahuan dan pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan video animasi. Melalui penelitian ini juga peneliti dapat menguasai penggunaan media pembelajaran secara profesional.

d. Bagi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan di masa depan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu tuntutan pendidikan serta kehidupan yang penting pada waktu ini. Individu serta organisasi yang kreatif akan selalu diharapkan oleh lingkungan sebab mereka bisa memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah. Potensi kreatif intinya dimiliki oleh setiap Siswa, karena mereka mempunyai ciri sebagai individu kreatif misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko dan lain sebagainya (Sari,dkk 2019:45).

Kreativitas merupakan kemampuan menciptakan atau menghasilkan ide baru, orsinil dan berguna sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas berasal dari ide yang menciptakan sesuatu dan bersifat asli, imajinasi, dan bermanfaat (Baiq, 2015:134).

kreativitas merupakan kumpulan kemampuan dan karakteristik yang menyebabkan berpikir kreatif. Kreativitas berhubungan dengan faktor genetik dan bawaan tetapi tidak dapat dipungkiri jika peran orang tua, guru, dan lingkungan pendidikan dalam menyediakan kondisi yang

mampu memicu kreativitas dalam pembelajaran peserta didik (Salari, 2015).

Kreativitas adalah potensi yang penting bagi siswa. Dengan kreativitas, berbagai masalah dan tantangan hidup yang mengharuskan untuk dapat menyesuaikan diri secara aktif, kreatif serta keterampilan terhadap penemuan pemecahan masalah yang imajinatif dan secara efisien dan efektif (fitriah, 2016: 163).

Dari beberapa pendapat ahli yang telah diuraikan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

b. Manfaat Kreativitas

Dalam menanamkan sikap positif pada diri Siswa diperlukannya juga penanaman nilai karakter kreativitas belajar siswa, karena kreativitas belajar menjadi faktor penting yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pada mata pelajaran IPA, Oleh karena itu dengan mengetahui tingkat kreativitas belajar siswa dapat membantu guru dalam proses pembelajaran IPA dan memberikan bekal pengetahuan bagaimana cara mengidentifikasi kreativitas belajar siswa terkait matapelajaran IPA, dan memberikan dampak positif bagi siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA (Siregar, 2019 : 22).

(Kurniati, 2012 : 35-37). Menyatakan bahwa manfaat kreativitas adalah menumbuhkan kebutuhan anak terhadap kegiatan-kegiatan yang kreatif, hal ini didasari oleh rasa ingin tahu dan keinginan anak dalam mempelajari sesuatu yang sangat tinggi menjadikan anak pribadi yang unik, memiliki banyak gagasan, memiliki kemampuan dalam mencipta, dapat memecahkan masalah dengan cara sendiri dan juga menjadikan anak agar lebih tertarik lagi pada kegiatan yang kreatif sehingga dapat memenuhi kebutuhan untuk menjadi manusia yang dapat mengaktualisasikan dirinya di lingkungan sekitarnya.

Ika Deika (2017: 43) menyatakan bahwa manfaat kreativitas sangat penting dimiliki oleh setiap siswa dan mempunyai beberapa keunggulan serta dirasa penting dalam segala aspek kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan salah satu manfaat dari kreativitas adalah terciptanya sebuah ide, kemudian di implementasikan dan menghasilkan sebuah pemecahan masalah atau *problem solving*. Kreativitas ini perlu dikembangkan pada anak melalui pendidikan.

Dari beberapa pernyataan ahli yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat kreativitas yaitu memberikan bekal pengetahuan bagaimana cara mengidentifikasi kreativitas belajar siswa terkait mata pelajaran IPA, dan memberikan dampak positif bagi siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa, berfikir kreatif

dan mampu memecahkan masalah dengan caranya sendiri dengan cara pembelajaran yang bebas, terbuka, dan positif.

c. Ciri- Ciri Kreativitas

Ciri-ciri kreativitas menurut Rachmawati (2017: 16) yang ditemukan dalam berbagai studi ialah:

- 1) Terbuka terhadap pengalaman-pengalaman baru.
- 2) Fleksibel dalam berpikir ataupun dalam merespons.
- 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan juga perasaan.
- 4) Tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif dan menghargai fantasi.
- 5) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain.
- 6) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 7) Berani mengambil resiko yang diperhitungkan dan tekun tidak mudah bosan.
- 8) Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.
- 9) Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik, kritis terhadap pendapat orang lain.
- 10) Memiliki minat yang luas.

Menurut Utami Munandar (2012 : 517) menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreativitas ialah sebagai berikut:

- 1) Senang mencari pengalaman baru.
- 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.

- 3) Memiliki ketekunan yang tinggi dan cenderung kritis terhadap orang lain.
- 4) Berani menyatakan pendapat dan selalu ingin tahu.
- 5) Peka, energik, ulet, dan percaya kepada diri sendiri.
- 6) Mempunyai rasa humor.
- 7) Memiliki rasa keindahan dan penuh imajinasi.

Di dalam kreativitas itu sendiri siswa harus memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, imajinatif, senang menjelajah lingkungan, banyak mengajukan pertanyaan imajinatif, bereksperimen, terbuka untuk rangsangan-rangsangan baru, berminat untuk melakukan berbagai macam hal, ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dan tidak pernah merasa bosan. Menjadi kreatif sangat penting bagi siswa usia dini karena dapat menambah bumbu dan minat dalam permainannya. Jiwa kreatif dapat membawa permainan menjadi menyenangkan, tentu mereka akan merasa lebih bahagia dan puas. Kreativitas memberi siswa kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya (Wiyani, 2012: 102).

Dari beberapa pernyataan ahli yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa orang kreatif memiliki kepribadian yang positif. Kepribadian yang positif dicirikan dengan kemampuan dalam melihat masalah, kemampuan menciptakan ide atau gagasan untuk memecahkan masalah, terbuka pada hal-hal baru dan rasa ingin tahu yang besar maka

membuat anak bisa mengetahui hal-hal yang belum pernah diketahui sebelumnya.

Mulyana & Sabandar, (2005) yang mengatakan bahwa ciri-ciri kemampuan yang berpikir kreatif yang berhubungan dengan kognisi dapat dilihat dari kemampuan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes, ketrampilan berpikir orisinal, ketrampilan elaborasi, Penjelasan dari ciri-ciri yang berkaitan dengan ketrampilan-ketrampilan tersebut diuraikan sebagai berikut.

a. Ciri-ciri ketrampilan kelancaran:

- 1) Mencetuskan banyak gagasan dalam pemecahan masalah.
- 2) Memberikan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan.
- 3) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- 4) Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.

b. Ciri-ciri ketrampilan berpikir luwes (fleksibel):

- 1) Menghasilkan gagasan penyelesaian masalah atau jawaban suatu Pertanyaan bervariasi.
- 2) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- 3) Menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda.

c. Ciri-ciri ketrampilan orisinal (keaslian):

- 1) Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan.

2) Membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

d. Ciri-ciri keterampilan memperinci (elaborasi):

- 1) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
- 2) Menambahkan atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut.

Berdasarkan ciri-ciri kreativitas dari beberapa pendapat ahli di atas, penelitian ini menggunakan pendapat dari Mulyana & Sabandar, (2005), yaitu keterampilan orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Siswa

Menurut Sukmadinata (2016:104), menyatakan bahwa faktor kreativitas belajar berperan untuk mengkolaborasikan hal-hal yang sudah ada dengan hal baru yang berguna bagi orang lain. Lingkungan sekolah berperan penting dalam proses belajar siswa. Sarana prasarana yang lengkap di sekolah sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu siswa untuk lebih mandiri dalam belajar. Dengan memiliki kemandirian dalam belajar siswa tidak akan bergantung atau mengandalkan teman lagi pada saat mengerjakan tugas dan pada saat melaksanakan ujian.

Menurut Naim (2019:129), terdapat beberapa faktor yang memengaruhi kreativitas belajar seseorang siswa, yaitu faktor internal

yang meliputi kondisi fisik, tingkat kecerdasan, dan kondisi mental serta faktor eksternal yang meliputi orang tua atau guru dapat menerima siswa apa adanya, memberi kepercayaan, kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pendapatnya, memupuk sikap dan minat siswa dengan berbagai kegiatan positif, serta menyediakan sarana dan prasarana pendidikan.

Menurut Andika (2016:106), terdapat beberapa yang mempengaruhi kreativitas yaitu faktor Kecerdasan Emosional yang diduga mempengaruhi prestasi belajar siswa. Kecerdasan Emosional mencakup kesadaran diri dan dorongan kendali hati, ketekunan, semangat dan motivasi diri, empati dan kecakapan sosial. Kecerdasan emosi dapat dikembangkan tanpa batas waktu, oleh karena itu jika siswa mengharapkan pencapaian prestasi yang maksimal disekolahan, salah satu upaya yang paling tepat adalah mengembangkan kecerdasan emosi yang baik. Kecerdasan emosi memiliki peran yang jauh lebih signifikan dibanding kecerdasan intelektual (IQ).

Dari beberapa pernyataan ahli yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa adalah faktor diri siswa itu sendiri baik dilihat dari kecerdasan emosional, kondisi fisik, semangat, motivasi, dan dorongan dari faktor lingkungan.

2. Media Pembelajaran Video Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Haryoko (2012) Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, gagasan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara murid dan guru dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa memberikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif, dari pengertian diatas media pembelajaran dimaksudkan mempermudah dalam proses pembelajaran, pada pembelajaran kelas usia sekolah dasar sangat diharapkan media belajar karena Siswa kelas usia sekolah dasar masih berpikir secara kongkret (Krisnawati, 2013 : 2).

Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018:171).

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif

b. Macam- Macam Media Pembelajaran

1) Media Visual

Menurut Darsana, dkk (2014 : 4) Media visual merupakan media yang hanya dapat dipandang dengan memakai indra penglihatan terdiri atas media yang bisa diproyeksikan (projekted visual) serta media yang tidak bisa diproyeksikan (nonprojekted visual). Media visual merupakan media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual bisa memperlancar pemahaman serta memperkuat ingatan. Visual bisa juga menumbuhkan minat Siswa serta bisa menyampaikan korelasi antara isi bahan ajar menggunakan dunia nyata.

Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara atau dalam penyampaian isi media. Media visual ini terbagi menjadi media dua dimensi dan tiga dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar atau media yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar (Santyasa, 2007).

Media Visual yakni media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bahan yang dicetak seperti media grafis, dan sebagainya (Sadiman, 2002).

2) Media Audio

Media Audio merupakan media yang mengandung pesan pada bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan para siswa untuk mengkaji bahan ajar serta jenisnya. Media audio membantu memberikan maklumat dengan lebih berkesan serta membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk bunyi latar, musik, atau rekaman suara, serta lainnya (Trisnadewi, dkk 2014 : 4).

Media Audio yakni media yang hanya dapat didengar aja. Atau media yang hanya memiliki suara seperti radio dan rekaman suara (Sadiman, 2002).

Media Audio yang dapat bergerak seperti, film suara, pita video, film televisi (Nasional,2011).

3) Media Audio visual

Media visual audio adalah kombinasi dari media audio serta media visual atau media pandang dan mendengar (Trisnadewi,2014: 4). Pada penelitian ini memakai video animasi, oleh karena itu dalam hal ini media video animasi termasuk kedalam media audio visual yang menampilkan gambar atau visualnya bersama audio atau suaranya.

Media Audio visual adalah media yang menggabungkan indera pada media audio dan media visual. Media Audio Visual menggunakan indera penglihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi. Contoh yang mudah dari media video visual juga terbagi lagi menjadi audio visual murni dan audio visual tidak murni. Audio visual murni adalah audio media yang baik unsur gambar maupun suaranya berasal dari satu sumber misalnya video dokumenter. Sedangkan audio visual tidak murni, unsur gambar dan suara pada media tersebut tidak berasal dari suatu sumber. Misalnya slide presentasi yang diberi rekaman suara tambahan (Haryoko, 2012).

Media Audio Visual yakni jenis media yang selain mengandung unsur suara yang mengandung unsur gambar yang bisa dilihat , misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya. Kemampuan media dianggap lebih baik dan lebih

menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua (Sadiman 2002).

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, gagasan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dari penjelasan di atas peneliti menggunakan video animasi berbasis audio visual yang akan saya terapkan dalam penelitian ini karena kombinasi dari media audio dan media visual dapat menampilkan gambar bersama audionya sehingga lebih berkesan serta membantu meningkatkan daya tarik siswa dalam proses belajar.

c. Konsep Media Video Animasi

Video animasi merupakan media terayar yang digunakan pada pembelajaran. Media ini mampu menaikkan motivasi belajar serta memberi wawasan lebih terhadap Siswa. Kata baru pada pembelajaran menggunakan media ini artinya *edutainment* (belajar menggunakan cara yang menyenangkan) (Kurniawan, 2015: 17).

