

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK  
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV  
SD NURUL HASANAH**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Memenuhi Syarat-syarat  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.pd.) pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**SITI AISYAH HASIBUAN**  
**1902090302**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

**MEDAN**

**2024**



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

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
NPM : 1902090302  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Implementasi Penggunaan Media Vidio Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Nurul Hasanah

Sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2024

Disetujui oleh:  
Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**

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





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

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

**BERITA ACARA**

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 06 Mei 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
NPM : 1902090302  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan berpikir kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa kelas IV SD Nurul Hasanah

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

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

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

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

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



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

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah Hasibuan  
NPM : 1902090302  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Implementasi Penggunaan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Implementasi Penggunaan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah"** adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 25 Mei 2024  
Yang menyatakan



**Siti Aisyah Hasibuan**  
NPM. 1902090302

## ABSTRAK

*Siti aisyah hasibuan.19020990302.* Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah. Skripsi . Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV SD Nurul Hasanah *semangat belajar dan pemikiran siswa SD Nurul Hasanah masih belum memiliki kemampuan berpikir kritis, tercermin dari nilai hasil belajar siswa.*

*Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh salah satu guru SD Nurul Hasanah bahwa Berkaitan dengan pengukuran kemampuan berpikir kritis siswa di SD Nurul Hasanah masih sangat rendah dalam proses belajar mengajar siswa di sini. Hal ini mungkin masih dipengaruhi oleh ketatnya atau kurangnya metode pembelajaran, misalnya dipembelajaran IPS, ternyata siswa masih kurang memiliki keterampilan belajar. Sehingga saat belajar, anak harus diberi kesempatan untuk melakukan sesuatu. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif berarti bahwa siswa mengendalikan kegiatan belajarnya, baik fisik maupun mental. Upaya kami untuk menyediakan layanan pembelajaran siswa yang sangat baik dapat dilacak dengan banyak cara. Salah satu inisiatif yang dapat diambil adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penerapan model pembelajaran buzz group dengan menggunakan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis sangat optimal dilaksanakan dikarenakan dapat membuat siswa aktif, kritis, musyawarah, bekerja sama, menghargai pendapat, dan bertanggung jawab.*

*Kata kunci : Media Pembelajaran Video Animasi, Metode Buzz Group*

## KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan yang berjudul **“Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan berpikir kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa kelas IV SD Nurul Hasanah”** dapat terselesaikan dengan baik

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

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

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

6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.**, selaku dosen pembimbing.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Pegawai dan Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Penghargaan dan Terimakasih yang setulus-tulusnya kepada motivator, inspirasi sekaligus penyemangat dalam hidup penulis yaitu Kedua Orang Tua Penulis Bapak **Amirullah Hasibuan** dan Ibu **Martalena** yang penulis cintai dan senantiasa menyayangi, mendidik, merawat, memberikan doa di setiap langkah penulis, mendukung, menasehati, dan selalu membuat penulis bahagia.
11. Abang dan adik- adik penulis tercinta **Alphian Lesmana Putra Hasibuan** dan **Ade Ristiani Hasibuan**, yang selalu memberikan mendukung kepada penulis.
12. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
13. Terimakasih kepada orang terdekat penulis **Muhammad Fawwad Hafiz** yang tiada henti memberi dukungan kepada penulis.
14. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2019 Kelas A siang Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd.)

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

Medan, 06 April 2024

Penulis

**Siti Aisyah Hasibuan**  
**1902090302**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Kajian Teori .....	12
1. Media Pembelajaran .....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Fungsi Media Pembelajaran .....	12
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	14
d. Jenis Media Pembelajaran .....	16
2. Media Pembelajaran Video Animasi .....	17
a. Pengertian Pembelajaran Video Animasi .....	17
b. Langkah Langkah pembelajaran media video animasi .....	17

c. Fungsi Media Pembelajaran Video Animasi .....	18
--	----

d.	Tujuan Media Pembelajaran Video Animasi .....	19
e.	Ciri-ciri Media Pembelajaran Video Animasi .....	20
3.	Ilmu Pengetahuan Sosial .....	21
a.	Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial .....	21
b.	Tujuan dan Peran Penting Ilmu Pengetahuan Sosial .....	23
c.	Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial pada Pendidikan Dasar .....	24
4.	Kemampuan Berpikir Kritis.....	26
a.	Pengertian Berpikir Kritis .....	26
b.	Mengembangkan kemampuan berpikir kritis .....	28
c.	Indikator kemampuan berpikir kritis .....	30
d.	Faktor yang Mempengaruhi kemampuan berpikir kritis.....	33
5.	Taksonomi Bloom.....	33
6.	Metode diskusi <i>buzz group</i> .....	33
a.	Pengertian metode diskusi <i>buzz group</i> .....	33
b.	Langkah-langkah metode diskusi <i>buzz group</i> .....	34
c.	Kelebihan diskusi <i>buzz group</i> .....	34
d.	Kelemahan <i>buzz group</i> .....	35
B.	Kerangka Berpikir.....	34
C.	Hipotesis Tindakan .....	36
D.	Penelitian Terdahulu .....	36
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
A.	Lokasi dan waktu penelitian.....	39
B.	Lokasi penelitian .....	39
C.	Waktu penelitian .....	39

B. Subjek dan objek.....	39
A. Subjek penelitian.....	39
B. Objek penelitian .....	39
C. Variabel penelitian .....	40
D. Jenis Penelitian dan Prosedur Penelitian.....	46
E. Instrument penelitian.....	46
F. Teknik analisis data.....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
A. Deskripsi Hasil Temuan Awal Penelitian .....	58
B. Deskripsi hasil penelitian .....	60
C. Hasil penelitian .....	65
D. Pembahasan hasil penelitian .....	79
E. Keterbatasan penelitian .....	82
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis.....	33
Tabel 3.2 kisi kisi lembar obsevasi guru .....	53
Tabel 3.3 kisi kisi lembar observasi siswa .....	54
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.....	54
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Tes Siswa.....	55
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Observasi Siswa.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Ruang Lingkup IPS SD/MI.....	27
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian.....	42
Gambar 3.1 Desain Siklus Penelitian .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

Silabus .....	52
RPP.....	54
Lembar Kerja Siswa .....	62

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada abad 21 ini telah merubah kehidupan manusia di berbagai sektor kehidupan. Salah satu sektor dalam kehidupan manusia yang mendapatkan dampak dari perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan yang diakibatkan oleh adanya perkembangan ilmu, pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ditandai dengan perkembangan komputer yang tidak hanya digunakan sebagai alat untuk mengolah dan menyimpan informasi saja, tapi juga sebagai media utama penyebar informasi. (Qurrotaini et al., 2020) berpendapat, “perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini juga mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan internet.” Pesatnya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan menuntut guru dan siswa untuk mempunyai kemampuan belajar dan mengajar di abad 21 ini baik *soft skill* maupun *hard skill* agar dapat bertahan menghadapi tantangan dan peluang yang tidak dapat dipungkiri kehadirannya di era informasi ini.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia. Pentingnya pendidikan dalam mengembangkan potensi setiap individu diakui dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Harapan untuk menjadi bangsa yang cerdas secara *spiritual, intelektual,* dan moral dapat diwujudkan melalui praktik pendidikan yang terarah. Tujuan pendidikan sebagaimana diatur dalam Pasal 3 Bab 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah Pendidikan nasional berarti, dalam kaitannya dengan pembentukan kehidupan bangsa, dengan tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan bertakwa. keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Menjadi warga negara yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia untuk mencapai tujuan pendidikan nasional adalah melalui pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pendidikan formal meliputi pendidikan di sekolah. Pendidikan informal meliputi kursus dan bimbingan belajar. Pendidikan informal adalah pendidikan di rumah. Setiap jalur pendidikan memiliki perannya masing-masing dalam memajukan pendidikan di Indonesia, namun pendidikan formal memegang peranan yang paling penting.

Sebagai jenjang pendidikan yang melandasi pendidikan menengah dan tinggi, pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar memerlukan arah dan tujuan. SK No. 19 Tahun 2005 (sekarang SK No. 32 Tahun 2013) Bab V Pasal 26 (1) tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan: pengetahuan, akhlak, akhlak mulia, serta kemampuan mendidik diri sendiri secara mandiri". Tingkat pendidikan dasar berfungsi sebagai dasar untuk pengetahuan ilmiah dan

membantu mengoptimalkan perkembangan anak melalui pembelajaran yang dipimpin oleh guru.

Menurut (Arofah & Rinaningsih, 2021) “IPS adalah ilmu yang mempelajari manusia dalam hubungannya dengan lingkungan sosial dan fisiknya”. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan: “IPS adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan berpikir logis dan kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan kompeten dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional, dan internasional. Itu salah satu mata pelajaran penulis. ”Siswa diharapkan mampu beradaptasi dengan perubahan yang sedang berlangsung melalui kemampuan berpikir logis dan kritis. Fokus pembelajaran IPS adalah mengupayakan agar siswa dapat menggunakan konsep-konsep yang dipelajarinya sebagai prasyarat untuk kehidupan sosial.

Dalam pendidikan di era digital ini, salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal adalah masih rendahnya kemampuan memahami pelajaran. Hal ini dikarenakan model mengajar yang guru terapkan masih kurang dalam mengaktifkan siswa di kelas sehingga secara tidak langsung siswa tidak berkembang secara mandiri melalui proses berpikirnya.

Hal ini disebabkan kurangnya ilustrasi-ilustrasi yang menarik yang dapat merangsang ketertarikan siswa, kurangnya penjelasan materi menggunakan alternatif media, uraian materi hanya garis besarnya saja sehingga siswa kurang memaknai peristiwa yang terjadi (Luthfiana Tarida, 2021). Oleh karena itu, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam diri merupakan hal yang sangat penting. Untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, lingkungan yang kreatif perlu diciptakan agar menunjang peningkatan

kemampuan berpikir kreatif dengan cara mengintegrasikan konsep pendidikan yang berbasis lokal dan global dengan cara di transformasikan, artinya setiap kegiatan yang dirancang dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru di era globalisasi (Disa Yuliawati et al., 2022).

Untuk itulah diperlukan keterampilan tinggi yang melibatkan pemikiran kritis, logis, sistematis, kreatif dan kemampuan kerjasama yang *efektif*. Cara berpikir seperti ini dapat diperoleh dan dikembangkan melalui pendidikan IPS yang berkualitas, karena kualitas pendidikan merupakan salah satu indikator tingkat kesejahteraan masyarakat. Melalui pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang mampu mengelolah sumber daya alam secara efektif dan efisien.

Guru merupakan salah satu faktor pendorong penting untuk meningkatkan kreativitas siswa disekolah terutama dalam dunia pendidikan. Banyak hal yang dapat dilakukan guru untuk merangsang dan meningkatkan daya pikir siswa, sikap dan perilaku kreatif siswa. Menciptakan model pembelajaran yang kreatif, yakni model mengajar yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas siswa merupakan salah satu upaya guru.

Penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran IPS yang berorientasi pada literasi digital melalui media animasi, merupakan peluang-peluang pemanfaatan teknologi informasi yang perlu dikembangkan oleh pendidik secara inovatif dan tentunya akan sangat bermanfaat dalam dunia pembelajaran di era digital.

Berdasarkan hasil observasi pertama yang dilakukan penulis di SDN Nurul Hasanah pada tanggal 15 Mei 2023 [https://youtu.be/\\_Gu9yMuOF9E](https://youtu.be/_Gu9yMuOF9E) dan dilampirkan pada halaman 115

berdasarkan informasi dari guru kelas 4 SD Nurul Hasanah, semangat belajar dan pemikiran siswa SD Nurul Hasanah masih belum memiliki kemampuan berpikir kritis, tercermin dari nilai hasil belajar siswa.

Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh salah satu guru SD Nurul Hasanah bahwa Berkaitan dengan pengukuran kemampuan berpikir kritis siswa di SD Nurul Hasanah masih sangat rendah dalam proses belajar mengajar siswa di sini. Hal ini mungkin masih dipengaruhi oleh ketatnya atau kurangnya metode pembelajaran, misalnya dipembelajaran IPS, ternyata siswa masih kurang memiliki keterampilan belajar.

Sehingga saat belajar, anak harus diberi kesempatan untuk melakukan sesuatu. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif berarti bahwa siswa mengendalikan kegiatan belajarnya, baik fisik maupun mental. Upaya kami untuk menyediakan layanan pembelajaran siswa yang sangat baik dapat dilacak dengan banyak cara. Salah satu inisiatif yang dapat diambil adalah penggunaan media pembelajaran yang *inovatif*. Pada dasarnya proses pembelajaran tidak hanya klasikal dan individual, tetapi juga pembelajaran kelompok, sehingga penggunaan media pembelajaran harus seefektif mungkin. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media video.

Media *Film* merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan suara dan gambar untuk membuatnya menarik, namun karena informasi masuk melalui dua indra mata dan telinga maka pengaruhnya lebih dalam. Menurut (Nurjanah et al., 2022) “Film adalah gambar bingkai, yang diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor bingkai demi bingkai, sehingga gambar tampak tajam dilayar”

Kajian semacam ini sudah pernah dilakukan oleh (Disa Yuliawati et al., 2022) yang menemukan sejumlah efektifitas penggunaan animasi sebagai alat bantu belajar diyakini telah meningkatkan kinerja siswa. (A. E. F. P. Puspita, 2017) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Sementara itu, sebelumnya (Yanti et al., 2022) juga pernah melakukan kajian efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi dan media gambar terhadap hasil belajar IPS. Hasilnya menunjukkan keefektifan teknologi informasi berbasis media animasi tersebut dalam menunjang pembelajaran dan evaluasi asalkan digunakan secara tepat dan daya dukung memadai. Seperti dijelaskan di atas, media video animasi dinilai sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar dan kurang bosan. Melalui Pembelajaran IPS, memungkinkan siswa untuk melihat dan mendengar secara langsung peristiwa fenomena alam. Belajar IPS menjadi lebih bermakna bagi siswa karena dapat menyaksikan secara langsung peristiwa proses fenomena alam.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti terinspirasi untuk menguji keefektifan media video animasi dalam upaya pembelajaran yang lebih baik untuk

meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. **“Implementasi Penggunaan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun berbagai masalah yang ada di lokasi penelitian meliputi beberapa hal berikut.

1. Proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru
2. Siswa memiliki keterlibatan yang minim dalam proses pembelajaran dan rendahnya respons siswa pada stimulus yang diberikan guru
3. Perlu adanya evaluasi belajar untuk mengetahui keberhasilan tujuan pembelajaran
4. Siswa memiliki keterampilan belajar yang rendah karena rendahnya rasa senang dan puas saat mengikuti kegiatan pembelajaran
5. Masih lemahnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran
6. Media pembelajaran yang digunakan tidak menarik

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah berguna untuk memperketat pembahasan yang akan diulas, mengingat bahwa masalah dalam lokasi penelitian dapat meliputi banyak hal dan pada kemudiannya dapat melebar pada topik-topik yang menyimpang dari tujuan penelitian. Termasuk dalam penelitian ini, batasan masalah ditetapkan pada

upaya mengetahui penerapan Implementasi Penggunaan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dikemukakan bahwa pokok masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media video animasi siswa kelas 4 SD Nurul Hasanah?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

- Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media video animasi siswa kelas 4 SD Nurul Hasanah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini dibagi dalam beberapa bentuk, meliputi:

##### 1. Manfaat dalam Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam bidang pendidikan khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas materi pembelajaran IPS tentang Fenomena Alam untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 SD Nurul Hasanah

## 2. Manfaat dalam Praktis

Penelitian ini dapat menjadi masukan dan sumbangan pemikiran yang positif dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran termasuk meningkatkan motivasi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan informasi bagi berbagai pihak yang memiliki wewenang untuk menetapkan kebijakan dalam pengembangan kualitas pembelajaran.

## 3. Manfaat Bagi Sekolah

penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk kontribusi pada efektivitas penggunaan media video animasi dan media visual untuk meningkatkan aktivitas IPS dan hasil belajar materi Fenome Alam untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 SD Nurul Hasanah

## 4. Manfaat Bagi Guru

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan membantu guru untuk lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran IPS yang lebih menarik dan mudah digunakan sehingga menjadikan guru semakin profesional dalam bidangnya.

## 5. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah terutama mata pelajaran IPS

## 6. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam bidang penelitian pendidikan dan karya tulis ilmiah.

## 7. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti di masa mendatang berkaitan dengan Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah Sehingga peneliti di masa mendatang dapat memperoleh hasil yang lebih baik dan komprehensif.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

(Yanti et al., 2022) menyatakan bahwa Istilah media pembelajaran secara harfiah berarti mediasi atau pengantar. Istilah pembelajaran diartikan sebagai kondisi yang diciptakan untuk mendorong seseorang melakukan suatu kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran lebih menekankan pada kedudukan media sebagai sarana penyebaran berita atau informasi pembelajaran dalam rangka mengkondisikan seseorang untuk belajar.

Menurut (Rahmawati et al., 2020) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Menurut (Ema wanti, 2020) Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media

pembelajaran adalah media perantara atau alat bantu dalam memudahkan guru saat proses belajar mengajar dan sebagai upaya untuk menarik motivasi dan perhatian siswa agar materi yang diberikan dapat dipahami secara tepat sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut (Indahningrum et al., 2020) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut (Nopitasari et al., 2022) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut (Isti et al., 2022) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- c. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- d. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- e. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- f. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- g. Menyamakan pengalaman.
- h. Menimbulkan persepsi yang sama

Media pembelajaran berfungsi sebagai jalan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hal ini berarti dengan menggunakan

media pembelajaran akan membantu kelancaran proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Menurut (Afrilia et al., 2022) menyebutkan tiga fungsi pokok media pembelajaran yaitu:

1. Memotivasi minat atau tindakan

Media pembelajaran dapat diwujudkan dengan teknik hiburan atau drama. Hasil yang diharapkan adalah menumbuhkan motivasi serta merangsang para siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi nilai, sikap, etika, dan emosi siswa.

2. Memberi instruksi

Fungsi media pembelajaran sebagai pemberi arahan atau instruksi yaitu di mana informasi yang terdapat dalam media tersebut harus melibatkan siswa baik dalam pikiran maupun dalam bentuk aktivitas atau perbuatan nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

3. Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi di hadapan berbagai siswa di dalam kelas, sehingga dapat membantu dalam memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa. Pendapat lain dari (Khomariyah, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

1. Menghadirkan objek nyata dan objek yang langka.
2. Membuat salinan dari objek nyata.
3. Memberi kesamaan pendapat.
4. Membuat konsep abstrak (tidak nyata) ke konsep kongkret (nyata).

5. Mengatasi hambatan tempat, waktu, jarak dan jumlah.
6. Memberikan suasana belajar yang tidak tertekan, santai, menyenangkan dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
7. Menyajikan kembali informasi secara konsisten.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi atau pesan, dan informasi kepada seluruh siswa di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media menurut (Annisa & Muryanti, 2022) manfaat penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Manfaat media dalam proses pembelajaran menurut (Asmara et al., 2023) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda dan makhluk hidup yang ada di masa lampau, sukar didapat dan sukar diamati secara langsung

- 2) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung
- 3) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau terjadi di masa lampau
- 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu,
- 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, atau sebaliknya,
- 6) Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung
- 7) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat
- 8) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak
- 9) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing

Menurut (Sandy et al., 2021) fungsi media pembelajaran berdasarkan analisis yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaanya terbagi menjadi lima, yaitu:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung
- 2) Fungsi semantik, menambah perbendaharaan kata yang benar-benar dipahami peserta didik
- 3) Fungsi manipulatif, mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi
- 4) Fungsi psikologis media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, kognitif, imajinatif dan motivasi

5) Fungsi sosio-kultural, mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga meningkatkan proses dan hasil belajar serta mengarahkan perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

#### **d. Jenis Media Pembelajaran**

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, (Nurjanah et al., 2022) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

- a. Media hasil teknologi cetak.
- b. Media hasil teknologi audio-visual.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Kemp & Dayton yang dikutip oleh (Nopitasari et al., 2022) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, overhead transparencies, rekaman audiotape, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer. Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut (Ahmatika, 2023) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua

dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

## **2. Media Pembelajaran Video Animasi**

### **a. Pengertian Video Animasi**

Menurut (Isti et al., 2022) Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Sedangkan menurut Setyosari mengemukakan bahwa video adalah sebagai media penyampaian pesan, termasuk media audio visual atau media pandang dengar. Video dapat dibuat dalam bentuk *VCD*, *DVD* dan media internet seperti *youtube*, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun. Selain itu juga mudah digunakan dan dapat diakses secara luas. Terdapat beberapa macam – macam video yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yaitu terdapat video animasi pembelajaran, video guru menjelaskan materi, video berupa tulisan beserta suara dan lain sebagainya.

Menurut (Luthfiana Tarida, 2021) media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu.

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 atau jenis – jenis tanah yang harus menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada peserta didik.

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 diiringi dengan audio yang sesuai. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan berbantuan layar *LCD proyektor* di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas.

Berdasarkan pengertian di atas, animasi dapat diartikan sebagai gambar bergerak yang terdiri dari beberapa objek yang disusun menjadi sebuah video atau film. Dengan menggabungkan media pembelajaran dengan teknologi yang semakin canggih, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Siswa menjadi peserta yang lebih aktif dalam belajar. Media video merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi. Media video dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah media video animasi. Media video animasi ini berisi gambar 2D atau 3D.