Media video animasi bisa dijadikan menjadi media pembelajaran. Media ini bisa membantu siswa buat lebih fokus dan

lebih praktis mendapatkan materi sinkron menggunakan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran bisa diseragamkan, siswa bisa melihat serta mendengar melalui media yang sama dan mendapatkan info yang sama juga. Media video animasi ini pula bisa berhemat waktu serta tenaga, dalam memberikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Seperti proses pembentukan sesuatu yang akan membutuhkan waktu yang relatif usang atau jenis-jenis tanah yang wajib menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada siswa. Sebagai akibatnya media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan menjadi penyalur informasi. Supaya media video animasi ini tidak menyebabkan miskonsepsi kepada siswa, isi dari media diselingi dengan gambar asli berasal materi yang disampaikan dan diringi menggunakan audio yang sinkron (Rahmayanti, 2018 : 430).

Media video animasi ini bisa ditayangkan menggunakan bantuan layar LCD proyektor pada depan kelas serta bisa terlihat seisi kelas. Sebab masih banyak pengajar yang belum memanfaatkan media pada proses pembelajaran, media video animasi bisa dijadikan menjadi salah satu solusi pada proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi tentang perubahan wujud benda. Media video animasi ini bisa membantu guru dalam proses pembelajaran. Sebagai akibatnya diharapkan menggunakan penggunaan media video animasi ini siswa

akan menerima pembelajaran secara bermakna serta menerima yang akan terjadi belajar yang maksimal (Rahmayanti, 2018 : 430).

Dari beberapa pendapat ahli yang sudah di jelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan sebuah media berbasis audio visual yang di anggap mampu menaikkan kreativitas siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

d. Fungsi Media Vidio Animasi

Media Video Animasi memiliki fungsi adapun fungsi media video Animasi menurut Yunita (2017 :16) adalah :

- 1) Memperjelas serta melengkapi infomasi yang diberikan secara verbal.
- 2) Meningkatkan motivasi, efektivitas serta efesiensi penyampaian informasi.
- 3) Menambah variasi penyajian materi.
- 4) Dapat menimbulkan semangat, gairah, serta mencegah kebosanan Siswa untuk belajar.
- 5) memudahkan materi untuk dicerna serta lebih membekas, sehingga tidak praktis dilupakan Siswa .
- 6) Menyampaikan pengalaman yang lebih nyata bagi hal yang mungkin tak berbentuk.

7) Menyampaikan stimulus serta mendorong respon Siswa.

Menurut Ely (2015:8) Tiga fungsi dari tujuan media pembelajaran yaitu :

- a) Dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian.
- b) Media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat diulang-ulang penyajiannya.
- c) Media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian misalnya menampilkan video.

Menurut Sisway (2013:8) tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran dikelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi dalam proses

pembelajaran didalam kelas agar komunikasi yang dilakukan oleh guru dalam penyampaian materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh Siswa .

e. Video Animasi dalam Penelitian (link *youtube*, KI, KD, Tema, Subtema, dan Tujuan)

Pada penelitian ini nantinya video yang akan digunakan diambil pada situs *youtube*. Pengambilan dari *youtube* ini juga ingin menyampaikan kepada siswa bahwa materi pembelajaran juga ada dalam bentuk video dan bisa dicari dengan mudah yaitu melalui situs *youtube* tersebut. Adapun link video yang penulis gunakan dalam penelitian yaitu <https://youtu.be/b2zRk9xGapo> dan <https://youtu.be/xadN7hwXihc> .

Adapun rincian pembelajaran yang dilakukan adalah :

1. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang di anutnya.

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

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

KI 4 : Menyajikan pengetahuan yang 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.

2. Kompetensi Dasar (KD)

3.1 Mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud cair, padat, dan gas

Indikator :

- a Mengidentifikasi macam/jenis perubahan wujud benda (membeku, mencair, menguap, mengembun, menyublim dan mengkristal).
- b Menjelaskan faktor yang mempengaruhi perubahan.
- c Memberikan contoh perubahan wujud benda.

3.1.1 Tema pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tema 1 benda- benda dilingkungan sekitar.

3.1.2 Subtema rencana pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini yaitu subtema 1 wujud benda dan cirinya.

3.1.3 Adapun tujuan dari rencana pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini yaitu.

- a Dengan melihat video yang ditampilkan tentang perubahan wujud benda siswa dapat mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud

benda faktor-faktor yang mempengaruhinya serta dapat memberikan contoh terjadinya perubahan wujud benda.

- b Melalui penjelasan guru, siswa mampu menyebutkan sifat-sifat benda padat , cair , dan gas.

f. Kelebihan Dan Kekurangan Video Animasi

Video Animasi pasti memiliki Kelebihan dan kekurangan ketika digunakan dalam penyampaian materi menurut Andriana, dkk (2014:11) kelebihan video animasi adalah.

1) Kelebihan video animasi

- a) Memperkecil berukuran objek yang secara fisik relatif besar serta kebalikannya.
- b) Memudahkan pengajar untuk menyajikan informasi tentang proses yang relatif kompleks.
- c) Mempunyai lebih dari satu media yang konvergen, contohnya menggabungkan unsur audio visual. Menarik perhatian Siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.
- d) Bersifat interaktif, dalam pengertian mempunyai kemampuan buat mengkomodasi respon penggunan.
- e) Bersifat berdikari, pada pengertian memberi lalu serta kelengkapan isi sedemikian rupa sebagai akibatnya pengguna bisa memakai tanpa bimbingan orang lain.

Menurut Vidayanti (2010:2) kelebihan video animasi diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena di dalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif.

Sedangkan menurut Nimah.Z (2013:21) menyatakan bahwa kelebihan video animasi yaitu :

- 1) Mampu merangsang partisipasi aktif para siswa.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar siswa.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Mampu mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa kelebihan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran.

2) Kekurangan Video Animasi

Menurut Rivai (2005 : 4) kekurangan media adalah sebagai berikut

- a) Memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi secara aktif digunakan sebagai media pembelajaran.
- b) Memerlukan software khusus untuk membukanya.

- c) Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

Menurut Sadiman, dkk (2012:74) beberapa kekurangan video animasi yaitu :

- 1) Komunikasi bersifat satu arah dan perlu diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- 2) Kurang mampu menampilkan detail objek yang disajikan secara sempurna.
- 3) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Daryanto (2010 : 90) mengungkapkan beberapa kekurangan media video animasi pembelajaran, yaitu :

- a) Tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.
- b) Tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- c) Gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
- d) Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

- e) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- f) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa kekurangan video adalah membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya serta memerlukan peralatan yang kompleks

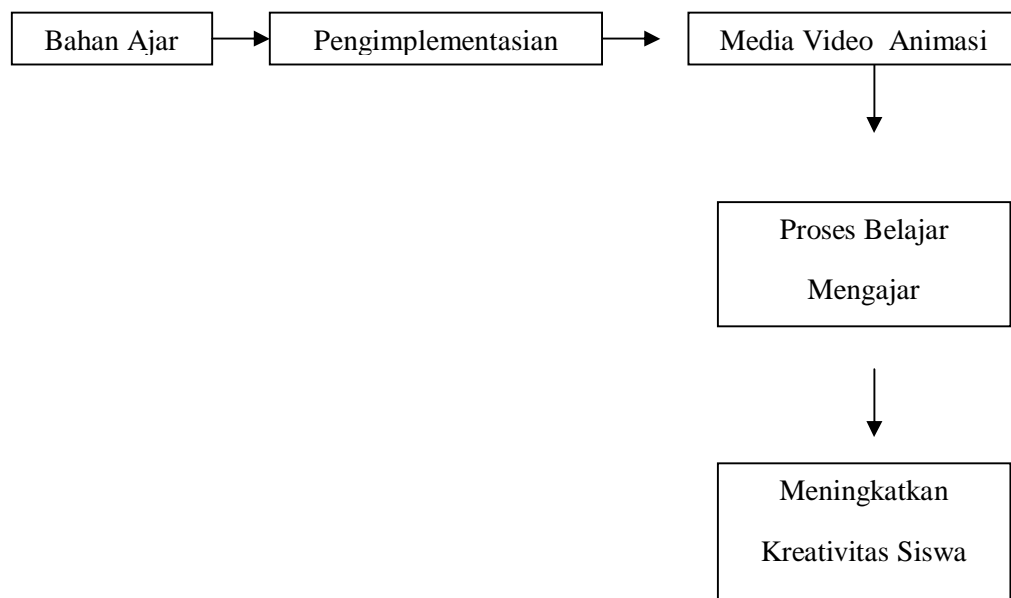
B. Karangka Berpikir

Dalam pengembangan proses pembelajaran masih banyak siswa yang mengelukan system metode ceramah yang dipakai oleh guru sehingga perkembangan kreativitas belajar siswa itu mengalami penurunan. Hal-hal tersebut terkadang membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai rencana pembelajaran yang telah di susun. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mudah di terapkan kepada kegiatan belajar siswa di sekolah.

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui suatu media. Pesan adalah isi materi pembelajaran. Pesan yang di sampaikan oleh sumber pesan (guru) akan di tafsirkan oleh penerima pesan (siswa).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Media

pembelajaran yang berbasis Komputer, salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan antara teks, suara animasi, video, dan grafik yang memungkinkan penggunaan berinteraksi dan mengarahkan tampilannya sehingga membantu siswa memahami konsep sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya. Penggabungan media ini melibatkan siswa secara auditif, visual dan kinetik sehingga konsep yang disampaikan akan mudah di pahami oleh siswa. Untuk memudahkan pemahaman tersebut, maka karangka proses dalam kaitannya dengan “ Pengaruh Video Animasi Terhadap Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Tentang Perubahan Wujud Benda di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan TP.2021/2022 “ Secara praktis digambarkan dalam peta konsep berikut :



C. Hipotesis

Berdasarkan pemilihan topik yang disarankan dengan kerangka berpikir diatas, maka tindakan hipotetis dalam penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh video animasi terhadap kreativitas pembelajaran IPA tentang perubahan wujud benda siswa SDN 0767256 Kecamatan Medan Marelan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester 1 Tahun ajaran 2021/2022 di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan. Peneliti mengambil tempat penelitian disini karena lokasi ini sesuai dengan Masalah yang ada di latar belakang.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 7 bulan, mulai bulan Desember sampai dengan bulan juli 2022.

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan penelitian	Desember	Januari	Febuari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Pengajuan judul								
2	Penyusunan proposal								
3	Seminar proposal								
4	Revisi proposal								
5	Penyebaran Angket								
6	Analisis dan pengolahan Data								
7	Penyusunan skripsi								

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Sugiyono,2013:117) menjelaskan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini menjadi Populasi adalah siswa kelas VA berjumlah 30 dan VB berjumlah 30 orang di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan.

2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2015:122) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel Dalam penelitian ini adalah kelas VA SDN 067256 yang berjumlah 30 orang dan kelas VB SDN 067256 yang berjumlah 30 orang dimana kelas VA SDN 067256 dijadikan kelas kontrol, dan kelas VB SDN 067256 dijadikan kelas eksperimen.

C. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2018 :1) secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional, empiris, dan sistematis*. *Rasional* berarti kegiatan

penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Penelitian yang *rasional* adalah penelitian yang menggunakan teori.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain atau menguji bagaimana hubungan sebab akibat antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya.

D. Variabel Penelitian

Menurut sugiyono (2018:57) mengemukakan bahwa “ variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kerjaan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian adalah :

X₁: pembelajaran dengan menggunakan media video animasi materi tentang perubahan wujud benda.

X₂: kreativitas siswa menggunakan media pembelajaran video animasi materi tentang perubahan wujud benda.

E. Definisi Operasional Penelitian

Definisi penelitian melekatkan arti pada sesuatu konstruk atau variabel dengan cara menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan-tindakan yang perlu untuk mengukur konstruk atau variabel itu. Atau dengan kata lain definisi

operasional memberikan batasan atau arti suatu variabel Arikunto (2006:51).

Dalam penelitian ini definisi operasional tiap variabel adalah sebagai berikut:

1. Video animasi yang digunakan peneliti adalah video animasi yang menarik perhatian peserta didik dan mampu memahami pembelajaran. Materi yang digunakan adalah materi tentang perubahan wujud benda,
2. Kreativitas yang diukur dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam mengerjakan soal essay setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media video animasi yang di berikan.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:136) instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian instrument yang di gunakan adalah tes.

Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto 2002:127). Adapun tes yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengukur kreativitas siswa kelas kontrol dan kelas ekperimen melalui materi perubahan wujud benda. Tes ini merupakan tes uji coba,

pretest (tes awal) dan *Posttest* (tes akhir). Soal berbentuk essay terdiri dari 10 soal kreativitas. Hasil tes awal yang diperoleh akan mengetahui kemampuan kreativitas siswa sebelum diberi perlakuan dan tes akhir akan digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa setelah diberi perlakuan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Dalam penelitian ini uji yang digunakan untuk menganalisis data terdiri dari 2 macam yaitu sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji validitas

Validasi menurut sugiyono (2013:200) menunjukkan derajat ketetapan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh penelitian. Untuk mencari validitas sebuah item, yaitu dengan mengkorelasi dengan total item dengan item-item tersebut. Untuk mengukurnya menggunakan *IBM SPSS versi 20.0 for windows* klik Variabel View – masukkan soal 1 sampai 10 dan jumlah skor pada kolom *name* lalu enter – selanjutnya pada kolom Desimal di nol (0) kan – klik data *view* lalu masukkan data atau copy paste data yang telah dibuat dalam *Microsoft excel* dari soal nomor 1 sampai soal nomor 10 dan jumlah skor –klik *analyze*,

correlate, lalu klik *Bivariate* – kemudia muncul kotak baru, dari kotak dialog *Bivariate correlations*, masukkan semua variabel ke kotak *variable*. Pada bagian *Correlations Coefficients* centang *Pearson*, pada bagian of *significance* pilih *Two-tailed*. Centang *flag significant Correlations*. Klik *ok* untuk mengakhiri perintah – selanjutnya akan muncul Output Hasilnya berupa kolom *Correlations*.

Uji validitas dalam penelitian ini, menggunakan product momen pearsons pengolahan data yang dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 20.0 for windows*.

keputusan pengujian validitas item didasarkan sebagai berikut :

1. Jika $\text{sig} (2\text{-tailed}) < \alpha (0,05)$, maka kuesioner dinyatakan valid
2. Jika $\text{sig} (2\text{-tailed}) > \alpha (0,05)$, maka kuesioner dinyatakan tidak valid

1). Validitas Kreativitas belajar siswa

Instrumen untuk mengukur kreativitas siswa berupa soal essay yang berisi 10 soal pertanyaan. Skor tertinggi adalah 5 dan terendah adalah 2 Sebelum tes di berikan pada kelas yang akan diberi perlakuan maka perlu diujikan terlebih dahulu pada kelas lain untuk divalidasi. Oleh karena itu kelas yang digunakan untuk uji validitas adalah kelas VI-A. Uji validitas dilakukan dengan bantuan *SPSS versi 20.0 for windows*. Butir pertanyaan

dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berikut hasil uji validitas instrumen tes :

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Soal

No Butir	Sig	α	Keterangan
1	0,001	0,05	Valid
2	0,001	0,05	Valid
3	0,000	0,05	Valid
4	0,390	0,05	Tidak valid
5	0,005	0,05	Valid
6	0,061	0,05	Tidak valid
7	0,056	0,05	Tidak valid
8	0,002	0,05	Valid
9	0,015	0,05	Valid
10	0,148	0,05	Tidak valid

Berdasarkan tabel di atas, dari 10 soal pertanyaan terdapat 4 butir soal yang tidak valid. Hal ini dapat di lihat dari sig $< 0,05$. Sehingga diperoleh 6 butir pertanyaan valid. Enam butir soal yang valid ini kemudian diberikan pada kelas yang digunakan untuk eksperimen, yakni kelas VA. Soal tes kreativitas ini diberikan sebanyak dua kali. Yakni pada saat *pretest* dan *posttest*. Untuk hasil validitas lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 90.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010) bahwa Reliabilitas menunjak pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena intrumen tersebut sudah

baik. Instrument yang reliable akan menghasilkan data yang dapat di percaya.

Koefesien *alpa cronback* ($C\alpha$) merupakan statistik yang sering dipakai untuk menguji reliabilitas suatu instrument penelitian. Rumus untuk mengukur reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS versi 20.0 for windows*.

Klik data pada *IBM SPSS versi 20.0 for windows* yang sebelumnya kemudian – klik *Analyze, scale*, lalu klik *Reability Analysis* – kemudian muncul kotak baru, dari kotak dialog baru dengan nama *Reability Analysis*. Masukkan semua variabel ke kotak *items* kecuali total, kemudian pada bagian model pilih *Alpha* - langkah selanjutnya adalah klik *statistics*. Pada *Descriptives for*, klik *scale if items delete*. Selanjutnya klik *continue*, lalu klik *ok* untuk mengakhiri perintah – setelah itu akan muncul tampilan *output* hasilnya berupa *table*.

Keputusan uji reliabilitas ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika r alpha positif dan lebih besar dari r - tabel maka pernyataan tersebut reliabel.
2. Jika r alpha negativ dan lebih kecil dari r - tabel maka pernyataan tersebut tidak reliabel.
 - a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,6$ maka reliabel.
 - b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,6$ maka tidak reliabel.

1). Uji Reliabilitas

Reabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah di anggap baik (Riduan, dkk 2011:194).

Berikut tingkat keterandalan instrument menurut Arikunto (2006:276) :

Tabel 3.3 Tingkat Keterandalan Instrumen

Koefesien r	Tingkat keterandalan
Antara 0,800 sampai 1,000	Sangat tinggi
Antara 0,600 sampai 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai 0,200	Sangat rendah

Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji Reabilitas. Dari hasil perhitungan *SPSS versi 20.0 for windows*. Diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebagai berikut :

Tabel 3.4 hasil perhitungan Reabilitas menggunakan *SPSS versi 20.0*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.662	6

Berdasarkan data soal *post test* dikatakan reliabel. Hal ini dapat dilihat pada *Cronbach's Alpha* apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 30$ diperoleh $r_{hitung} = 0,662$ karena $0,662 > 0,361$ maka soal dikatakan

reliabel. Nilai termasuk dalam interpretasi tinggi karena 0,662 terletak pada (antara 0,600 sampai 0,800).

c. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan supaya mengetahui data penelitian yang telah digunakan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan program *SPSS versi 22.0 for windows* dengan menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov dengan taraf signifikan 5% atau 0,05%.

Data dapat dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$) Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$), maka dikatakan tidak normal.

Uji Normalitas menggunakan *SPSS versi 20.0*.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.139	30	.146	.942	30	.103
Kelas Kontrol	.157	30	.058	.940	30	.093

a. Lilliefors Significance Correction

d. Uji homogenitas

Uji homogen digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan program *SPSS versi 22.0 for windows* pilih view data- pilih analyze - pilih descriptive

statistic - pilih explore – klik plots – ceklis normality plots with test-continue – klik ok. Dengan ketentuan :

- a. Jika nilai sig < 0,05 maka H0 bahwa varians kedua kelas eksperimen dan kontrol ditolak. Hal ini berarti kedua kelas eksperimen dan kontrol pada hasil pre test dan post test mempunyai varian tidak homogen.
- b. Jika nilai sig > 0,05 maka H0 diterima. Hal ini kedua kelas eksperimen dan kontrol pada hasil pre test dan post test mempunyai varians homogen.

Uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 20.0

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL TES KREATIVITAS	Based on Mean	.008	1	58	.930
	Based on Median	.001	1	58	.975
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	55.532	.975
	Based on trimmed mean	.012	1	58	.913

2. Uji Hipotesis

Menurut sugiyono (2014:159) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis itu harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu uji T-test.

a. Uji *T-test*

Uji *T-test* didasarkan hubungan fungsional maupun kausal variabel independen dengan variabel dependen. Adapun uji T test yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *independent sample test* Untuk mengukurnya menggunakan *IBM SPSS versi 20.0 for windows* sebagai berikut:

Buka program *IBM SPSS versi 20.0 for windows* - klik *Variabel view* dibagian pojok kiri bawah – selanjutnya pada bagian *name* tulis hasil kemudian kelas pada kolom dibawahnya lalu *enter* – pada kolom *decimal* ubah menjadi angka nol (0), pada bagian label tuliskan *Pre test kontrol, post test kontrol, pretest eksperimen, post test eksperimen* – setelah itu klik *data view*, dan masukkan data dari skor *variable X* dan *Y* yang ada di *Microsoft excel* dengan *copy paste* – pilih menu *analyze*, kemudian klik *compare means – idenpendent-sample T-test-* memilih variabel yang diuji pada kotak test Variabel- memilih *grouping Variabel*, tentukan 2 jenis kelompok pada *define groups-* klik *ok*.

Keputusan uji Hipotesis ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa ada pengaruh Video Animasi (X) terhadap kreativitas siswa (Y).
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar $>$ dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh Video Animasi (X) terhadap kreativitas siswa (Y).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hasil penelitian serta pembahasan yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas V di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan Tahun Pelajaran 2021/2022 di dua kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa, dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 orang siswa. Variabel bebas yang diteliti adalah Video Animasi dan variabel terikatnya adalah Kreativitas siswa. Data yang di peroleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA pada saat *Pretest* dan *Post test* baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

1. Data Hasil Penelitian

a. Kreativitas Belajar siswa Kelas Kontrol

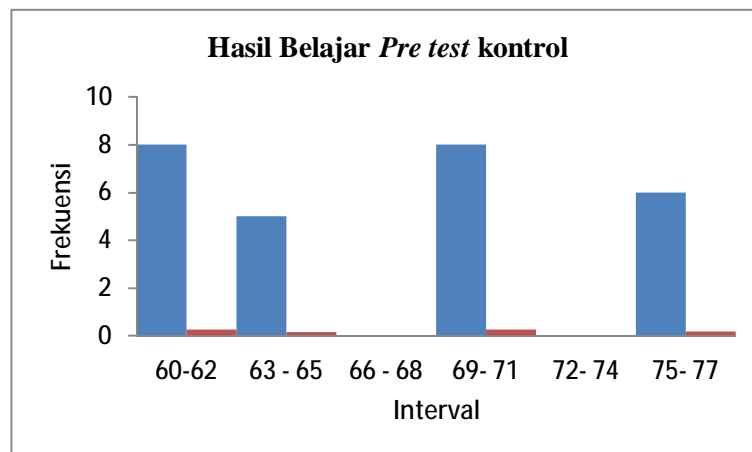
1). Kreativitas Belajar *Pre test* Siswa Kelas Kontrol

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil *pre test*. *Pre test* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *post test* merupakan tes kemampuan yang diberikan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil *Pre test* yang diperoleh pada kelas kontrol diperoleh data distribusi Frekuensi pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi *Pre test* Kontrol

Interval	Frekuensi	Persen
60 -62	8	26,66%
63 – 65	5	16,66%
66 – 68	0	0%
69- 71	8	26,66%
72- 74	0	0%
75- 77	6	20,00%
78-80	2	6,66%
81-83	1	3,33%
Total	30	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *Pre test* yang diperoleh pada kelas kontrol, maka dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:

**Gambar 4.1 : Grafik Nilai *Pre test* Kelompok Kontrol**

Berdasarkan gambar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil *Pre test* kelompok kontrol dengan skor 60-62 jumlah siswa 8, skor 63-65 jumlah siswa 5, skor 69-71 jumlah siswa 8, skor 75-77 jumlah siswa 6,

skor 78-80 jumlah siswa 2, skor 81-83 jumlah siswa 1. Adapun hasil perhitungan statistik maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Statistics

Pretest Kontrol

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		68.43
Median		70.00
Std. Deviation		6.647
Minimum		60
Maximum		82

Dari tabel 4.3 menunjukkan bahwa sejumlah siswa yang mengikuti (N) di kelas kontrol sebanyak 30 dengan nilai minimum 60, maksimum 82, mean 68,43 dan Std. Deviation (simpangan baku) 6.647.

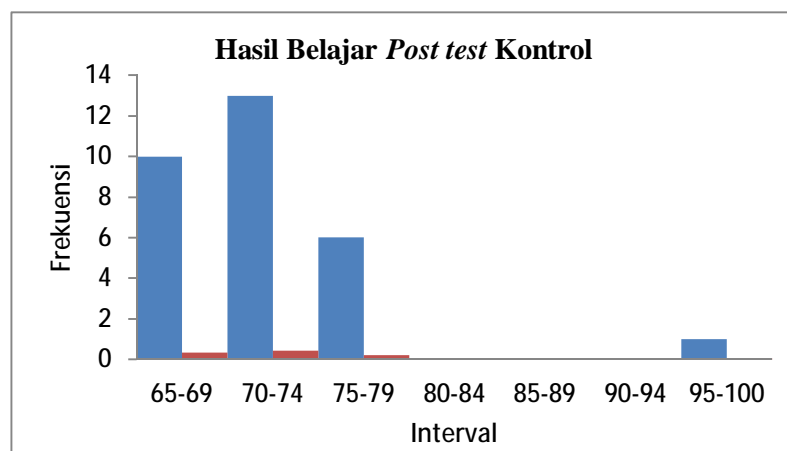
2). Kreativitas Belajar *Post test* siswa Kelas Kontrol

Hasil belajar *Post test* pada kelas kontrol dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapun frekuensi hasil *Post test* terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Post test* Kontrol

Interval	Frekuensi	Persen
65-69	10	33,33%
70-74	13	43,33%
75-79	6	20,00%
80-84	0	0,0%
85-89	0	0%
90-94	0	0%
95-100	1	3,33%
total	30	100%

Berdasarkan hasil *Post test* yang diperoleh pada kelas eksperimen maka dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut :

**Gambar 4.2 : Grafik Nilai *Post test* Kelompok Kontrol**

Berdasarkan gambar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil *Post test* kelompok kontrol dengan skor 65-69 jumlah siswa 10 , skor 70-74 jumlah siswa 13, jumlah skor 75-79

jumlah skor 6, skor 95-100 jumlah siswa 1. Adapun hasil perhitungan statistik maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Statistics