## **b. Langkah-langkah Menggunakan Media Video Animasi**

Langkah persiapan, dalam hal ini yang harus diperhatikan oleh guru

antara lain :

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

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

- 1) Usahakan peserta didik 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sudah berada di tempat kegiatan pembelajaran.
- 2) Mintalah siswa untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media animasi.

- 3) Putarlah program dengan menekan tombol “Play”.
- 4) Usahakan suasana tetap tenang dan kondusif selama pemutaran program media animasi.
- 5) Perhatikan dan catat berbagai reaksi siswa selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi (Lestari 2018).

### **c. Fungsi Media Pembelajaran Video Animasi**

Fungsi media pembelajaran video animasi (Yanti et al., 2022) menyatakan “bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran, dan bahwa iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur dan diciptakan oleh guru dikatakan memiliki sebuah dampak”.

Menurut (Rahardhian, 2022) “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan keinginan dan minat baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa”.

Dalam (Norrizqa, 2021) memaparkan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensasi.”. Media Pembelajaran dirancang untuk membantu guru dalam memberikan materi kepada siswa dan untuk membantu siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

#### **d. Tujuan Media Pembelajaran Video Animasi**

Tujuan Media Pembelajaran Video Animasi Achsin Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Tujuan penggunaan media pengajaran adalah:

1. Memastikan bahwa proses belajar mengajar yang berlangsung berlangsung efektif dan efisien.
2. Untuk membantu guru/pendidik mengkomunikasikan informasi penting kepada siswa.
3. Untuk memudahkan siswa dalam mengasimilasi atau menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru/pendidik.
4. Keinginan siswa untuk mempelajari lebih mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik dapat dibangkitkan.
5. Untuk menghindari salah paham atau salah paham di kalangan siswa mengenai materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

#### **e. Ciri-ciri Media Pembelajaran Video Animasi**

Media video dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran guna mempermudah proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, penggunaan media video meningkatkan motivasi belajar siswa. Media video memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa agar tidak bosan dengan proses pembelajaran yang monoton. Media Pembelajaran Video Animasi (Cahyani et al., 2021) mengemukakan tiga ciri media, yaitu:

1. *Fixed Properties*

Kemampuan ini mewakili kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi kejadian atau objek. Peristiwa atau objek dapat disusun kembali dan ditata ulang dengan menggunakan media seperti foto, kaset video, kaset audio, cakram komputer, dan film.

2. *Properti Operasional*

Media memiliki properti operasional, sehingga memungkinkan untuk mengubah peristiwa atau objek. Dengan teknologi perekaman selang waktu, Anda dapat menunjukkan kepada siswa Anda suatu peristiwa yang berlangsung beberapa hari dalam beberapa menit. Hemat waktu dengan mengedit hasil rekaman untuk memanipulasi peristiwa dan objek.

3. *Sifat Distributif*

Media Sifat distributif menyebabkan suatu benda atau peristiwa bergerak melalui ruang dan menyajikan peristiwa tersebut kepada sejumlah besar siswa yang memiliki pengalaman stimulus yang relatif sama terhadap peristiwa tersebut.

Menurut (Rachmantika & Wardono, 2019) fungsi atau ciri utama dari teknologi media audiovisual adalah:

1. biasanya *linier*
2. Biasanya menyajikan *visual* yang dinamis
3. Digunakan dengan cara yang telah ditentukan oleh *desainer*/produsen
4. Representasi fisik dari ide nyata atau *abstrak*
5. Dikembangkan berdasarkan prinsip *behaviorisme* dan *kognisi*

6. Umumnya Media video animasi yang berpusat pada Guru dan Kurang *Interaktif* dicirikan oleh pemanfaatan teknologi sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran melalui penggunaan media video animasi.

Media pembelajaran ini menggunakan perangkat keras seperti proyektor, laptop, kaset, dan layar *proyektor* selama proses pembelajaran dengan menampilkan video yang merekonstruksi peristiwa dan objek.

### **3. Ilmu Pengetahuan Sosial**

#### **a. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial**

(Rahardhian, 2022) menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi, dan temuan-temuan penelitian dan ditentukan atau diobservasi setelah fakta terjadi yang berkaitan dengan isu sosial. (Melyana et al., 2020) mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan suatu program keseluruhan pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosial.

Menurut (Rachmantika & Wardono, 2019) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan *interdisipliner* dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

IPS atau *study* sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Menurut (Rauf et al., 2022) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata Negara, dan sejarah. Sedangkan menurut Soemantri, Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Meski demikian, ilmu sosial juga mengembangkan teori mengikuti objeknya masing-masing. Seperti diungkapkan oleh (Janah et al., 2019) bahwa terdapat beberapa karakteristik dalam disiplin ilmu sosial, yaitu: 1) disiplin ilmu sosial diatur secara ilmiah; 2) disiplin ilmu sosial memuat berbagai teori yang digeneralisasikan secara tegas; 3) disiplin ilmu sosial merupakan gagasan fundamental; IV) teori dan generalisasi yang terkandung dalam struktur disiplin ilmu sosial dapat dikatakan sebagai pengetahuan ilmiah, serta; 5) teori dan generalisasi dalam disiplin ilmu sosial terus dikembangkan. Karena itu, nama “ilmu sosial” adalah istilah umum untuk bidang pembelajaran kurikulum yang memiliki studi sosial sebagai konstituen utamanya, tetapi mengakui tempat disiplin ilmu sejarah, geografi, ekonomi, dan studi klasik.

Nama “ilmu sosial” menunjukkan pentingnya hubungan antara kontributor disiplin utama untuk bidang pembelajaran ini. Bersama-sama,

berbagai disiplin utama tersebut memberikan pemahaman yang luas tentang bagaimana masyarakat bekerja, dan bagaimana orang dapat berpartisipasi sebagai warga negara yang kritis, aktif, terinformasi dan bertanggung jawab dengan keterampilan tingkat tinggi yang dibutuhkan untuk abad ke-21

#### **b. Tujuan dan Peran Penting Ilmu Pengetahuan Sosial**

*National Council for the Social Studies* (NCSS) dalam Çal dan Demirkaya (2020:26) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial sebagai studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan *humaniora* secara garis besar bertujuan untuk mempromosikan kompetensi kewarganegaraan serta membantu generasi muda untuk membuat keputusan yang terinformasi dan beralasan untuk kebaikan publik sebagai warga negara dari masyarakat yang demokratis dan beragam budaya di dunia yang saling bergantung.

Dalam pernyataan serupa, juga diungkapkan oleh Sumaatmadja dalam Asmahasanah et al. (2018:5IV) bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran sosial yang berguna bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat dan negara. Sedangkan menurut (Nuryanti et al., 2018) dijelaskan bahwa tujuan pendidikan IPS meliputi empat orientasi pada perilaku siswa, yakni:

1. pengetahuan dan pemahaman.
2. sikap belajar.
3. nilai dan sikap sosial, dan,
4. keterampilan.

Dengan demikian, pada hakikatnya tujuan dari pembelajaran IPS pada siswa tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, dan bentuk dari akademik semata, melainkan lebih jauh juga ditujukan untuk membina siswa untuk memiliki sikap dan perilaku yang baik dan mematuhi berbagai nilai dan aturan sebagai warga negara dan bagian dari masyarakat.

### **c. Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial pada Pendidikan Dasar**

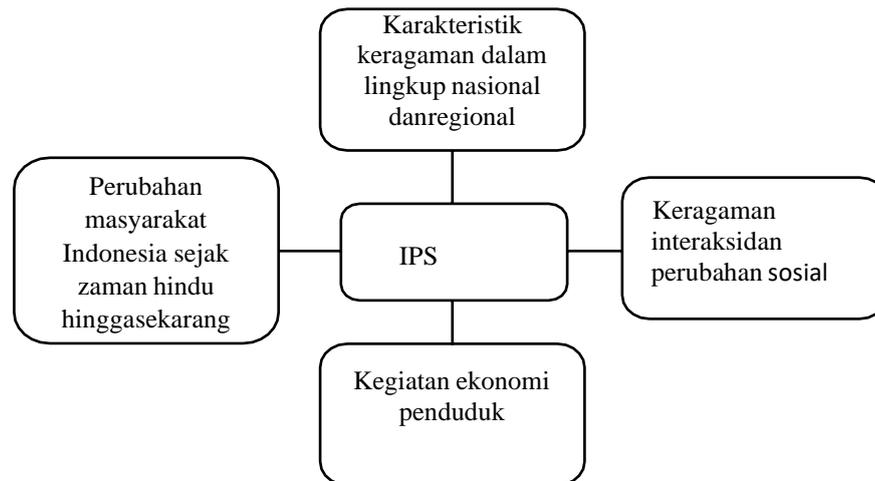
Ilmu sosial mencakup banyak disiplin ilmu, terutama bidang ilmu sosial yang berhubungan langsung dengan kehidupan manusia, maupun disiplin ilmu sejarah, geografi, filsafat, psikologi, sosiologi, ilmu politik, ekonomi, hukum,

dan kewarganegaraan serta berbagai keilmuan lainnya. Banyaknya cakupan dari IPS, maka perlunya menyikapi mata pelajaran ilmu-ilmu sosial dengan pendekatan interdisipliner sangat ditekankan dalam Kurikulum IPS Kemendiknas (*Çal dan Demirkaya, 2020:26*). Juga, kurikulum IPS ditetapkan untuk mengembangkan keterampilan generik siswa seperti berpikir kreatif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, melakukan penelitian; keterampilan historis mereka seperti persepsi waktu dan kronologi, persepsi perubahan dan kontinuitas, penggunaan bukti; serta keterampilan geografis yang berkaitan dengan persepsi ruang dan observasi.