Post test Kelompok Kontrol

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		70.37
Median		70.00
Std. Deviation		6.713
Minimum		65
Maximum		100

Dari Tabel 4.2 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mengikuti *Pre test* (N) di kelas kontrol sebanyak 30 dengan nilai minimum 65, maksimum 100, mean, 70,37 dan Std. Deviation (simpangan baku) 6,713.

b. Kreativitas belajar Kelas Eksperimen

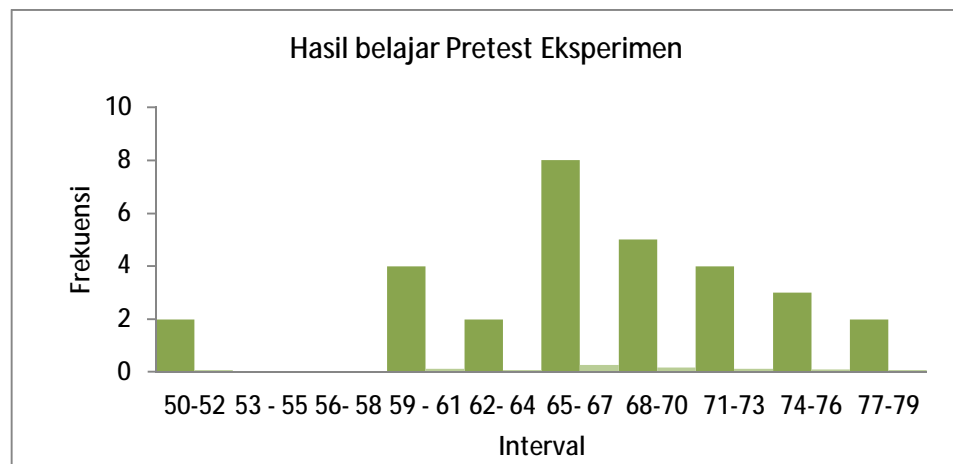
1). Kreativitas Belajar *Pre test* Siswa kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil *Pre test* yang diperoleh pada kelas eksperimen diperoleh data distribusi frekuensi pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi *Pre test* Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persen
50-52	2	6,66%
53 – 55	0	0%
56- 58	0	0%
59 – 61	4	13,33%
62- 64	2	6,66%
65- 67	8	26,66%
68-70	5	16,66%
71-73	4	13,33%
74-76	3	10%
77-79	2	6,66%
total	30	100%

Berdasarkan distribusi Frekuensi hasil *Pre test* yang diperoleh pada kelas eksperimen, maka dapat digambarkan dalam grafik berikut :

**Gambar 4.3 : Grafik Hasil Belajar *Pre test* Eksperimen**

Berdasarkan gambar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil *Pre test* kelompok eksperimen dengan skor 50-52 jumlah siswa 2, skor 53-55 jumlah siswa 0, skor 56-58 jumlah siswa 0, skor 59-61 jumlah siswa 4, skor 62-64 jumlah siswa 2, skor 65-67 jumlah siswa 8, skor 68-70 jumlah siswa 5, skor 71-73 jumlah siswa 4, skor 74-76 jumlah siswa 3, skor 77-79 jumlah siswa 2.

skor 71-73, skor 74-76 jumlah siswa 3, skor 77,79 jumlah siswa 2. Adapun hasil perhitungan statistik (tabel 4.3) maka diperoleh hasil sebagai berikut

Statistics

Pre test Kelompok Eksperimen

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		66.87
Median		66.00
Std. Deviation		6.937
Minimum		50
Maximum		78

Dari tabel 4.3 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mengikuti pretest (N) dikelas eksperimen sebanyak 30 dengan nilai minimum 50, maksimum 78, mean 66,87, dan Std. Deviation (simpangan baku) 6.937.

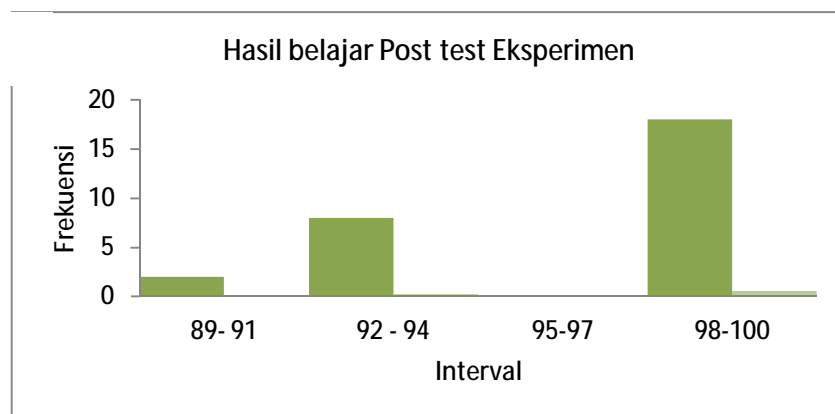
2). Kreativitas Belajar *Post test* siswa Kelas Eksperimen

Hasil belajar *Post test* pada kelas eksperimen dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapun distribusi Frekuensi hasil *Post test* dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi *Post test* Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persen
86- 88	2	6,66%
89- 91	2	6,7%
92 – 94	8	26,7%
95-97	0	0%
98-100	18	60,00%
Total	30	100,0%

Berdasarkan hasil *Post test* yang diperoleh pada kelas eksperimen, maka dapat digambarkan dalam grafik berikut:

**Gambar 4.4 : Histogram Hasil Belajar *Post test* Eksperimen**

Berdasarkan Histogram di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil *Post test* kelompok eksperimen dengan skor 86-88 jumlah siswa 2 , skor 88-91 jumlah siswa 2, skor 92-94 jumlah siswa 8, skor 98-100 jumlah siswa 18. Adapun hasil perhitungan statistik maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Statistics

Post test Kelompok Eksperimen

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		96.23
Median		100.00
Std. Deviation		4.591
Minimum		86
Maximum		100

Dari tabel 4.4 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mengikuti *Post test* (N) di kelas eksperimen sebanyak 30 dengan nilai minimum 86, maksimum 100 , mean 96,23 dan Std. Deviation 4.591. Maka dapat diperoleh distribusi frekuensi hasil *Pre test* dan post test dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap berpikir kreatif belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1). Uji Prasyarat

a). Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikannya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikannya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data digunakan uji *Kolmogrov-*

Smirnov menggunakan *SPSS versi 20.0*. Dalam penelitian ini data yang terkumpul berupa data *pre-test* siswa yang kemudian dianalisis oleh peneliti. Hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5 Uji Normalitas menggunakan *SPSS versi 20.0*.

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.139	30	.146	.942	30	.103
Kelas Kontrol	.157	30	.058	.940	30	.093

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil Output uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov pada Tabel 4.5 nilai signifikansi pada kolom signifikan data nilai kelas eksperimen adalah 0,146 dan kelas kontrol adalah 0,058. Karena nilai signifikan kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

b). Uji Homogenitas

Uji pra penelitian dalam penelitian ini adalah uji homogenitas kelas. Kedua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian sebelumnya diuji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak.

Hasil perhitungan homogenitas dapat di lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6 Uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 20.0

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL TES	Based on Mean	.008	1	58	.930
KREATIVITAS	Based on Median	.001	1	58	.975
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	55.532	.975
	Based on trimmed mean	.012	1	58	.913

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan *SPSS versi 20.0* dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,930, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni $0,930 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena dua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

B. Pengujian Hipotesis

a. Uji t test

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan maka dapat digunakan uji hipotesis yakni uji t-test yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kreativitas siswa di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan TP 2021/2022.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistic parametrik, yaitu *independent sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak .

Analisis yang digunakan adalah uji t dengan bantuan *SPSS versi 20.0*

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis Melalui *SPSS versi 20.0*

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar IPA	Kelas Ekperimen	30	96.23	4.591	.838
	Kelas Kontrol	30	70.87	6.469	1.181

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Tes Kreativitas Belajar	Equal variances assumed	.214	.645	17.515	58	.000	25.367	1.448	22.468	28.266
	Equal variances not assumed			17.515	52.306	.000	25.367	1.448	22.468	22.461

Hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh media video animasi terhadap kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas V tentang perubahan wujud benda di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan TP.2021/2022

Berdasarkan tabel 4.7 tentang uji t (*Indenpenden sample t test*) di atas, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan metode ceramah dan hasil belajar menggunakan media video animasi. Untuk melihat nilai t_{tabel} maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk), yang besarnya adalah $N-1$, yaitu $60-2=58$. Nilai dk= 58 pada taraf signifikan 5% diperoleh t_{tabel} yaitu 1,671. Berdasarkan hasil uji t (*Indenpenden sample t test*), maka dapat diperoleh hasil bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $17,515 > 1.671$ dan $\text{sig. (2 tailed)} = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh Media Video Animasi terhadap Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V tentang Perubahan Wujud Benda di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan TP.2021/2022.

Untuk menentukan taraf signifikansi (P Value)

Jika signifikansi $> 0,05$. Maka H_0 diterima

Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan bahwa signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan hasil kreativitas siswa antara hasil belajar menggunakan metode ceramah dan hasil belajar menggunakan media video animasi.

Berdasarkan analisis tersebut dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan Kreativitas siswa antara hasil belajar menggunakan metode ceramah dan hasil belajar menggunakan media video animasi. Dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh Media Video Animasi terhadap Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Tentang Perubahan Wujud Benda di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan TP.2021/2022.

C. Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan dengan data yang di analisis tersebut dapat disimpulkan:

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Media Video Animasi terhadap Kreativitas pembelajaran IPA Siswa Kelas V tentang Perubahan Wujud Benda di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan TP.2021/2022. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap Kreativitas siswa, maka sebelumnya peneliti melakukan uji coba instrument berupa uji validitas, reliabilitas instrument, dan uji prasyarat analisis. Setelah dilakukan uji coba instrument maka peneliti, melakukan penelitian dengan memberikan *pre test* dan *post test* kemudian setelah itu dilanjutkan dengan menstabilasikan nilai rata-rata pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas, homogenitas, dan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak terhadap kreativitas siswa.

Penelitian ini dilakukan kepada sampel penelitian yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas kontrol (V-B) dan kelas eksperimen (V-A). Pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan dengan strategi pembelajaran metode ceramah dan pada kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan berupa media video animasi. Sebelum dilakukan penelitian, maka sebelumnya diberikan *pre test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa pada setiap kelas. Setelah itu, maka siswa kelas kontrol maupun siswa kelas eksperimen diberikan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.

Setelah dilakukan penelitian maka diperoleh hasil penelitian pada kelas kontrol diperoleh hasil *pre test* adalah sebesar 68,43 dan hasil *post test* sebesar 70,37. Sedangkan hasil penelitian pada kelas eksperimen dengan menggunakan video animasi memperoleh hasil *pre test* rata-rata siswa adalah sebesar 66,87 dan hasil *post test* sebesar 96,23. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kreativitas siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kemudian setelah dilakukan pengujian hipotesis diperoleh hasil uji hipotesis dengan $\text{sig} = 0,000 > 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Video Animasi Terhadap Kreativitas Belajar Siswa di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan.

Hal ini ini didukung oleh penelitian Nadia, dkk (2021) Universitas PGRI Palembang dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” yang

diadakan di SD Negeri 8 Parit Tiga, maka diperoleh bahwa menggunakan media audio visual animasi pada saat proses pembelajaran mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa terutama pada mata pembelajaran IPA materi siklus air. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian media audio visual animasi sangatlah bermanfaat dan sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang awalnya rendah bisa ditingkatkan secara signifikan

Ditinjau dari Penelitian Rahmayanti dkk (2018) Universitas Negeri Surabaya dengan judul “pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo”. Penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa, dengan melakukan penelitian eksperimen yaitu nonequivalent control group design. Sampel penelitian yaitu SDN Kebonagung 1 kelas VA berjumlah dua puluh enam siswa (Kelas kontrol) dan VB berjumlah dua puluh sembilan siswa (kelas eksperimen) sedangkan SDN Kebonagung 2 kelas VA berjumlah tiga puluh empat siswa (kelas kontrol) dan kelas VB berjumlah tiga puluh tujuh siswa (kelas eksperimen), hasil dari perhitungan bahwa nilai thitung Dalam penelitian ini diperoleh hasil yaitu terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media video animasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat membuat siswa aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dari Sonia dkk (2022) Universitas Dharmas Indonesia dengan judul “pengaruh Video Animasi terhadap hasil belajar siswa pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai Tahun Ajaran 2021/2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-2 SD Negeri 08 Sungai Rumbai yang berjumlah 16 orang siswa. Jenis penelitian kuantitatif dengan design eksperimen dalam bentuk preexperimental design tipe one group pretest-posstest (sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan video animasi). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu dilakukan dengan menggunakan tes yang berupa soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil normalitas maka dapat disimpulkan bahwa signifikansi yang diperoleh dari data pretest yaitu $0,81 < 0,05$ dan signifikansi yang diperoleh dari data posttest yaitu $0,59 < 0,05$. Hasil uji hipotesis dari uji paired samples test dapat diperoleh nilai signifikan 0,000. Hasil pengujian terlihat nilai signifikan $< 0,05$, yaitu $0,000 < 0,05$. Maka hasil uji paired samples test dapat disimpulkan bahwa ditolak dan H_a diterima dalam menggunakan media pembelajaran video animasi pada muatan pembelajaran IPA terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan di kelas IV SD Negeri 08 Sungai Rumbai.