Selain itu, IPS juga mencakup nilai-nilai seperti bertindak ilmiah, ketekunan, keadilan, kepekaan, tanggung jawab, dan kemandirian, yang keseluruhan hal tersebut memiliki tempat penting dalam pendidikan nilai pada IPS (*Çal dan Demirkaya, 2020:26*)

.Kurikulum IPS mengalami perkembangan dan perubahan dari waktu ke waktu. Dalam kurikulum tahun 2006, kurikulum IPS terkesan cukup simpel dan lebih sederhana dari kurikulum sebelumnya, dan dengan jam pelajaran yang relatif sedikit perminggunya. Pada kurikulum ini guru diberi peluang yang luas untuk mengembangkan pembelajaran, dan menyesuaikan model pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan daya serap siswa. Juga, dalam kurikulum ini guru diharapkan dapat mandiri, mau, dan mampu menentukan sendiri pendekatan, metode, dan alat evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang dihadapi. Dengan kata lain, peran guru dalam pembelajaran IPS pada kurikulum 2006 adalah sebagai perencana dan pelaksana kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan pada kurikulum terbaru, yakni 2013, pembelajaran IPS lebih menekankan pada pengembangan pengalaman belajar yang memberi kesempatan luas bagi siswa secara aktif untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa mendatang. Adapun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 21V Tahun 2016 Tentang Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti, bagian ruang lingkup IPS SD dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Bagan Ruang Lingkup IPS SD/MI**

#### **4. Kemampuan Berpikir Kritis**

##### **a. Pengertian Berpikir Kritis**

Pikiran adalah salah satu hal yang membedakan orang satu sama lain. Menurut (Fristadi & Bharata, 2019) Berpikir adalah proses menghasilkan representasi mental baru melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks seperti penalaran, imajinasi, dan aktivitas pemecahan masalah

Menurut (Rauf et al., 2022) Berpikir adalah proses dialektis. Artinya, sejauh yang kita pikirkan, pikiran kita berada dalam keadaan tanya jawab untuk dapat mengungkapkan konteks pengetahuan. Ketika kita berpikir, kita membutuhkan alat, yaitu akal (rasio). Hal ini sering dilakukan untuk mengembangkan konsep, menalar secara logis, berpikir kritis, mengambil keputusan, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah.

Menurut (Nuryanti et al., 2018) berpikir melibatkan aktivitas mempertanyakan dan mengidentifikasi, merancang, menghitung, mengukur, mengevaluasi, membandingkan, mengklasifikasikan, atau membedakan, menghubungkan, menafsirkan, mengamati kemungkinan adanya, dan

menganalisis kesimpulan yang ada. penarikan. Oleh karena itu, ketika seseorang berpikir, ia menggabungkan pemahaman yang satu dengan yang lain untuk sampai pada solusi dari masalah yang dihadapi. Dari berbagai definisi di atas, dapat kita simpulkan bahwa konsep berpikir adalah aktivitas mental yang dialami seseorang ketika dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang perlu diselesaikan.

Menurut (Nufus & Kusaeri, 2020) “Pemikir kritis dapat dikenali dari cara seseorang menghadapi masalah.” Ini adalah kegiatan berpikir sistematis yang memungkinkan untuk dan evaluasi. keyakinan dan pendapat sendiri. Oleh karena itu, pemikir kritis menggunakan penalaran untuk memutuskan apa yang harus dilakukan sesuai dengan kapasitas intelektualnya, ketika siswa berpikir kritis dalam matematika, mereka membuat keputusan dan refleksi rasional tentang apa yang mereka lakukan atau pikirkan.

Menurut definisi ini, berpikir kritis menekankan pada pemikiran rasional dan reflektif. Pemikiran rasional dan reflektif ini digunakan dalam pengambilan keputusan. menarik kesimpulan dengan mempertimbangkan data dan fakta yang sebenarnya terjadi”. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, berpikir kritis melibatkan membuat kesimpulan tentang apa yang diketahui, memahami bagaimana informasi dapat digunakan untuk memecahkan masalah, dan menemukan sumber informasi yang relevan untuk mendukung pemecahan masalah. Berpikir kritis juga dipandang sebagai keterampilan yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas batin seseorang.

## 2. Tujuan Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Sapriya, tujuan berpikir kritis ialah untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk di dalamnya melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut biasanya didukung oleh kriteria yang dapat dipertanggungjawabkan.

Kemampuan berpikir kritis dapat mendorong siswa memunculkan ide-ide atau pemikiran baru mengenai permasalahan tentang dunia. Siswa akan dilatih bagaimana menyeleksi berbagai pendapat, sehingga dapat membedakan mana pendapat yang relevan dan tidak relevan, mana pendapat yang benar dan tidak benar. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat membantu siswa membuat kesimpulan dengan mempertimbangkan data dan fakta yang terjadi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan berpikir kritis adalah untuk membuktikan kebenaran dari suatu ide atau pendapat yang diterima sehingga bisa diikuti atau digunakan dalam melakukan sesuatu.

### **b. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis**

Jensen dalam bukunya yang berjudul pembelajaran berbasis otak, berpendapat bahwa pemikiran intelegen tidak hanya dapat diajarkan, melainkan juga merupakan bagian fundamental dari paket keterampilan esensial yang diperlukan bagi kesuksesan dalam dunia. Fokus primer pada kreativitas, keterampilan hidup, dan pemecahan masalah membuat pengajaran tentang pemikiran menjadi sangat berarti dan produktif bagi siswa<sup>15</sup>.

Berikut ini beberapa keterampilan yang harus ditekankan pada level pengembangan abstraksi dalam mengajarkan pemecahan masalah dan berpikir kritis menurut Jensen, yaitu:

- a. Mengumpulkan informasi dan memanfaatkan sumber daya;
- b. Mengembangkan fleksibilitas dalam bentuk dan gaya;
- c. Meramalkan;
- d. Mengajukan pertanyaan bermutu tinggi;
- e. Mempertimbangkan bukti sebelum menarik kesimpulan;  
Menggunakan metafor dan model;
- f. Mengkonseptualisasikan strategi (misalnya pemetaan pikiran, mendaftarkan pro dan kontra, membuat bagan);
- g. Bertransaksi secara produktif dengan ambiguitas, perbedaan, dan kebaruan;
- h. Menghasilkan kemungkinan dan probabilitas (misalnya *brainstroming*, formula, survei, sebab dan akibat);
- i. Mengembangkan keterampilan debat dan diskusi;
- j. Mengidentifikasi kesalahan, kesenjangan, dan ketidak-logisan;
- k. Memeriksa pendekatan alternatif (misalnya, pergeseran bingkai rujukan, pemikiran luar kotak);
- l. Mengembangkan strategi pengujian-hipotesis;
- m. Menganalisis risiko;
- n. Mengembangkan objektivitas;
- o. Mendeteksi generalisasi dan pola (misalnya, mengidentifikasi dan mengorganisasikan informasi, menterjemahkan informasi, melintasi aplikasi);
- p. Mengurutkan peristiwa.

Sedangkan menurut Robert J. Sternber, sebagaimana yang dikutip oleh Desmita, ada beberapa usulan untuk mengembangkan pemikiran kritis peserta didik, meliputi:

- a. Mengajarkan anak menggunakan proses-proses berpikir yang benar.
- b. Mengembangkan strategi-strategi pemecahan masalah.
- c. Meningkatkan gambaran mental mereka.
- d. Memperluas landasan pengetahuan mereka.
- e. Memotivasi anak untuk menggunakan ketrampilan-ketrampilan berpikir yang baru saja dipelajari.

Dengan adanya pengembangan berpikir kritis pada anak usia dini diharapkan anak mampu mencerna dan memahami setiap kondisi yang dialami dan dilihatnya untuk kemudian dapat dilakukan atau tidak untuk dilakukan bagi dirinya. Selain itu, dengan berbagai usaha pengembangan berpikir kritis maka diharapkan anak-anak dapat mengajukan pertanyaan klarifikasi, belajar bagaimana mengkombinasikan proses-proses berpikir sehingga dapat menguasai pengetahuan baru, dan melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai cara dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada anak, dimana dalam mengembangkannya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia anak.

### **c. Indikator Berpikir Kritis**

Ketika melatih siswa untuk memiliki keterampilan dalam berpikir kritis terdapat indikator atau karakteristik dalam berpikir kritis. Menurut Ennis (dalam Khasanah et al., 2017:48) bahwa indikator kemampuan berpikir kritis yang

diturunkan dari aktivitas kritis yang harus dikuasai dalam berpikir kritis sebagai berikut : (1) merumuskan pokok permasalahan; (2) mengungkapkan fakta yang ada; (3) memilih argumen yang logis; (4) mendeteksi bias dengan sudut pandang yang berbeda; (5) menarik kesimpulan.

Menurut Facione (dalam Agnafia 2019:47) indikator keterampilan berpikir kritis ialah interpretasi, analisis, inferensi, eksplanasi dan pengaturan diri.

Menurut Watson dan Glaser (dalam Danaryanti dan Adelina 2017:118) indikator dalam berpikir kritis ialah penarikan kesimpulan, asumsi, deduksi, dan menafsirkan informasi.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka peneliti menggunakan indikator keterampilan berpikir kritis menurut rujukan Facione (dalam Agnafia 2019:47) sebagai berikut :

**Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis**

<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
Interpretasi	Mengategorikan Mengkodekan Mengklasifikasikan
Analisis	Memeriksa ide Menilai argumen
Inferensi	Mempertanyakan bukti Memprediksi alternatif Mengambil keputusan atau kesimpulan
Eksplanasi	Menyatakan hasil Membenarkan prosedur Memaparkan argumen
Pengaturan soal	Pengkajian dirinya Mengoreksi dirinya

## **E. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis**

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis (intelektual) adalah hereditas dan lingkungan. Berikut penjelasannya:

### **a. Faktor Hereditas**

Semenjak dalam kandungan, anak lebih memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya. Secara potensial anak telah membawa kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan berpikir setaraf normal, di atas normal, atau di bawah normal. Namun potensi ini tidak akan berkembang atau terwujud secara optimal apabila lingkungan tidak memberi kesempatan untuk berkembang.

### **b. Faktor Lingkungan**

Ada dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam memengaruhi perkembangan berpikir pada anak yaitu keluarga dan sekolah. Intervensi yang paling penting dilakukan oleh keluarga atau orang tua adalah memberikan pengalaman kepada anak dalam berbagai bidang kehidupan sehingga anak memiliki informasi yang banyak yang merupakan alat bagi anak untuk berpikir secara baik. Sedangkan sekolah adalah lembaga formal yang diberi tanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berpikir anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis anak yaitu faktor hereditas dan lingkungan.

## 5. Taksonomi Bloom

Menurut Magdalena, et al (2020:133) taksonomi adalah klasifikasi atau pengelompokan benda menurut ciri-ciri tertentu. Taksonomi dalam bidang pendidikan, digunakan untuk klasifikasi tujuan instruksional; ada yang menamakannya tujuan pembelajaran, tujuan penampilan, atau sasaran belajar, yang digolongkan dalam tiga klasifikasi umum atau ranah (domain), yaitu: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir; (2) ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati); dan (3) ranah psikomotor (berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka).

Menurut Teti dan Gulam (2018:46) Taksonomi Bloom ialah penyempurnaan pengkategorian domain intelektual yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Khalishah dan Nur (2021:251) Taksonomi Bloom adalah struktur hierarki (bertingkat) yang mendefinisikan keterampilan berpikir mulai dari jenjang rendah hingga yang tinggi.

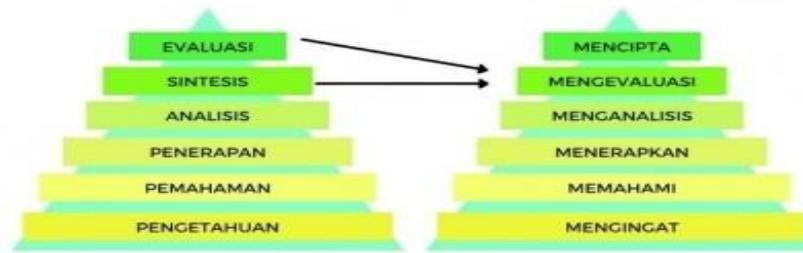
Berdasarkan pendapat ahli diatas maka peneliti menyimpulkan Taksonomi Bloom ialah suatu struktur atau klasifikasi untuk mengelompokkan ranah intelektual kedalam tiga aspek atau ranah yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Adapun 3 aspek atau ranah dalam Taksonomi Bloom yaitu:

a. Ranah Kognitif

Menurut Khalisah dan Nur (2021:252) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.

**Gambar 2.1 Taksonomi Bloom Ranah Kognitif**



Ranah kognitif pada Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl antara lain: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisa (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6).

b. Ranah Afektif

Menurut Khalisah dan Nur (2021:252) Ranah Afektif (*Affective Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.

c. Ranah Psikomotorik

Menurut Khlisaah dan Nur (2021:252) Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Pembagian ranah ini tidak dibuat oleh Bloom, namun oleh ahli lain berdasarkan ranah yang dibuat oleh Bloom, yaitu: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang

terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

## **6. Metode Diskusi *Buzz Group***

### **a. Pengertian Metode Diskusi *Buzz Group***

Menurut Suprijanto (2007:110), Metode diskusi *buzz group* merupakan alat untuk membagi kelompok diskusi besar menjadi kelompok-kelompok kecil. Terdapat dua jenis diskusi yang sering digunakan dalam menerapkan metode *buzz group* yaitu: pertama, teknik yang paling sering digunakan adalah membagi kelompok asal menjadi kelompok *buzz group* yang terdiri atas 10 sampai 15 orang, bila kelompok asal anggotanya berjumlah 30 orang atau lebih. Sekretaris membuat catatan tentang ide-ide yang disarankan oleh anggota kelompok dan menyiapkan kesimpulan yang akan disampaikan kepada kelompok besar setelah diskusi *buzz group* selesai.

Kemudian sekretaris tiap kelompok, diminta untuk melaporkan hasil sebelum dibuka diskusi kelompok umum. Waktu yang dibutuhkan untuk diskusi *buzz group* berkisar 10-20 menit tergantung pada topik yang dibicarakan. Penggunaan metode *buzz group* tipe pertama ini memerlukan pengaturan tempat duduk, sebaiknya dalam posisi melingkar. Untuk kelompok 30 orang atau kurang digunakan kelompok *buzz group* kecil (jenis kedua) yang mencakup formasi kelompok diskusi 2-3 orang.

Teknik ini banyak digunakan untuk menumbuhkan minat dan kreativitas serta merupakan alat pemulai diskusi yang sangat baik.

Pengelompokan siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain; menurut urutan tempat duduk sehingga dapat dibentuk tanpa memindahkan siswa, pengelompokan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu (misal berdasarkan nama abjad, berdasarkan bakat dan minat, berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki siswa), pengelompokan berdasarkan nomor kartu yang dikocok dan pengelompokan berdasarkan bilangan.

Metode *buzz group* yaitu cara pembahasan suatu masalah yang dalam pelaksanaannya siswa dibagi dalam kelompok kecil antara 3-4 orang membahas suatu masalah yang diakhiri dengan penyampaian hasil pembahasannya oleh setiap juru bicara pada kelompok besar/kelas. Sama seperti diskusi, diskusi *buzz group* adalah pembahasan suatu topik dengan cara tukar pikiran antara dua orang atau lebih, dalam kelompok-kelompok kecil, yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Metode ini dapat membangun suasana saling menghargai perbedaan pendapat dan juga meningkatkan partisipasi peserta yang masih belum banyak berbicara dalam diskusi yang lebih luas serta dapat mengembangkan kesamaan pendapat atau kesepakatan untuk mencari suatu rumusan terbaik mengenai suatu persoalan.

#### **b. Langkah Langkah Metode Pembelajaran Buzz Group**

Membantu siswa dalam melakukan kegiatan belajar adalah tugas seorang guru meskipun dalam pembelajaran metode ini siswa dituntut untuk belajar dan memecahkan masalah sendiri. Hal tersebut dilakukan oleh guru agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Penerapan suatu metode pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru memahami secara jelas tentang prosedur pelaksanaan metode yang digunakan. Menurut Surjadi (dalam Supriadi, 2006) prosedur pelaksanaan metode *buzz group* sebagai berikut :

1. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 3-4 siswa. Tiap kelompok mengerjakan topik yang sama dengan dibatasi waktu tertentu.
2. Guru menyampaikan materi secara umum atau garis besar dengan metode ceramah, kemudian guru menentukan topik masalah yang akan didiskusikan.
3. Selama diskusi berlangsung guru memantau dan memperhatikan aktivitas siswa. Guru mengunjungi setiap kelompok untuk mengetahui adakah kelompok yang memerlukan bantuan untuk memahami tugasnya.
4. Sebelum diskusi diakhiri, guru memberikan peringatan mengenai batas waktu dalam menyelesaikan tugas.
5. Setelah waktu yang ditentukan telah selesai, hasil diskusi tiap kelompok di kumpulkan ke guru.
6. Guru membahas topik masalah tersebut untuk memperbaiki konsep siswa.

### **c. Kelebihan Metode Pembelajaran Buzz Group**

Metode *buzz group* adalah diskusi yang melibatkan semua siswa, dengan diskusi ini semua siswa akan ikut berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran. Metode ini akan menciptakan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran yang biasanya yaitu dengan metode ceramah. Menurut Moedjiono Dimiyati 1992:

55, keunggulan diskusi kelompok dadakan atau Buzz Group adalah dapat mendorong individu yang malu-malu untuk memberikan sumbangan pemikiran, menciptakan suasana yang menyenangkan, menghemat waktu memungkinkan pembagian tugas kepemimpinan, memberikan variasi kegiatan belajar, dan dapat digunakan bersama metode yang lain.

Metode *Buzz Group* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dengan melibatkannya langsung dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari metode *Buzz Group* juga dikemukakan oleh Sunaryo 1989: 107 yang mengatakan bahwa metode ini memiliki kelebihan yaitu melibatkan semua siswa aktif dalam pembelajaran, mendorong anggota yang kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menghemat waktu, memungkinkan pembagian tugas kepemimpinan, memberikan variasi dalam belajar.

Kelebihan lain dari metode ini yaitu dapat digunakan bersama dengan metode lain seperti *college ball*, *jigsaw*, *two stay two stray*, dll. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari metode *Buzz Group* yaitu membantu peserta didik untuk bisa dan berani mengemukakan pendapat di dalam kelompok, mendorong tiap anggota untuk berpartisipasi dalam kelompoknya, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan suasana akrab, dan dapat digunakan bersama metode lain sehingga penggunaan teknik lebih bervariasi.

#### **d. Kekurangan metode Pembelajaran *Buzz Group***

Metode diskusi selain memiliki kelebihan juga memiliki beberapa kekurangan, misalnya pembelajaran tidak akan berhasil jika dalam suatu kelompok diskusi tidak terjadi kerjasama yang baik. Moedjiono Dimiyati 1992: 55 mengemukakan bahwa kekurangan dari metode ini adalah tidak ada waktu persiapan yang cukup, tidak akan berhasil apabila anggota kelompok terdiri orang yang tidak tau apa-apa, mungkin diskusi akan berputar-putar, mungkin tidak ada kepemimpinan yang baik dalam kelompok, mungkin juga laporan tidak tersusun dengan baik.

Kekurangan metode *Buzz Group* juga dikemukakan oleh Sunaryo 1989: 107-108 yaitu metode ini tidak dapat berhasil apabila anggota kelompok terdiri dari orang yang tidak tahu apa-apa sehingga diskusi akan berputar-putar, tidak ada kepemimpinan yang baik dalam kelompok, mungkin laporan tidak tersusun dengan baik, dan tidak ada waktu persiapan yang cukup. Guru memiliki peran penting dalam pemilihan suatu metode, pada metode ini guru sebaiknya dapat menentukan dan mengelola kelompok diskusi untuk meminimalisir kekurangan dari metode tersebut. Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari metode ini adalah kurangnya waktu persiapan karena merupakan kelompok yang dibuat secara mendadak, diskusi tidak akan berjalan apabila peserta didik kurang menguasai materi, tidak ada kepemimpinan yang baik, dan memungkinkan hasil diskusi tidak akan tersusun dengan baik. Untuk mengatasi kekurangan tersebut disini peran guru sangat penting, guru sebaiknya mampu mengelola kelas dengan maksimal. Pemilihan kelompok dalam diskusi

harus diperhatikan, misalnya dalam satu kelompok harus ada satu teman yang memiliki nilai diatas rata-rata atau tingkat kepandaian yang lebih tinggi. Guru biasanya sudah mengetahui kriteria murid yang dianggap memiliki tingkat kepandaian lebih sehingga mudah mengkondisikan kelompok.

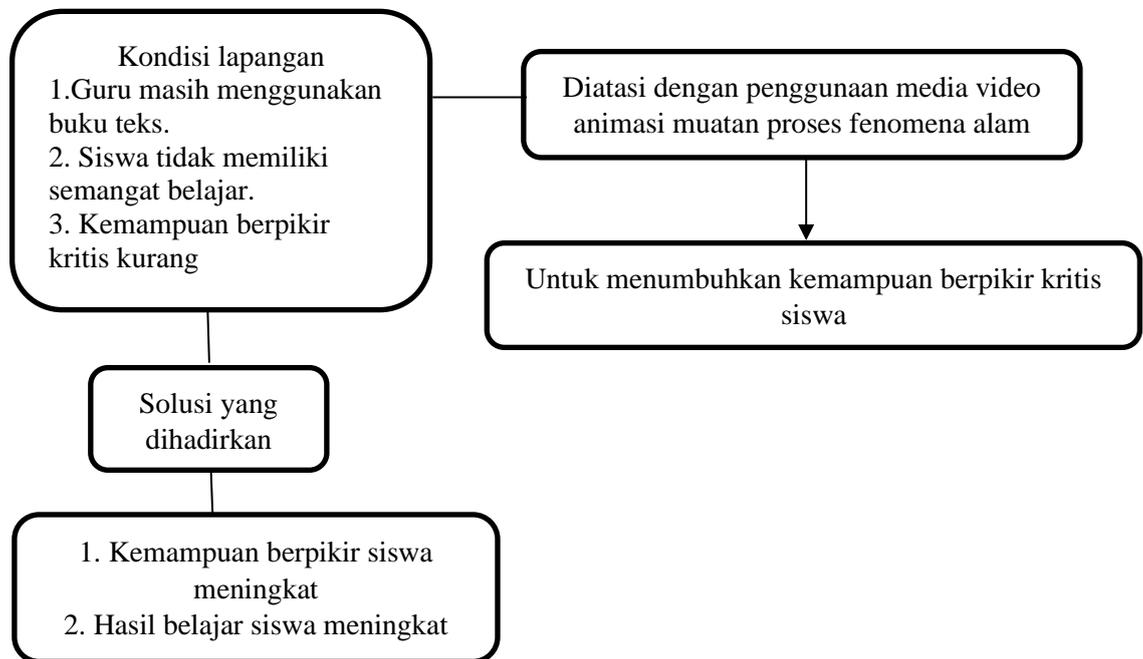
## **B. Kerangka Berpikir**

Aspek-aspek yang dipelajari dalam ilmu-ilmu sosial sangat luas dan mencakup berbagai bidang kehidupan, masyarakat, ekonomi, psikologi, politik, budaya dan sejarah. Ilmu sosial juga mengacu pada cara-cara di mana orang, baik berwujud maupun tidak berwujud, memenuhi berbagai kebutuhan mereka dalam hidup dan mengkoordinasikan kesejahteraan mereka sendiri dan masyarakat. Mata pelajaran IPS adalah materi pembelajaran tentang manusia dan dunia disekitarnya pada masa lalu, masa kini dan masa depan.