D. KETERBATASAN PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini masih terdapat banyak hal yang membuat belum maksimalnya hasil penelitian yang diperoleh yaitu :

1. Pada kelas eksperimen siswa diajarkan oleh peneliti, sedangkan pada kelas kontrol siswa diajarkan oleh guru mata pelajaran IPA, sehingga nilai hasil belajar kreativitas siswa berbeda, kalau siswa diajarkan oleh guru yang berbeda, apalagi jika dipandang bahwa guru sebagai instrument pertama dalam pengumpulan data.
2. Adanya perbedaan jam pemberian *pre-test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kelas eksperimen siswa diberikan *pre-test* pukul 07.15- 08.00 WIB. Pemberian *post test* kelas eksperimen diberikan pada pukul 08.00- 08.30 WIB, sedangkan pemberian *post-test* kelas kontrol diberikan pukul 09.30-10.10 WIB. Pemberian *test* pada waktu yang berbeda tersebut kemungkinan akan berpengaruh pada hasil test
3. Settingan video animasi yang membutuhkan waktu, seperti harus menyiapkan infokus, memeriksa kelengkapan peralatan dengan tegangan listrik yang tersedia di sekolah, mengatur pencahayaan agar gambar dalam leptop terlihat jelas. Dengan begitu kemungkinan akan berpengaruh pada hasil test.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hipotesis pada penelitian ini yang menguji perbedaan video animasi dan metode ceramah serta menguji pengaruh antara media video animasi maka pada sub ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan yang berisikan jawaban atas perumusan masalah dan pembuktiaan hipotesis penelitian.

1. Tingkat Kreativitas Siswa Menggunakan Video Animasi di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan. Berdasarkan hasil uji statistik diketahui rata-rata *Pre test* 66,87 setelah dilakukan *Post test* 96,23 sehingga peningkatan sebesar 29,36 selanjutnya berdasarkan uji t di peroleh nilai t_{hitung} 17,515 nilai t_{tabel} dengan df 28 pada taraf signifikan 5 % adalah 1,699 oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17,515 > 1,699$) dan nilai signifikansinya lebih kecil dari pada 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat dinyatakan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil belajar siswa kelompok eksperimen atau yang di berikan Media Video Animasi.
2. Tingkat Kreativitas Siswa menggunakan Media Konvensional di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan. Berdasarkan hasil uji statistik diketahui rata-rata *pre test* sebesar 68,43 pada saat *post test* meningkat menjadi 70,37 sehingga peningkatannya sebesar 1,94 selanjutnya berdasarkan uji t di dapatkan t_{hitung} sebesar 17,515 dengan signifikansi 0,000 nilai t_{tabel} pada db 28 dengan taraf signifikansi 5% adalah 1,699 jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17,515 > 1,699$) dan nilai

signifikansinya kurang dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$) dari data di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan sebesar 1,94 signifikan atau terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil belajar siswa kelompok kontrol.

3. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V di SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan. Berdasarkan uji *t Post Test* di ketahui rata-rata hasil belajar eksperimen sebesar 96,23 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 70,37 sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih 25,86 lebih besar dibanding dengan kelas kontrol. Dari tabel tersebut diketahui t_{hitung} sebesar 17,515 dengan signifikan 0,000. Di dapatkan t_{tabel} dari db 58 pada taraf signifikan 5% adalah 1,671. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17,515 > 1,671$) dan nilai significansinya kurang dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor hasil belajar secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji hipotesis dengan perhitungan independent sampel *t test* di ketahui rata-rata kenaikan kelompok eksperimen sebesar 25,86 sedangkan kenaikan kelas kontrol sebesar 1,94 sehingga diketahui kenaikan skor hasil belajar eksperimen lebih besar dibanding dengan kelas kontrol. Diketahui juga t_{hitung} sebesar 17,515 dengan signifikansi 0,000 nilai t_{hitung} dari db 58 adalah 1,671. Jadi dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17,515 > 1,671$) dan nilai significansinya dalam peningkatan skor hasil belajar secara signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan analisis diatas, telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara media video animasi dan metode ceramah dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan. Meskipun diberikan materi yang sama dengan waktu yang sama pula, namun di dalam media video animasi siswa diberikan contoh-contoh perubahan wujud benda dengan menggunakan video, dimana siswa dilatih untuk mencari dan menemukan masalah yang ada. Sedangkan pada media konvensional siswa hanya terpaku pada penjelasan guru dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mencoba memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dalam meningkatkan hasil belajar siswa perlu menumbuhkan kreativitas dan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru di harapkan mampu membimbing siswa seperti belajar menggunakan media video animasi sehingga minat belajar siswa meningkat dengan baik mampu dan mengendalikan gangguan-gangguan dalam proses belajar mengajar
2. Bagi siswa, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dengan menumbuhkan minat belajar misalnya dengan memberikan perhatian yang besar ketika proses pembelajaran berlangsung, berani mengajukan pertanyaan. Dengan adanya minat maka kreativitas

belajar akan muncul pada diri siswa yang akan menjadikan siswa giat dan aktif dalam pembelajaran, dengan begitu siswa mampu menciptakan banyak ide-ide kreatif dan hasil belajar pun akan meningkat.

3. Bagi orang Tua, hendaknya dapat memberikan dorongan dan motivasi untuk meningkatkan kreativitas belajar anak, memperhatikan kegiatan belajar dan mendukung ide kreatif anak untuk mencapai hasil belajar yang di harapkan
4. Bagi peneliti yang selanjutnya akan melaksanakan penelitian yang sama diharapkan mampu untuk membantu mengembangkan penelitian ini, baik sebagai penelitian lanjutan maupun penelitian lain yang terkait dengan kreativitas belajar dan hasil belajar dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai dan Nana Sudjana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Andika, Kenny. (2016). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 89 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Econosains*, 14(1), 98-112. ISSN: 2252-8490.
- Andriana Johari, d. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Mechanical Engineering Education* .
- Arikunto, S. (2010). *Metode peneltian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astriya, B. R. I., & Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 131-144.
- Astriya, B. R. I., & Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 131-144.
- Burhan, B. (2000). *Metodologi penelitian social: format- format kuantitatif dan kualitatif*. (Surabaya : Airlangga University Press).
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Fitriah Hayati. (2016). Peningkatan Kreativitas Bermain Musik Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Barang Bekas. Vol.1. No.1.
- Haryoko, S. (2012). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Hasanah, N., & Suyadi, S. (2020). PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN KONSEP DIRI ANAK SEKOLAH DASAR. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 162-169.
- Husein, M. (2017). *Upaya guru matematika dalam menumbuhkan kesiapan belajar matematika siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu* (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).

- HUSNI, P., Mursyid, M., & Gusfarenie, D. (2021). *pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa madrasah tsanawiyah negeri 5 kota jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Krisnawati, G., Wrahatnolo, T., & Fransisca, Y. pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan project based learning pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di smk ypm 1 taman.
- Kurniati, E. P. (2011). *Kreativitas Belajar Dan Partisipasi Dalam Interaksi Edukatif Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Karanganom Tahun Ajaran 2010/2011* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kurniawan, A. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul. *S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Kurniawan, A. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul. *S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Marisi, A. K. (2007). Efektivitas Model Pengukuran Kreativitas dalam Pembelajaran Hemisphere Kanas (HK) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V dalam Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 10(2).*
- Muharwati, T. I. (2014). *Hubungan sense of humor dengan kreativitas pada siswa kelas XI MA Negeri Tlogo-Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)
- Mulyana, T. (2005). Upaya meningkatkan kemampuan berfikir kreatif matematik siswa SMA jurusan IPA melalui pembelajaran dengan pendekatan induktif-deduktif. Tesis pada PPS UPI. Bandung: tidak di terbitkan.
- Munandar, Utami. 2012. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta:Rineka Cipta.
- Nadia, N., Wardiah, D., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IPA. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 2(1), 133-139.*
- Naim, Z. A., & Djazari, M. (2019). Pengaruh Kreativitas Belajar, Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap

- Prestasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 127-144.
- Nimah, Zulfatun (2013). *Penggunaan media video untuk meningkatkan pemahaman shalat fardlu pada siswa kelas ii mi al-mujahidin gumalar adiwerna tegal.*
- Nurhayati, S., Harun, A. I., & Lestari, I. (2014). Pengaruh video-animasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 5 Pontianak pada materi kesetimbangan kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(6).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pamungkas, A., Subali, B., & Linu
- Rachmawati, Y. (2012). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak.* Prenada Media.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Sabandar, J. (2005). Pendekatan Konflik Kognitif pada Pembelajaran Matematika dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Kreatif. *National Sem-inar On Operrational Research, FMIPA UNPAD.*
- Sadiman, A. S. (2010). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo., Haryono., Rahardjito. 2002. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya.* PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konsepsual Media Pembelajaran.* Makalah Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung.
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa. *Jurnal inovasi penelitian*, 2(3), 1015-1024.
- Sari, K. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44-50.

- Siregar, H. (2020). Kreativitas siswa dalam mata pelajaran ipa. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(1), 21-26.
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sugiyono, D. (2018). Metode penelitian kuatintatif, kualitatif dan R & D/Sugiyono. *Bandung: Alfabeta*, 15(2010).
- Suryono dan Haryanto. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trisnadewi, K. A., Darsana, I. W., Wiyasa, I. K. N., & Kes, M. (2014). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Tibubeneng, Kuta Utara, Badung. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- wih, S. (2017). Implementasi model pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 118-127.
- Yunita, Liza. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP 1 Darussalam. Skripsi. Banda Aceh : UIN Ar-raniry Darussala.

SILABUS PEMBELAJARAN

Kelas : V SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan

Tema 1 : Benda- Benda Dilingkungan Sekitar

Alokasi Waktu : 1 hari

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan pembelajaran dan penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
IPA 3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar	1. Mendeskripsikan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas	1. Siswa di minta untuk mengamati video yang di berikan oleh guru. 2. Siswa m-enjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan isi video 3. Contoh pertanyaan yang dapat di ajukan : Ø Anak anak apa yang kamu lihat pada video tersebut ?	1 Hari	Ø Video animasi Ø Buku tematik terpadu benda-benda di lingkungan sekitar kurikulum 2013

		<ul style="list-style-type: none"> Ø Kursi itu termasuk benda apa ? Ø Coba sebutkan benda-benda yang ada di ruangan kelas ini. <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa menjawab pertanyaan secara mandiri 5. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap jawaban siswa 6. Guru secara interaktif memberikan contoh tentang perubahan wujud benda padat, cair, dan gas 7. Siswa mendemonstrasikan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas dengan dibantu oleh penjelasan guru 		
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggali informasi dari bacaan tentang perubahan wujud benda yang terjadi karena kegiatan manusia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk membaca teks bacaan secara bergantian dengan memperhatikan kejelasan lafal, volume suara, dan intonasi yang bervariasi 2. Siswa di minta 		

<p>pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilah kosakata buku</p>		<p>memberikan pendapat tentang informasi penting/ pesan yang ada di dalam bacaan tersebut</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa kemudian di minta untuk menyebutkan benda-benda (padat, cair, dan gas) yang ada di dalam bacaan 4. Guru memberikan lembar kerja kepada siswa 5. Siswa mengerjakan lembar kerja dengan bimbingan guru <p>Penilaian : Tes tertulis : penguasaan konsep wujud benda, padat, cair dan gas, serta mengetahui kosakata baku dan tidak baku</p>		
--	--	---	--	--

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Sekolah : SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan

Mata pelajaran : IPA Sains

Materi Pokok : Perubahan sifat Benda

Kelas/Semester : V / 1

Alokasi Waktu : 1 x 35 menit (Satu kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

- Ø Memahami hubungan antara sifat bahan dengan penyusunnya dan perubahan sifat benda sebagai hasil suatu proses

B. Kompetensi Dasar

- Ø Menyimpulkan hasil penyelidikan tentang perubahan sifat benda, baik sementara maupun tetap

C. Indikator

- Ø Dapat mengetahui bagaimana perubahan sifat benda
- Ø Memahami perubahan sifat benda

D. Tujuan pembelajaran

- Ø Siswa dapat menjelaskan bagaimana perubahan sifat benda
- Ø Siswa dapat menyebutkan apa-apa saja sifat benda yang berubah
- Ø Siswa dapat membedakan perubahan sifat benda