Pendidikan IPS membantu siswa menjadi lebih sadar akan diri mereka sendiri dan di mana mereka tinggal. Pada kegiatan pembelajaran pada umumnya, pembelajaran IPS cenderung hanya berfokus pada penguasaan materi siswa. Sebagian besar guru cenderung menyuruh siswa duduk, diam, mendengarkan, menulis materi, menghafal, dan menjawab pertanyaan.

Akibatnya siswa tetap pasif dalam kegiatan belajarnya. Konsep-konsep yang terlibat dalam kajian IPS adalah konsep-konsep abstrak yang membutuhkan pemikiran yang kuat. Agar bahan ajar pembelajaran IPS materi Fenomena Alam dapat merevitalisasi siswa, guru harus menggunakan media yang beragam dan inovatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, proses pembelajaran sangat membutuhkan inovasi Oleh karena itu, perlu dilakukan uji keefektifan media video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar

siswa kelas 4. Dari uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikirannya yaitu sebagai berikut:



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir**

### C. Hipotesis Tindakan

Didasarkan pada penjabaran kerangka teoritis Implementasi Penggunaan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah maka hipotesis penelitian yang dapat ditetapkan adalah sebagai berikut:

- Terjadi Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Video Animasi Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah.

### D. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti memaparkan beberapa penelitian sebelumnya tentang media video animasi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan

dalam pembelajaran dan digunakan sebagai studi empiris untuk melakukan penelitian. Hasil penelitian tersebut antara lain:

1. Marthaningtyas (2018) Implementasi Penggunaan Media Ruang Angkasa Film Dokumenter IPA pada Materi Pembelajaran Tata Surya terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP 1 Walisongo Semarang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan instrumen tes pilihan ganda 20 soal. Analisis data akhir menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen adalah 81,11, lebih tinggi dari 73,7 di kelas kontrol. Pengujian hipotesis  $H_a$  dengan uji t satu arah menghasilkan terhitung  $>$  tabel atau  $3,393 > 1,67$ .

Berdasarkan analisis uji coba pengayaan, diperoleh 0,45 untuk kelas eksperimen dalam kategori sedang dan 0,28 untuk kelas kontrol dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media rekam ruang pada pembelajaran saintifik materi tata surya lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran non media konvensional.

2. Rahmatullah (2019), Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar.

Hasil penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara 1) Kelas dengan dan tanpa media pembelajaran film animasi, pre-treatment 2) Kelas yang belum pernah menggunakan pembelajaran film animasi sebelumnya, 3) Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media pembelajaran animasi, 4) Meningkatkan hasil belajar siswa (akuisisi) antar kelas dengan atau tanpa

media film animasi dan 5) Keterbatasan berkaitan dengan penggunaan media film animasi dalam proses pembelajaran. Kurangnya kompetensi guru dalam desain dan manajemen Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan Keterbatasan konten film animasi yang tidak sepenuhnya mengenali kebutuhan pembelajaran.

3. Kurniasih (2021) Pengembangan Media Film Dokumenter untuk Mendukung Pembelajaran Akuntansi, Diskusi Kunci Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA di Kelas X Sekolah Tinggi Akuntansi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji desain dan kelayakan media dokumenter untuk digunakan sebagai penunjang bagi siswa SMK Akuntansi Kelas XA dalam pembelajaran Akuntansi untuk mata kuliah Akuntansi Bisnis Komersial. Penelitian ini menggunakan pendekatan research and development yang dilakukan di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Subyek penelitian ini adalah pengembangan media film dokumenter pada mata kuliah akuntansi yang merupakan mata kuliah siklus akuntansi perusahaan retail.

Pengumpulan data dengan kuesioner dan analisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Bukti konsep media dokumenter yang dikembangkan oleh ahli materi mencapai hasil 93%, ahli media pembelajaran mencapai hasil 88%, dan tes siswa mencapai hasil 84%. Berdasarkan hasil studi kelayakan, media dokumenter yang dikembangkan oleh ahli materi, ahli media pembelajaran dan mahasiswa sangat praktis dan merupakan mata kuliah dalam siklus akuntansi

perusahaan komersial. Dapat ditentukan bahwa siswa SMK X akuntansi dapat menggunakannya untuk mendukung studi akuntansi mereka.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Lokasi dan waktu Penelitian

###### 1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SD Nuurl Hasanah yang berolokasi di Jl. Amal Bakti No. 69 B, Tembung, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara.

###### 2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2023 sampai bulan April 2024 penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademi sekolah karena Penelitian Tindakan Kelas memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas

No	Uraian Kegiatan	Nov 2023	Des 2023	Jan 2024	Feb 2024	Mar 2024	April 2024
1.	Survei awal dan penentuan lokasi	■					
2.	Penyusunan Proposal		■				
3.	Bimbingan Proposal			■			
4.	Seminar Proposal				■		
5.	Revisi Proposal					■	
6.	Penelitian dan penyusunan skripsi					■	
7.	Bimbingan skripsi dan sidang						■

## **B. Subjek dan Objek Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas empat yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

### **2. Objek Penelitian**

Objek Penelitian adalah keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD Nurul Hasanah

## **C. Variabel penelitian**

### **1. Variabel penelitian**

Adalah objek penelitian yang menjadi titik perhatian dalam penelitian, yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah : Penggunaan media video animasi untuk peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

## **D. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan (*action research*) merupakan penelitian pada upaya pemecahan masalah atau perbaikan yang dirancang menggunakan metode penelitian tindakan (*classroom action research*) yang bersifat reflektif dan kolaboratif. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan berupa suatu siklus atau daur ulang berbentuk spiral (*a spiral of steps*) yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa, penelitian tindakan kelas atau PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.

### **E. Prosedur penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai proses pengkajian masalah didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan dengan berbagai cara. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan dilakukan dengan mengadakan pembelajaran yang dalam satu siklus ada 1 kali tatap muka/pertemuan yang masing-masing 2x35 menit, sesuai skenario pembelajaran dan RPP pada siswa. Langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa siklus yang tiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu:

#### **Tahap 1 : Perencanaan (*planning*)**

Tahap perencanaan peneliti mengadakan beberapa kali pertemuan dengan guru kelas untuk membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Dalam pertemuan tersebut membahas mengenai:

- a) Membuat RPP sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- b) Menentukan model pembelajaran yang sesuai.
- c) Membuat soal latihan yang akan dikerjakan oleh siswa.

### **Tahap 2 : Pelaksanaan Tindakan (*acting*)**

Pelaksanaan tindakan diimplementasikan dengan perencanaan yang telah dipersiapkan yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a) Guru membuka kelas dengan kegiatan pembuka seperti doa, absensi, apersepsi pembelajaran dan lain sebagainya.
- b) Guru menyampaikan teori kepada siswa kemudian disusul dengan kegiatan tanya jawab oleh siswa mengenai materi yang disampaikan.
- c) Guru membentuk kelompok menjadi 4 kelompok
- d) Guru menampilkan video animasi kepada siswa siswa kelas IV
- e) Guru memberikan soal essay kepada setiap kelompok
- f) Guru memantau apa saja yang dilakukan oleh siswa dalam menyelesaikan masalah
- g) Siswa mempresentasikan hasil dari kelompok mereka dan mengadakan sesi tanya jawab setiap kelompok.
- h) Guru melakukan penilaian setiap hasil diskusi

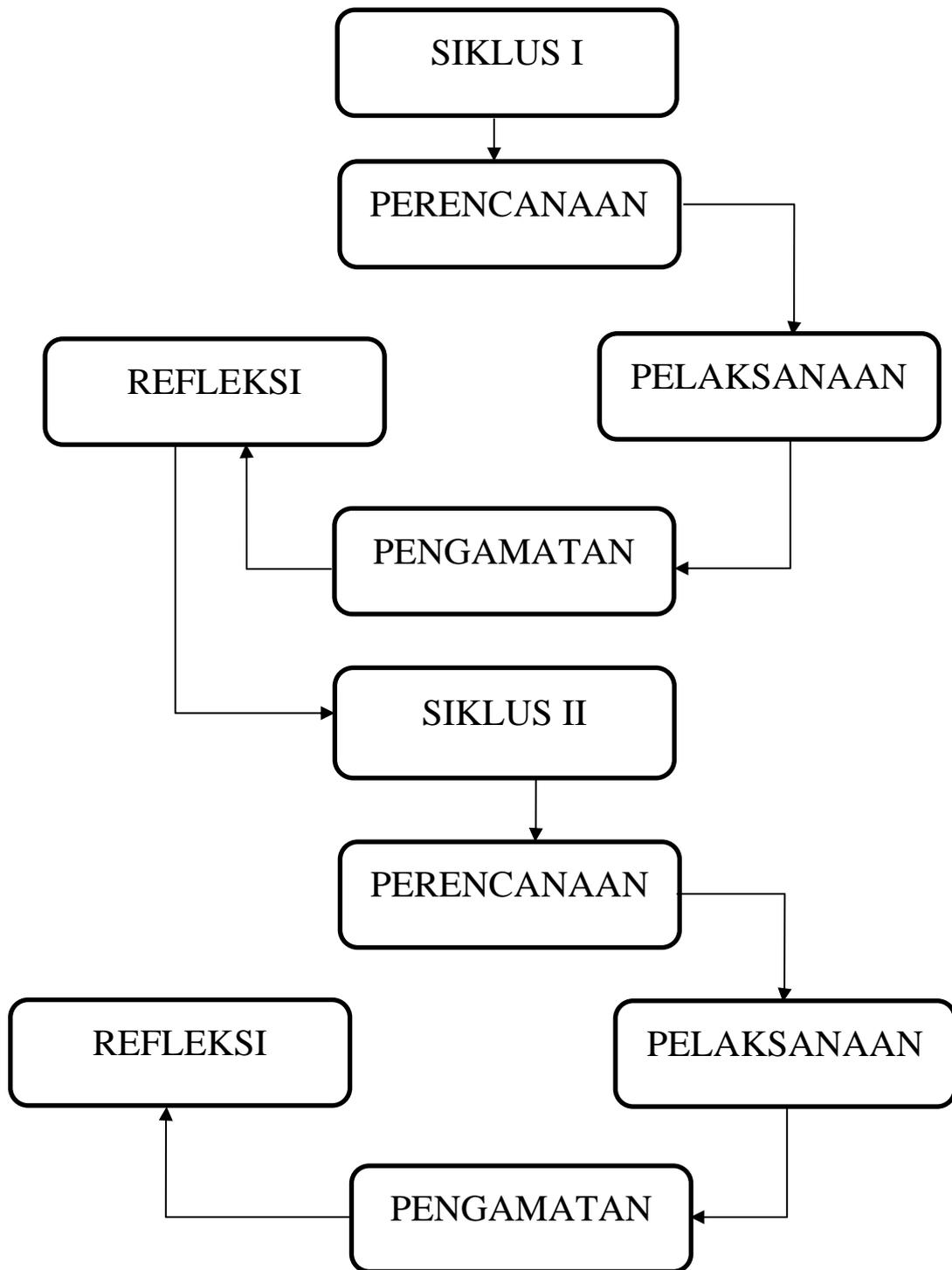
- i) Guru melakukan pengarahan dan memberikan penghargaan kepada setiap kelompok, kemudian merefleksi serta menyimpulkan garis besar apa yang telah diperoleh melalui pengamatan guru.

### **Tahap 3 : Pengamatan (*observing*)**

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *buzz group* dengan menampilkan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Tahapan pengamatan dilakukan pada proses pembelajaran atau pada tahap pelaksanaan tindakan.

### **Tahap 4 : Refleksi (*reflecting*)**

Pada tahap ini peneliti beserta guru menganalisis kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi untuk melihat peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD Nurul Hasanah. Serta membuat kesimpulan pelaksanaan pembelajaran . Adapun gambar skema penelitian tindakan kelas dibawah ini:



**Gambar 3.1 Model Suharmi Arikunto**

## **F. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini, untuk mengumpulkan data menggunakan beberapa instrumen yaitu menggunakan bentuk tes yang dimana berisi soal tes dan non tes berbentuk wawancara dan observasi di sekolah. Setiap instrumen tersebut ada kekurangannya namun dapat ditunjukkan oleh instrumen yang lain sehingga yang satu dengan yang lain saling melengkapi.

### **a. Instrumen Tes**

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis di dalam dirinya. Aspek psikologis itu dapat berupa prestasi atau hasil belajar, minat, bakat, sikap, kecerdasan, reaksi motorik dan aspek kepribadian lainnya.

### **b. Instrumen Non Tes**

#### **1. Observasi**

Observasi ialah suatu tindakan mengamati dan mendokumentasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan oleh *observer*. Observasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara kolaborasi antara guru dan peneliti. Adapun kisi-kisi lembar observasi kemampuan guru mengelola penerapan media pembelajaran video animasi sebagai berikut

Tabel 3.2 kisi kisi lembar observasi guru

No	ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Persiapan ( Secara Keseluruhan )				
II	Pelaksanaan				
	A.Pendahuluan				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembukaan kelas ( Doa, absen dan lain sebagainya )</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memotivasi siswa</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan apersepsi dalam pembelajarn (menghubungkan pembelajaran sekarang dan sebelumnya).</li> </ul>				
	B.Kegiatan Inti				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan media video animasi sebagai pendukung pembelajaran</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membagi siswa dalam kelompok belajar.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melatih siswa dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran buzz group</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan lembaran soal kepada setiap kelompok</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengarahkan siswa dalam menentukan topik untuk masalah yang di identifikasi</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendorong siswa untuk berpartisipasi dan aktif</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengawasi setiap kelompok secara bergiliran</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penilaian terhadap hasil diskusi siswa</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan penghargaan (<i>reward</i>)</li> </ul>				
	C.Penutup				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menarik Kesimpulan</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memotivasi siswa</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menutup kelas dengan doa dan salam</li> </ul>				
	<b>Jumlah Skor Aktual</b>				
	<b>Jumlah Skor Ideal</b>				
	<b>Presentase</b>				

**Tabel 3.3 kisi kisi lembar observasi siswa**

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Mampu mengklasifikasikan materi atau masalah yang akan dikaji				
2	Dapat memeriksa ide atau argument				
3	Dapat mengambil keputusan atau kesimpulan				
4	Dapat bekerja sama dengan tim				
5	Berani bertanya				
6	Berani mengeluarkan pendapat				
7	Dapat memaparkan argument				
8	Dapat merefleksi hasil diskusi				

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa**

Indikator Keterampilan	Nomor Soal	Jumlah Soal
Interpretasi	1, 2, 3	3
Analisis	4, 5, 6	3
Inferensi	7, 8, 9	3
Eksplanasi	10, 11, 12	3
Pengaturan Soal	13, 14, 15	3
Jumlah Soal		15

### G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas bertujuan bukan untuk digeneralisasikan, melainkan untuk memperoleh bukti kepastian apakah ada terjadi perbaikan, peningkatan dan perubahan sebagaimana yang diharapkan. Hal ini karena masalah yang diangkat dalam penelitian tindakan kelas bersifat kasuistik, artinya masalah yang spesifik terjadi dan dihadapi oleh guru yang melakukan penelitian tindakan kelas tersebut dan

alternatif pemecahan masalah yang dilakukan belum tentu akan memberikan hasil yang sama untuk kasus serupa.

Oleh karena itu ketika suatu penelitian tindakan kelas berhasil menunjukkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan sebagaimana yang diharapkan, maka peneliti atau guru telah berhasil menemukan model dan prosedur tindakan yang memberikan jaminan terhadap upaya pemecahan masalah tersebut. Teknik analisis yang digunakan ialah teknik data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif ialah cara melakukan analisis data dari hasil penelitian. Analisis data kuantitatif dari hasil penelitian dengan judul “implementasi penggunaan media video animasi untuk peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Nurul Hasanah”

Adapun analisis data yang digunakan adalah :

- a. Untuk mencari nilai tes keterampilan berpikir kritis yaitu :

$$N = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Tes Siswa**

<b>Indikator</b>	<b>Kategori</b>
91-100	Sangat Baik
81-90	Baik
71-80	Cukup
<70	Kurang

Sumber Dr.Kunandar (2014:314)

- b. Ketuntasan Individu

Ketuntasan belajar siswa dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai >70.

c. Menghitung ketuntasan

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

Keterangan:

N = Ketuntasan

X = Jumlah siswa yang memperoleh > 70

F = Jumlah Siswa yang ikut tes

d. Untuk mencari nilai observasi aktivitas guru dan siswa yaitu:

$$N = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Observasi Siswa**

<b>Indikator</b>	<b>Kategori</b>
91-100	Sangat Baik
81-90	Baik
71-80	Cukup
<70	Kurang

Sumber Dr.Kunandar (2014:314)

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Analisis Temuan Penelitian**

##### **1. Deskripsi Hasil Temuan Awal Penelitian**

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan, peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data kondisi awal kelas IV SD Nurul Hasanah tahun ajaran 2023/2024 . Kondisi awal yang terjadi ialah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, siswa merasa jenuh atau bosan dan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Penelitian awal ini perlu diketahui agar kiranya penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti. Apakah benar kiranya penelitian ini perlu diberi tindakan yang sesuai dengan apa yang diteliti oleh peneliti yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *buzz group* dengan menggunakan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS. Berikut nilai siswa kondisi awal sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Kondisi Awal Hasil Belajar Siswa IPS**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Skor Perolehan Siklus I</b>	<b>Kriteria</b>
1	X1	65	Kurang
2	X2	76	Cukup
3	X3	82	Cukup
4	X4	66	Kurang
5	X5	65	Kurang
6	X6	75	Cukup
7	X7	72	Kurang
8	X8	78	Cukup
9	X9	65	Kurang
10	X10	72	Cukup
11	X11	65	Kurang
12	X12	72	Cukup
13	X13	65	Kurang
14	X14	62	Kurang
15	X15	55	Kurang
16	X16	69	Kurang
17	X17	65	Kurang
18	X18	55	Kurang
19	X19	69	Kurang
20	X20	62	Kurang
21	X21	65	Kurang
22	X22	75	Cukup
23	X23	65	Kurang
24	X24	62	Kurang
25	X25	65	Kurang
26	X26	75	Cukup
27	X27	67	Kurang
28	X28	65	Kurang
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1.708</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>61</b>	
<b>Jumlah siswa sangat baik</b>		<b>-</b>	
<b>Jumlah Siswa Yang Baik</b>		<b>-</b>	
<b>Jumlah Siswa Cukup</b>		<b>8</b>	
<b>Jumlah Siswa yang Kurang</b>		<b>20</b>	

**Tabel 4.2 Hasil Belajar Kondisi Awal Pada IPS**

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Presentase
1	Siswa Tuntas	8	29%
2	Siswa Tidak Tuntas	20	71%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas hasil belajar pada mata pelajaran IPS masih rendah. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa dengan presentase 29% dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 20 siswa dengan presentase 71%.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1. Pelaksanaan Tindakan**

#### **a. Deskripsi Siklus I**

Peneliti akan melakukan tahapan-tahapan dalam pengukuran hasil belajar siswa pada siklus I yaitu:

#### **a) Perencanaan Tindakan Siklus I**

- 1) Peneliti mempersiapkan RPP yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan model *buzz group* dengan menggunakan media video animasi
- 2) Menyusun tes kemampuan awal, tes ini diberikan sebagai acuan untuk melihat seberapa besar kemampuan awal siswa dalam keterampilan berpikir kritis siswa.
- 3) Membuat lembar kerja siswa
- 4) Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus penelitian
- 5) Menghitung hasil tes siswa.

**b) Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Siklus I ini dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pertemuan I pada hari Selasa 22 Januari 2024 pada pukul 11.00-12.00 WIB. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan peneliti dan guru berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *buzz group* untuk melihat keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Pelaksanaan Pembelajaran siklus I berdasarkan langkah-langkah *buzz group* sebagai berikut :

- 1) Guru dan peneliti membentuk kelompok menjadi 3 kelompok
- 2) Guru menjelaskan materi dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi
- 3) Setiap kelompok mengidentifikasi masalah
- 4) Setiap kelompok dibagikan lembaran soal
- 5) Setiap kelompok menjawab pertanyaan yang di berikan
- 6) Merefleksi pengalaman belajar
- 7) Peneliti melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa

**c) Pengamatan Tindakan Siklus I**

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *buzz group* dengan lembar observasi. Lembar observasi yang disiapkan meliputi lembar observasi siswa dan guru terhadap proses pembelajaran.