E. Materi Pembelajaran

Ø Perubahan sifat benda

F. Media pembelajaran

- 1 Video Animasi
- 2 Tanya jawab
- 3 Penugasan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Ø Memulai dengan salam dan menyapa siswa untuk belajar Ø Apersepsi, mengajukan pertanyaan tentang materi yang lalu Ø Guru memotivasi siswa Ø Memintasiswa menyiapkan buku teks IPA Sains 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Ø Guru menunjukan video animasi yang berhubungan dengan perubahan sifat benda Ø Siswa diminta mengamati video animasi tentang perubahan wujud benda dan cirinya Ø Siswa diminta untuk memahami video yang telah di tunjukkan dengan seksama tentang materi wujud benda dan cirinya 	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melakukan tanya jawab tentang perubahan sifat benda ➤ Siswa diminta mengerjakan tes soal essay ➤ Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran ➤ Guru memberikan tugas rumah 	

Media : Video Animasi

Penilaian

- Teknik Penilaian : Lisan dan Tertulis
- Bentuk Instrumen : Esay



Medan, 18 Febuari 2022

Peneliti

Alef

NUR AULIA

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Sekolah : SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan

Mata pelajaran : IPA Sains

Materi Pokok : Perubahan sifat Benda

Kelas/Semester : V / 1

Alokasi Waktu : 1 Kali 35 menit (Satu kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

- Ø Memahami hubungan antara sifat bahan dengan penyusunnya dan perubahan sifat benda sebagai hasil suatu proses

B. Kompetensi Dasar

- Ø Menyimpulkan hasil penyelidikan tentang perubahan sifat benda, baik sementara maupun tetap

C. Indikator

- Ø Dapat mengetahui bagaimana perubahan sifat benda
- Ø Memahami perubahan sifat benda

D. Tujuan pembelajaran

- Ø Siswa dapat menjelaskan bagaimana perubahan sifat benda

- Ø Siswa dapat menyebutkan apa-apa saja sifat benda yang berubah
- Ø Siswa dapat membedakan perubahan sifat benda

E. Materi Pembelajaran

- Ø Perubahan sifat benda

F. Metode pembelajaran

- 1 Ceramah
- 2 Tanya jawab
- 3 Penugasan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Ø Memulai dengan salam dan menyapa siswa untuk belajar Ø Apersepsi, mengajukan pertanyaan tentang materi yang lalu Ø Guru memotivasi siswa Ø Memintasiswa menyiapkan buku teks IPA Sains 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Ø Guru menjelaskan kepada siswa tentang perubahan wujud benda Ø Siswa diminta memahami penjelasan guru tentang perubahan wujud benda dan cirinya Ø Guru melakukan tanya jawab tentang perubahan sifat benda Ø Siswa diminta mengerjakan lembar soal 	

	<p>essay</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran ➤ Guru memberikan tugas rumah 	

Buku Tema kelas V, karangan Rachmat dan Sunarto, halaman 75-81 penerbit Geneca Exact

Penilaian

- Teknik Penilaian : Lisan dan Tertulis
- Bentuk Instrumen : Esay



SUGIHO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19630511 198604 1 001

Medan, 18 Febuari 2022

Guru Mata Pelajaran

Dina Tiara Fitri S.pd

DINA TIARA FITRI S.Pd
NIP : 19850714 2011012012

kisi-kisi soal kreativitas

Indikator Kreativitas	Tujuan pembelajaran	Indikator soal	Nomor soal
1. Orisinalitas Kemampuan siswa untuk membuat sesuatu yang baru dan unik	Dengan melihat bagan perubahan wujud benda siswa dapat mengidentifikasi perubahan wujud benda berdasarkan bagan yang telah di berikan	Disajikan sebuah bagan proses macam-macam perubahan wujud benda siswa dapat mengisi banga perubahan wujud yang telah di berikan	2, 5,8
2. Fleksibilitas Kemampuan siswa untuk melakukan pendekatan sesuai dengan kemampunya	Dengan membaca teks wacana dan melihat gambar siswa dapat memahami perubahan wujud tersebut	Disajikan melalui gambar siswa mampu mengidentifikasi terjadinya pengembunan	4, 6
3. Kelancaran Kemampuan siswa untuk menciptakan banyak ide	Dengan mencermati gambar siswa dapat mengamati perubahan yang terjadi	Disajikan melalui gambar siswa mampu mengidentifikasi contoh terjadinya perubahan wujud benda	7,1,9
4. Elaborasi Kemampuan siswa untuk mendiskusikan Pembelajaran	Dengan mengamati teks bacaan, siswa mengetahui bentuk perubahan wujud benda yang terjadi	Disajikan melalui gambar siswa mampu menjelaskan terjadinya perubahan wujud benda pada proses tersebut	3,10

LEMBAR SOAL PRETEST DAN POSTEST

Nama Sekolah : SDN 067256 Kecamatan Medan Marelan

Mata pelajaran : IPA

Pokok bahasan : Perubahan Wujud Benda

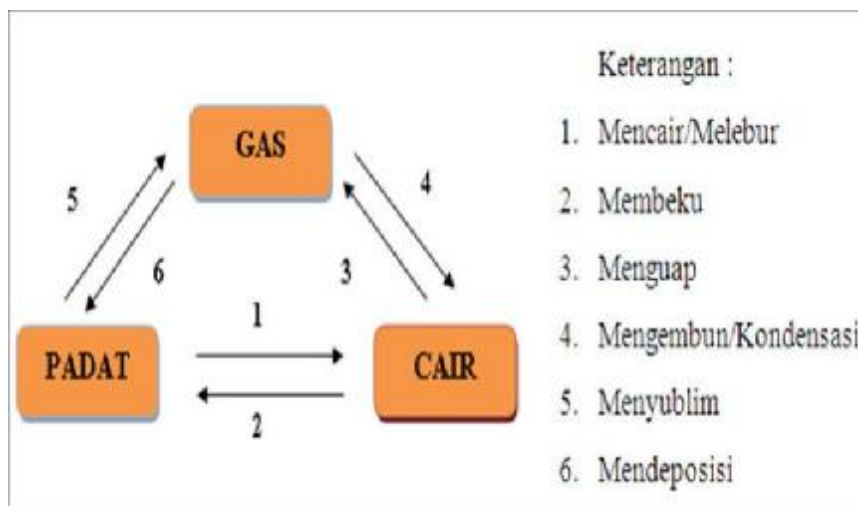
Kelas : V

Waktu : 2 Jam pelajaran

Perintah Soal :

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
2. Tulis nama, dan kelas pada lembar jawaban.
3. Kerjakan pada lembar jawaban yang telah disediakan.
4. Bacalah soal dengan teliti.
5. Tulis jawaban dengan jelas.
6. Selamat mengerjakan

Gambar. 1 Bagan perubahan wujud benda



1. Buatla dan Susunla bagan perubahan wujud benda pada gambar 1 di atas sesuai kreativitas masing masing ! (Orisinalitas)

2. Buatla 1 contoh gambar dari penguapan dari gambar 1 di atas yang ada dikehidupan sehari-hari?
(Orisinalitas)
3. Dari bagan di atas berikan alasan mengapa terjadinya pengembunan ?
(Elaborasi)

Gambar. 2 Penguapan

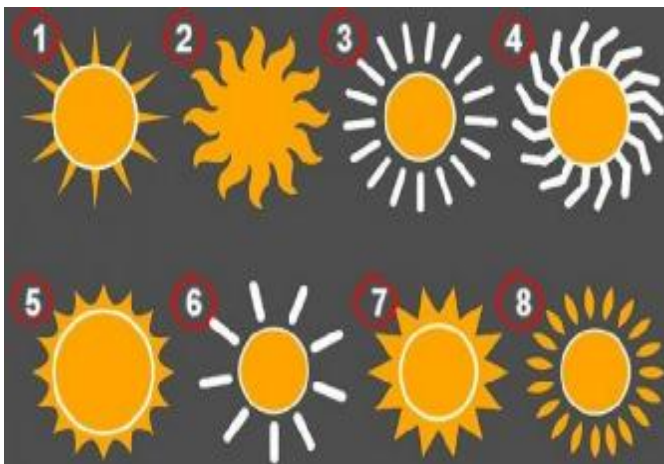


Mengembun adalah proses perubahan wujud benda dari gas menjadi cair. Ada dua contoh peristiwa mengembun dalam kehidupan sehari-hari. Ketika kalian memasukkan pecahan-pecahan es batu kedalam gelas. Sisi luar gelas mula-mula kering. Beberapa saat kemudian, sisi luar

gelas terdapat bintik-bintik air.

4. Dari penjelasan gambar 2 tentang pengembunan gambarlah 1 Pristiwa pengembunan yang ada di kehidupan sehari hari! (Orisinalitas)

Gambar. 3 Matahari



Matahari membantu penguapan yang terjadi dimuka bumi ini, jika tidak dengan bantuan sinar matahari, baju yang di jemur sulit mongering. Matahari mempunyai peran yang penting bagi kehidupan manusia di bumi.

5. Siapkan kertas, gambarla matahari dengan rancangan garis-garis. Kamu dapat mencontoh pada gambar di atas buatla komposisi warna yang indah pada karyamu!
(Orisinalitas)

Gambar. 4 Perubahan Wujud Benda



Pernahkah kamu menyimpan air dalam plastic di lemari pembeku ? apa yang akan terjadi dalam beberapa jam? Tentunya air akan berubah menjadi es, bukan ? meskipun kamu membuka ikatan plastic itu. Ternyata, es tidak akan tumpah. Mengapa

demikian? Wujud air berubah menjadi cair menjadi padat. Perubahan wujud dari cair menjadi padat. Perubahan wujud dari air menjadi padat disebut membeku

6. Dapatkah kamu memberikan contoh lain perubahan wujud cair menjadi padat dalam kehidupan sehari-hari ? (Kelancaran)

lampiran.. karakteristik tingkat kemampuan berfikir kreatif

Tingkatan Kemampuan	Karakteristik
Tingkat 5 (Sangat Kreatif)	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan lebih dari solusi dan dapat mengembangkan cara lain untuk menyelesaikannya. Salah satu memenuhi aspek originality (kebaruan). Beberapa masalah yang dibangun memenuhi aspek originality, flexibility, fluency, elaborasi dan evaluation
Tingkat 3 (Kreatif)	Siswa dapat menyelesaikan masalah dengan lebih dari satu solusi, tetapi tidak bisa mengembangkan cara lain untuk menyelesaikannya. Satu solusi memenuhi aspek originality. Pada tingkat ini juga peserta didik dapat mengembangkan cara lain untuk memecahkan permasalahan (flexibility , namun tidak memiliki cara yang berbeda dari yang lain (originality) dan elaborasi
Tingkat 2 (kurang Kreatif)	Siswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan lebih satu solusi (fluency) tetapi tidak dapat mengembangkan solusinya dan tidak memenuhi aspek kebaruan.

Data Hasil Belajar Siswa

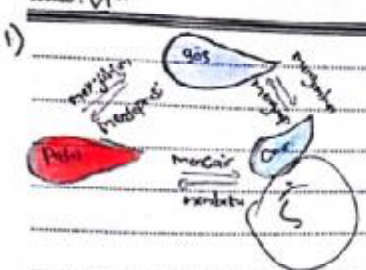
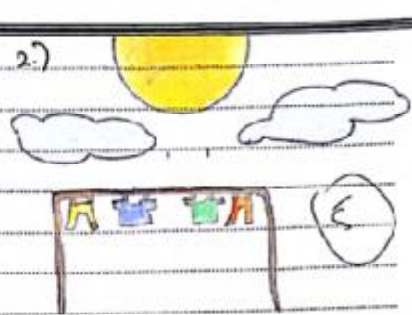
Kelas Eksperimen		
NO	pretest	post test
1	75	93
2	65	100
3	60	100
4	66	100
5	60	93
6	50	100
7	78	93
8	60	100
9	75	100
10	63	93
11	66	100
12	74	100
13	50	93
14	72	100
15	65	100
16	65	100
17	60	93
18	78	93
19	66	90
20	63	100
21	66	86
22	65	100
23	73	98
24	70	100
25	68	93
26	68	86
27	70	90
28	72	93
29	73	100
30	70	100

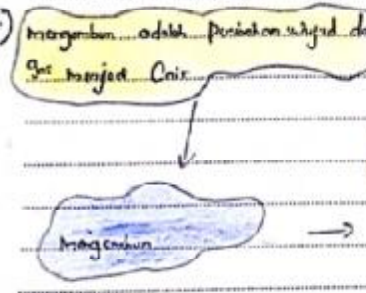
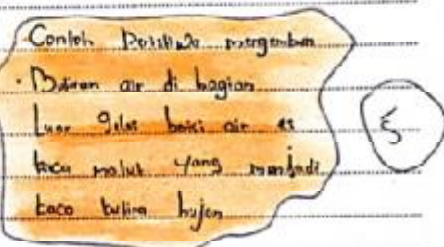
Kelas Kontrol		
NO	pretest	post test
1	60	70
2	82	76
3	70	70
4	75	75
5	65	75
6	70	70
7	60	75
8	75	70
9	70	75
10	60	70
11	70	65
12	70	65
13	70	70
14	60	65
15	75	70
16	65	75
17	60	65
18	60	70
19	65	65
20	60	65
21	70	70
22	76	65
23	60	100
24	65	70
25	70	65
26	75	70
27	80	65
28	75	70
29	65	65
30	75	70


Lampiran. Lembar jawaban Validitas soal

LEMBAR JAWABAN SOAL TES

Nama : JORDI Dwi Hidayati
Kelas : VI^a

1.)  2.) 
menjalar. Pakaian hingga kering.

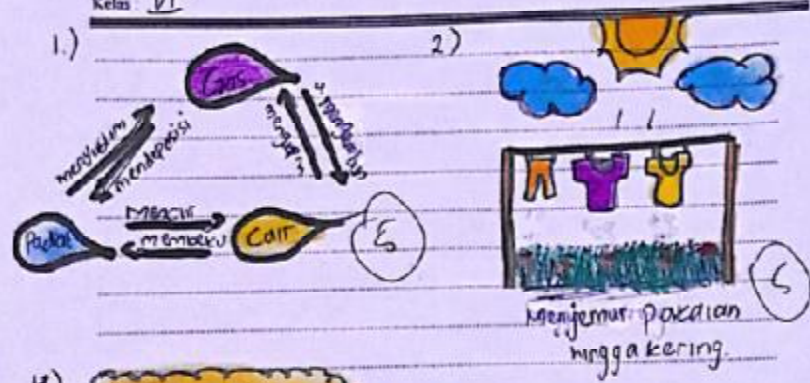
4.)   5

5.)  6.) alasannya adalah : karena suhu yang mengakibatkan suhu menjadi lebih dingin dan udara lebih lagi mampu menahan uap air yang ada di dalamnya. 5

LEMBAR JAWABAN SOAL TES

Nama : MITAHUL JONIAH

Kelas : VI^A



4) Mengembun adalah :
Perubahan wujud dari
gas menjadi cair

Contoh peristiwa mengembun :
- Butiran air di bagian
luar gelas berisi air es
- kaca mobil yang menjadi
basah ketika hujan

5 Daun yang mengembun
saat pagi hari

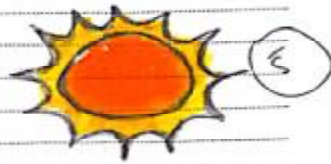
6) alasannya adalah : karena
suhu yang mengakibatkan suhu
menjadi lebih dingin dari udara tidak
lagi mampu menahan uap air yg ada
di dalamnya

7)



Pengipon saat air yang
dimasak sudah mendidih

8) Gambar matahari yg no 5



9) = air yang dimasukkan dalam
Freezer lama-kelamaan akan
membeku

= lilin yang mencair setelah
dingin akan menjadi padat

= minyak goreng akan menjadi
padat saat suhu dingin.

10) karena adanya penurunan
suhu oleh lemari pendingin
yang menjadikan air di
dalam lemari es akan
mengalami pendinginan sampai
di bawah 0 derajat hingga
akhirnya membeku atau
menjadi es.

Lampiran. Data siswa Kelas VI SDN 067256 Medan Marelan

No	Nama	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	total skor
1	Tomi Kurniawan	3	3	5	3	3	5	22
2	Sebastian Rijal	5	5	5	5	3	3	26
3	Miftahul Jannah	5	5	5	5	5	5	30
4	Putri Maharani	5	5	5	3	5	5	28
5	Indri Dwi Hamdayani	5	5	3	5	2	2	22
6	Dika Prayoga	2	5	5	5	3	5	25
7	Khalisa Rafifa Asila	5	5	5	5	5	5	30
8	Ryan Dinata Alfarezi	5	5	3	5	5	5	28
9	Saka Syahridho	5	5	5	5	5	5	30
10	Dika Maulana	5	5	3	5	5	5	28
11	Novi Nurul Sakinah	5	5	2	5	2	5	24
12	Silvi Anastasya Putri	5	5	5	5	5	5	30
13	Nurul Khudaifah	2	3	5	5	3	5	23
14	Nurul Amelia Arianto	2	2	2	2	5	5	18
15	M. Syifa- Al-Hafiz	3	3	2	5	3	5	21
16	Rifky Satria Efendi	5	3	5	5	3	5	26
17	Aisyah Azzarah	3	5	5	5	4	5	27
18	Bella Selviani	5	5	5	5	5	5	30
19	Ilyas Al Amin	5	3	5	5	3	5	26
20	Maisarah Aufa S	5	5	5	5	3	5	28
21	Keyna Auliya	5	5	5	3	3	5	26
22	Afifa Amanda Pinem	5	5	5	2	3	5	25
23	Marsyah Ivana Putri	5	5	5	5	5	5	30
24	Reihan Maulana	3	3	3	3	3	3	18
25	Zhahira Arba'atun	5	5	5	5	5	3	28
26	Fazar Suhada	2	3	3	3	2	3	16
27	Ade Ayu Lestari	5	5	5	5	5	5	30
28	Desvita Aulia	5	5	5	5	3	3	26
29	Gandis Tri Andita	5	5	5	3	3	5	26
30	Mhd. Rizki	5	5	5	5	3	3	26

Lampiran. Hasil Validitas Soal Kreativitas

Correlations

		soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	jumlah skor
soal 1	Pearson Correlation	1	.666**	.335	.021	.317	-.129	-.067	.260	.000	-.086	.576**
	Sig. (2-tailed)		.000	.070	.911	.088	.495	.724	.166	1.000	.652	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 2	Pearson Correlation	.666**	1	.395*	-.179	.370*	.056	-.096	.270	-.019	-.098	.562**
	Sig. (2-tailed)	.000		.031	.343	.044	.770	.614	.149	.921	.606	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 3	Pearson Correlation	.335	.395*	1	.185	.170	.208	.184	.196	.151	.012	.652**
	Sig. (2-tailed)	.070	.031		.327	.370	.269	.330	.300	.427	.948	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 4	Pearson Correlation	.021	-.179	.185	1	.227	.106	.199	-.229	-.078	-.352	.163
	Sig. (2-tailed)	.911	.343	.327		.228	.579	.291	.223	.680	.057	.390
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 5	Pearson Correlation	.317	.370*	.170	.227	1	-.047	.165	.155	-.035	-.021	.498**
	Sig. (2-tailed)	.088	.044	.370	.228		.807	.384	.412	.852	.910	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 6	Pearson Correlation	-.129	.056	.208	.106	-.047	1	.163	-.023	.166	.262	.346
	Sig. (2-tailed)	.495	.770	.269	.579	.807		.388	.905	.382	.163	.061
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 7	Pearson Correlation	-.067	-.096	.184	.199	.165	.163	1	-.091	.124	.201	.352
	Sig. (2-tailed)	.724	.614	.330	.291	.384	.388		.633	.512	.286	.056
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 8	Pearson Correlation	.260	.270	.196	-.229	.155	-.023	-.091	1	.397*	.459*	.547**
	Sig. (2-tailed)	.166	.149	.300	.223	.412	.905	.633		.030	.011	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 9	Pearson Correlation	.000	-.019	.151	-.078	-.035	.166	.124	.397*	1	.178	.440*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.921	.427	.680	.852	.382	.512	.030		.346	.015
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 10	Pearson Correlation	-.086	-.098	.012	-.352	-.021	.262	.201	.459*	.178	1	.270
	Sig. (2-tailed)	.652	.606	.948	.057	.910	.163	.286	.011	.346		.148
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
jumlah skor	Pearson Correlation	.576**	.562**	.652**	.163	.498**	.346	.352	.547**	.440*	.270	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.000	.390	.005	.061	.056	.002	.015	.148	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

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

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

LAMPIRAN

Lembar Jawaban Pretes Kontrol

Lembar Jawaban Post Test Kontrol



Lembar Jawaban Pretes Eksperimen

Lembar Jawaban Post Test Eksperimen

**LEMBAR JAWABAN PRETEST
KELAS KONTROL**

LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TEST

Nama Ayfa Aulia PutriKelas V.B

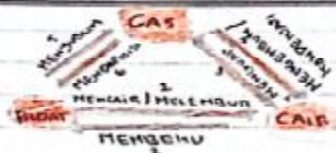
- ①  (5)
- ②  air yang dimasak akan mendidih (5)
- ③ Mengambun adalah proses perubahan wujud benda dari gas menjadi cair. (5)
- ④  cair (5)
- ⑤  (5)
- ⑥ es batu merupakan wujud benda cair menjadi Padat (5)

LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TEST

Nama **DEFAHNS NUR SYAHENDI**

Kelas **V B**

2)



(5)

3)



AIR MENGUAP KARENA DIPANASKAN DI API KOMPOR.

(5)

3) SEPERTI ES BATU, ES BATU yg DILETAKKAN DI RUANGAN TERBUKA, ES AKAN MENCAIR JG TADINYA ES NYA PADAT MENJADI CAIR ITU ADALAH SUHU NYA JG TERLALU DINGIN MAHANNYA ES MENALAMI PENKEMBUNAN. (5)

4) KETIKA KALIAN MEMASUKKAN PECAHAN-PECAHAN ES BATU KE DALAM GELAS. SISI LUAR GELAS MULA-MULA KERING. BEBERAPA SAAT KEMUDIAN, SISI LUAR GELAS TERDAPAT BINTIK-BINTIK AIR. (5)

5)



(5)

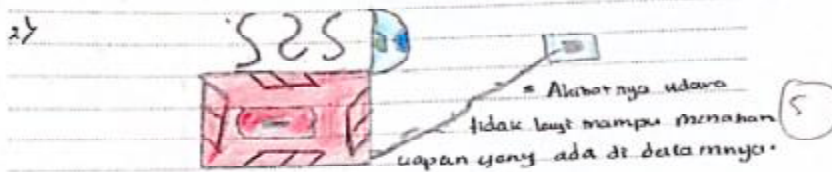
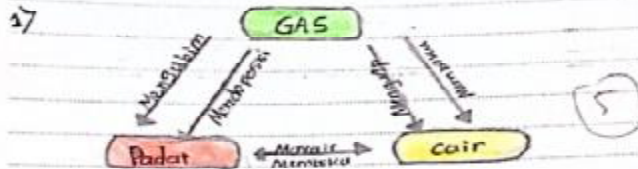
6) CONTOH: COHLAT yg DILELEHKAN AMAN MENJADI CAIR, JIKA COHLAT DIMASUKKAN KE DALAM FREEZER COHLAT AMAN PADAT DAN KEMBALI KE WUDUD AWAL NYA. (5)

(5)


LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TEST


Nama: NAFILAM WAHDAH

Kelas: 5 B.



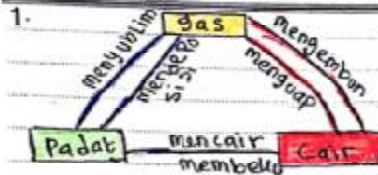
19) benda gas menjadi cair pada air ombun terkemua karena penurunan suhu yang mengakibatkan benda dan udara menjadi lebih dingin.

20)  pengembunan atau kondensasi yaitu perubahan benda gas menjadi cair pada air ombun terkemua karena penurunan suhu yg mengakibatkannya benda dan udara menjadi lebih dingin.

21)  udara menjadi lebih panas akibatnya udara tidak yg ada di dalam

LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TEST

Nama: Wulida auliriyah

Kelas: 5^B

(5)

2.



Rice cooker yang di
 colok lalu dibuka akan
 ada keluar embun (5)

3. Perubahan benda gas menjadi cair /
 Penurunan suhu yang mengakibatkan benda
 dan udara menjadi dingin (5)

5.



Matahari yang muncul di pagi hari (5)

4.



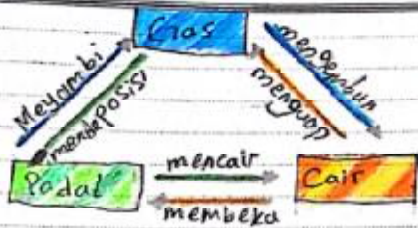
embun yang muncul akibat
 proses pengembunan atau kon
 densasi (5)

LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TEST

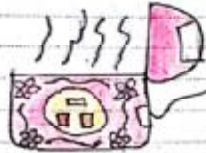
Nama Azwa Adela Bakti

Kelas 5 B

1.



2.



Nasi yang dimasak sehingga matang saat dibuka mengeluarkan embun

3. Benda gas menjadi cair / penurunan suhu yang mengakibatkan benda dan udara menjadi lebih dingin

4. Embun muncul akibat proses pengembunan atau kondensasi.

5.



Matahari muncul di pagi hari.

**LEMBAR JAWABAN SOAL
POST TEST KELAS KONTROL**

LEMBAR JAWABAN SOAL POST TEST

Nama : Nabita Aqilah

Kelas : V B

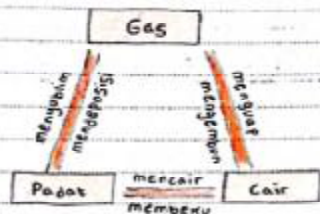



1. 

 Diagram showing phase changes:
 - Gas to Padat: Mengkristal / mendingin
 - Gas to Cair: menguap / mendingin
 - Padat to Cair: meleleh / memanas
 - Cair to Padat: membeku / mendingin
 (5)
2. 

 Kopi yang ditaruh di gelas akan mengeluarkan asap dan menjadi perubahan wujud menguap. (5)
3. Alasannya adalah :

 Embun muncul akibat proses pengembunan esuk. Kondensasi. (5)
4. 

 1. Es batu yang diletakkan dalam gelas akan mengembun.

 2. Daun yang di pagi hari akan mengeluarkan embun. (5)
5. 

 (5)
6. 1. Air yang dimasukkan ke dalam freezer akan membeku. (5)

 2. Es krim yang lama kelamaan akan meleleh dan ditaruh ke dalam freezer akan menjadi padat.

 3. Mentega yang dipanaskan di dalam panci dan lama-kelamaan akan membeku.

LEMBAR JAWABAN SOAL POST TEST

Nama: NAFIHA NABHAN

Kelas: B B.



2) = benda gas menjadi cair pada air embun terbentuk karena penurunan suhu yang mengakibatkan benda dan udara menjadi dingin. (5)

3) embun muncul akibat proses pengembunan atau kondensasi yaitu perubahan benda gas menjadi cair pada embun terbentuk karena penurunan suhu yang mengakibatkan benda dan udara menjadi dingin. (5)

4) = air pada air embun terbentuk karena = penurunan suhu yang mengakitkannya. (5)

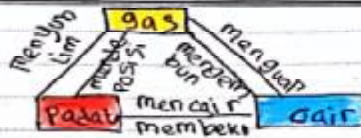
5) = pengembunan atau kondisi yaitu perubahan suhu yang mengakitkannya udara menjadi lebih dingin. (5)

LEMBAR JAWABAN SOAL POST TEST

Nama: Wulda akhiriyah

Kelas 5B

1.



2.



Nasi yang sudah matang jika dibuka akan ada embun

5

3. Perubahan benda gas menjadi cair 5

4.



embun muncul akibat proses pengembunan atau kondensasi

5

5.



Matahari yang muncul di pagi hari

5

6.



es batu yang dari benda cair menjadi padat

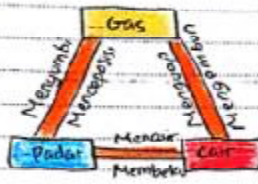
5

LEMBAR JAWABAN SOAL POST TEST

Nama : Zubayrati Kosya

Kelas : ♡ B

2.



(5)

3.



= kopi yg panas akan terjadi penguapan...
penguapan

(5)

3.

penguapan atau kondensasi

(3)

4.



= air yg ditarok es batu akan menjadi pengembunan

(5)



= Saat pagi hari Daun yg mengembun

(5)

5.



(5)

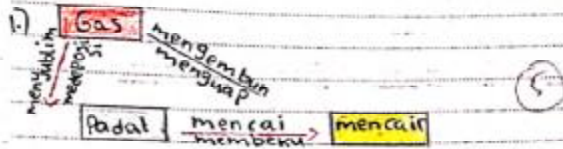
6. 1. es batu yang dimasukkan ke Ferizzer akan meleleh
2. es krim yang dikeluarkan dari Ferizzer akan meleleh

(5)

LEMBAR JAWABAN SOAL POST TEST

Nama: Mistia Huljanah

Kelas: VB (lima) B.



2. Nasi yang dimasak hingga matang saat dibuka mengeluarkan uap. 5

3. Benda Gas menjadi cair / pada air embun terbentuk karena penurunan suhu yang mengakibatkan benda dan udara dingin. 5

4.) Embun muncul akibat proses pengembunan atau kondensasi. 5

5.) Matahari di pagi sangat cerah. 5

**LEMBAR JAWABAN PRETEST
KELAS EKSPERIMEN**

LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TEST

Nama: AULIA PUTRI

Kelas: Va

1

menyublimkan
mencair

gas

mendidih
menguap

5

padat

mencair
membeku

cair

2



air mendidih menguap

5

3 mengembun adalah proses perubahan wujud benda dari gas menjadi cair

5

4



kaca menjadi mengembun

5



5

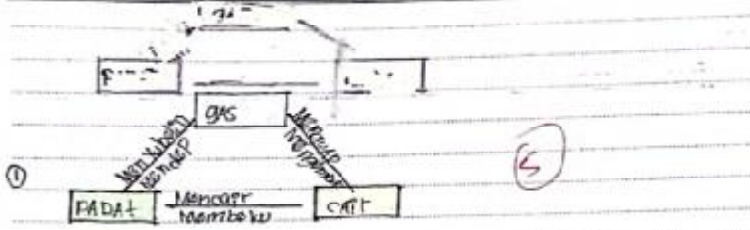
6 agar-agar yang dimasukkan ke dalam kulkas yang menjadi padat
es batu yang dimasukkan ke dalam kulkas yang menjadi padat
dan es krim dimasukkan ke dalam kulkas yang menjadi padat

5

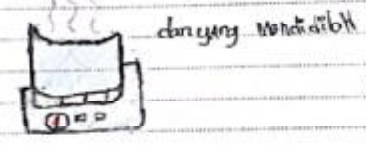
LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TEST

Nama: RAYA PRADISEA

Kelas: V-A

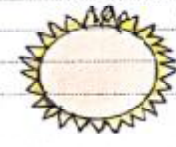


2. buat 10 soal contoh menggambar dari penguapan yang ada di kehidupan sehari-hari



3. dari bagan mana di kelas berikan alasan terjadinya penguapan menggambar Abadi proses perubahan wujud benda dari gas menjadi cair

4. gambar 1 peristiwa menggambar yang ada kehidupan sehari-hari ketabrak: Mampusi peran yang bagi kehidupan manusia di bumi.



Sifat ketabrak adalah fisis yang gas-gas kerdapot Mencahail. Para gambar di atas. buat 10 kertiisi. Wrt m yang ada pada kertiisi. Maltteri: mampusa peran yang penting bagi kehidupan manusia di bumi.

LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TEST

Nama: Amira Wahana Risa

Kelas: V a



(5)



(5)



Penerima di sur
Karna dan benda pada sur menjadi benda car

(5)



Kaca di palar dan Sinar matahari menjadi Mergembur

(3)



(5)

6. as sur d. carcan dan di padakasi di kucaca

(5)

LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TEST

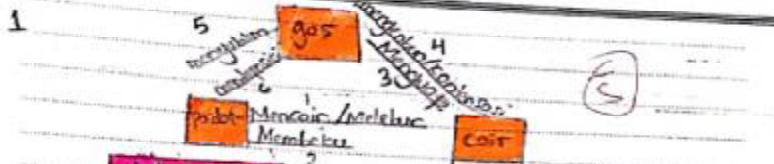
Nama: Tasya Ramadani


Kelas: V-A

1. (5)
2. Cetaknya adalah memasak nasi akan terjadiya penguapan dan air yang mendidih (5)
3. Mengebun adalah Poroses Perubahan wujud benda dari Gas, cair (5)
4. memasukan Pecahan-Pecahan es batu kedalam gelas sisi luargelas mula-mula kering berapa Saat kemudlan. (5)
5. (5)


Nama: Putri Andini
Kelas: VA

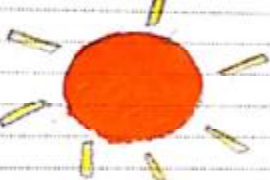
LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TEST



2  contohnya adalah proses perubahan wujud benda dari gas cair (5)

3 mengembun adalah proses perubahan wujud benda dari gas menjadi cair. (5)

4  memasukkan pecahan-pecahan es batu ke dalam gelas sisi luar gelas mula-mula kering beberapa saat kemudian. (5)

5  (5)

6

**LEMBAR JAWABAN POST
TEST KELAS EKSPRIMEN**

LEMBAR JAWABAN SOAL POST TEST

Nama: Sabrina Zahra

Kelas: V^A

J:



2. Air yg direbus secara terus menerus maka lama² air tersebut akan habis dan berubah menjadi gas.



3. Karena proses perubahan wujud benda dari Gas menjadi Cair.

4. Es batu yg diletakkan didalam gelas maka lama² pada bagian luar gelas akan bulir² air.



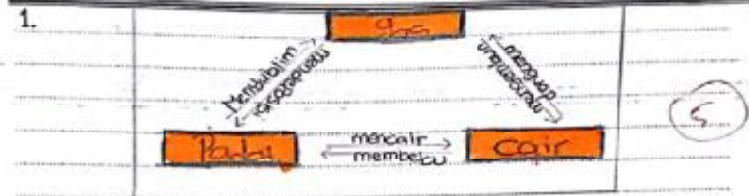
6. Agar-agar yang diletakkan didalam freezer lama-kelamaan akan menjadi Padat (membeku).
- Kacamat yang diletakkan didalam freezer lama-kelamaan akan menjadi Padat (membeku).

LEMBAR JAWABAN SOAL POST TEST

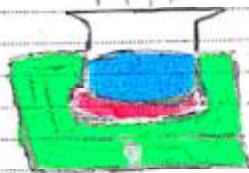
Nama: NUR ISRAINI

Kelas: V-A

1.




2. Air yg direbus secara terus menerus maka lama² air terse-
but akan habis dan berubah menjadi gas.



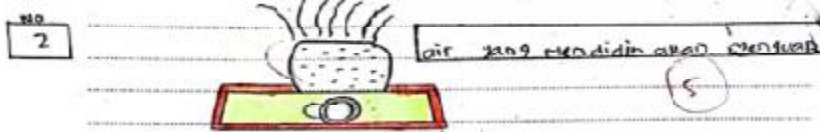
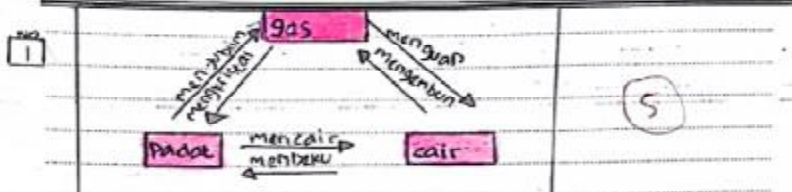
3. Mengambil adalah perubahan wujud dari gas menjadi zat
cair.

di dalam peristiwa tersebut gas akan melepaskan energi
panasnya.

1.  Es batu yg diletakkan di dalam gelas maka lama² pada bagian luar
gelas akan ada butiran² air.

LEMBAR JAWABAN SOAL POST TEST

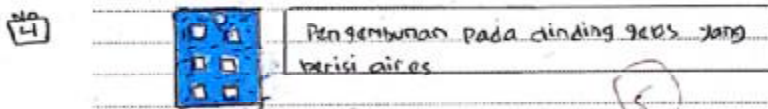
Nama : Aulia Duri

Kelas : V_a

NO 3

Pengembunan adalah proses perubahan wujud benda dari gas menjadi cair

(5)



NO 6

air yang dimasukkan ke dalam freezer! lama kelamaan air tersebut akan menjadi es, serbuk agar-agar yang dilarutkan ke dalam air panas, kalo dibiarkan, menjadi dingin maka akan mengeras dan menjadi padat

(5)

LEMBAR JAWABAN SOAL POST TEST

Nama: Nafisah atya zaiqa

Kelas: V-A

1.



2.



Air yg direbus secara menerus
maka lama-lama air tersebut akan
habis dan berubah menjadi gas

3.

mengembun adalah perubahan wujud dari gas
menjadi cair.

Didalam peristiwa tersebut gas akan melepaskan
energi panasnya.

4.



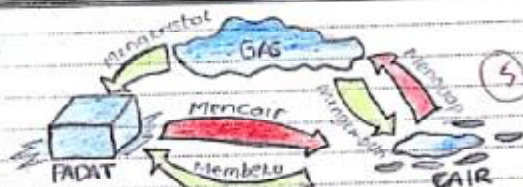
es batu yg diletakkan didalam gelas maka
lama-lama pada bagian gelas akan ada tetesan air

LEMBAR JAWABAN SOAL POST TEST

Nama: GENDIS NESHAR SRIYA

Kelas: 5 A

1.



2.



Air yang direbus secara terus menerus lama-lama akan habis dan berubah menjadi gas.

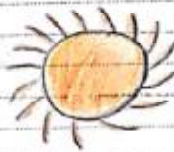
5

3. Es batu yang diletakkan di dalam gelas lama-lama pada luar gelas akan mengeluarkan butiran air, sehingga terjadi pengembunan karena adanya penurunan suhu udara sehingga tidak bisa menampung butiran-butiran air.

5

4. Udara yang sangat dingin sehingga terjadinya pengembunan pada daun.

5



5

6. air dingin dimasukkan ke dalam freezer maka lama-lama akan menjadi es batu.

5

DOKUMENTASI

DOKUMENTASI KELAS KONTROL





DOKUMENTASI KELAS EKSPERIMEN





Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nur Aulia. Dilahirkan di Kuala Tanjung tepatnya pada Kecamatan Sei Suka Pada tanggal 22 Juli 2001. Anak Pertama dari Bapak Suprayetno dan Ibu Juliani. Peneliti menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) 018451 Kuala Tanjung pada tahun 2012. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al- Ihya Tajung Gading dan tamat pada tahun 2015, kemudian melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Mitra Inalum pada tahun 2015 dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun 2018 peneliti melanjutkan Pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta, tepatnya di Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Peneliti menyelesaikan kuliah Strata Satu (S-1) pada tahun 2022.