#### **d) Refleksi Tindakan Siklus I**

Peneliti menganalisis keterampilan berpikir kritis siswa dan hasil observasi dari pembelajaran siklus I, berdasarkan hasil observasi siswa dan tes siswa. Refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran siklus II . Refleksi siklus I sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada mata pelajaran IPS yang tidak memenuhi kriteria presentase ketuntasan yaitu sebanyak 61%. Jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 11 siswa (39%) dan siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 17 siswa (61%).
- 2) Aktivitas siswa pada tindakan siklus I yang memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 8 siswa (29%) dan siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 20 siswa ( 71%). Hal ini menyatakan bahwa aktivitas siswa tidak memenuhi kriteria klasikal yang ditentukan berkategori baik dengan nilai  $>70$

Ketuntasan hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan pada siklus I hanya mencapai 39% dan akitivitas siswa hanya mencapai 29%.Hal tersebut menyatakan bahwa tindakan siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan. Hasil refleksi ini dapat dijadikan sarana perbaikan dan masukan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II.

## **b. Deskripsi Siklus II**

Adapun kegiatan yang dilakukan di siklus II ialah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sebagai berikut:

### **a) Perencanaan Tindakan Siklus II**

Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, guru dan peneliti mengoreksi kekurangan yang ada pada siklus I. Pada kegiatan pembelajaran guru akan berusaha memberi motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, guru dan peneliti juga berusaha untuk mengelola waktu dengan baik sesuai dengan rencana pelaksana pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada tindakan siklus II lebih menekan kepada siswa agar lebih fokus, aktif, kritis dan bekerja sama selama proses pembelajaran. Diharapkan tindakan siklus II dapat membuat suasana kegiatan pembelajaran yang tidak kaku, aktif, kerjasama dalam kelompok, musyawarah, dan hasil belajar yang meningkat.

### **b) Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tindakan siklus II ini mengacu pada rencana pelaksana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dengan memperhatikan kekurangan pada tindakan siklus I. Hal ini dapat mengurangi kesalahan dan kekurangan yang terjadi pada tindakan siklus I. Adapun pelaksanaan tindakan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *buzz grup* dengan menggunakan media video animasi antara lain:

#### 1) Kegiatan awal

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa

- b. Guru mengecek kehadiran siswa
- c. Guru mengulas kembali pembelajaran sebelumnya agar siswa ingat dan siap dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Kegiatan Inti

- a. Guru dan peneliti melanjutkan kelompok yang sudah dibentuk pada siklus I menjadi 3 kelompok
- b. Guru menampilkan video animasi
- c. Setiap kelompok mengamati video yang di tampilkan.
- d. Setiap kelompok dibagikan lembar soal untuk di diskusikan.
- e. Setiap kelompok memberikan hasil diskusi kepada peneliti
- f. Merefleksi pengalaman belajar
- g. Peneliti memeriksa hasil diskusi siswa secara Bersama sama

3) Kegiatan akhir

- a. Guru menyimpulkan materi yang pelajaran yang sudah dipelajari.
- b. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam

**c) Pengamatan Tindakan Siklus II**

Aspek yang diamati pada tindakan siklus II sama seperti halnya dengan tindakan siklus I. Lembar Observasi yang diamati ialah lembar observasi siswa dan guru.

#### **d) Refleksi Tindakan Siklus II**

Peneliti menganalisis hasil belajar dan observasi selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *buzz grup* dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berdasarkan tes dan lembar observasi pada tindakan siklus II. Adapun refleksi tindakan siklus II sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *buzz group* dengan media video animasi sudah memenuhi kriteria persentase ketuntasan 79%. Jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 22 siswa (79%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 orang (21%).
- 2) Aktivitas siswa pada tindakan siklus II sebanyak 21 orang (75%) dan yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 7 orang (25%).

Berdasarkan hasil refleksi tindakan siklus II dapat disimpulkan bahwa tindakan siklus II telah kriteria keberhasilan peneliti.

### **C. Hasil Penelitian**

#### **1. Hasil Penelitian Siklus I**

##### **a. Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kritis Siswa**

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran *buzz grup* dengan menggunakan media video animasi dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Sedangkan untuk

mengetahui perkembangan siswa secara individu, guru dan peneliti memberi tes. Berikut adalah hasil tes yang peneliti dapatkan pada tindakan siklus I antara lain:

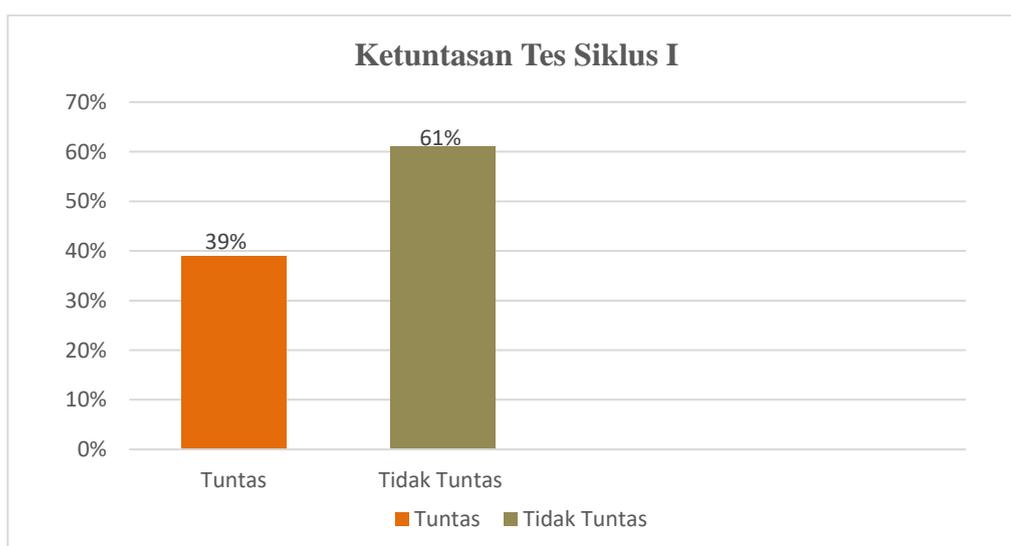
**Tabel 4.3 Nilai Tes Siklus I Peserta Didik Kelas IV SD Nurul Hasanah Pada Materi IPS**

No	Nama Siswa	Skor Perolehan Siklus I	Kriteria
1	X1	62	Kurang
2	X2	53	Kurang
3	X3	50	Kurang
4	X4	66	Kurang
5	X5	47	Kurang
6	X6	70	Cukup
7	X7	85	Baik
8	X8	60	Kurang
9	X9	30	Kurang
10	X10	70	Cukup
11	X11	40	Kurang
12	X12	25	Kurang
13	X13	75	Cukup
14	X14	75	Cukup
15	X15	74	Cukup
16	X16	85	Cukup
17	X17	80	Baik
18	X18	76	Cukup
19	X19	56	Kurang
20	X20	8	Cukup
21	X21	62	Kurang
22	X22	64	Kurang
23	X23	65	Kurang
24	X24	63	Kurang
25	X25	86	Baik
26	X26	52	Kurang
27	X27	53	Kurang
28	X28	30	Kurang
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1662</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>59</b>	
<b>Jumlah siswa sangat baik</b>		<b>-</b>	
<b>Jumlah Siswa Yang Baik</b>		<b>3</b>	
<b>Jumlah Siswa Cukup</b>		<b>8</b>	
<b>Jumlah Siswa yang Kurang</b>		<b>17</b>	

**Tabel 4.4 Hasil Tes Siklus I Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dengan Model Pembelajaran *Buzz Grup* Menggunakan Media Video Animasi**

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Presentase
1	Siswa Tuntas	11	39%
2	Siswa Tidak Tuntas	17	61%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas hasil tes siklus I keterampilan berpikir kritis siswa dengan model buzz grup dari 28 siswa, siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan presentase 39% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa dengan presentase 61%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *buzz group* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada tindakan siklus I belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Peningkatan hasil keterampilan berpikir kritis dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



**Gambar 4.1 Diagram Presentase Ketuntasan Tes Siklus I Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dengan Model Pembelajaran *buzz grup***

### **b. Aspek Aktivitas Siswa**

Pada siklus tindakan I ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan model pembelajaran *buzz grup* dan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis belum optimal. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap siswa, semua siswa hadir dalam kegiatan proses pembelajaran antara lain:

- 1) Untuk aktivitas siswa yang memiliki nilai kurang dari 70 sebanyak 17 siswa dengan presentase 61%.
- 2) Untuk aktivitas siswa yang memiliki nilai 71-80 sebanyak 8 siswa dengan presentase 29%.
- 3) Untuk aktivitas siswa yang memiliki nilai 81-90 sebanyak 3 siswa dengan presentase 10%.
- 4) Untuk aktivitas siswa yang memiliki nilai 91-100 sebanyak 0 siswa.

### **c. Hasil Observasi Tindakan Siklus I**

#### 1) Aktivitas Guru

Dalam observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru, peneliti mengamati cara guru melakukan persiapan pembelajaran, bagaimana guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *buzz grup*. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 4.5 Aktivitas Guru dalam Menggunakan Model *Buzz Group* dengan Menggunakan Media Video Animasi**

No	ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Persiapan ( Secara Keseluruhan )			✓	
II	Pelaksanaan				
	A.Pendahuluan				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembukaan kelas ( Doa, absen dan lain sebagainya )</li> </ul>			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memotivasi siswa</li> </ul>		✓		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan apersepsi dalam pembelajarn (menghubungkan pembelajaran sekarang dan sebelumnya).</li> </ul>			✓	
	B.Kegiatan Inti				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan materi yang mendukung tugas belajar</li> </ul>			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengatur siswa dalam kelompok belajar untuk menjawab soal yang</li> </ul>			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melatih siswa dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran buzz grup</li> </ul>			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengarahkan siswa dalam menentukan topik untuk masalah yang identifikasi</li> </ul>		✓		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendorong siswa untuk berpartisipasi dan aktif</li> </ul>			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengawasi setiap kelompok secara bergiliran</li> </ul>			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan penghargaan (<i>reward</i>)</li> </ul>			✓	
	C.Penutup				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menarik Kesimpulan</li> </ul>			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memotivasi siswa</li> </ul>			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menutup kelas dengan doa dan salam</li> </ul>			✓	
	<b>Jumlah Skor Aktual</b>	<b>38</b>			
	<b>Jumlah Skor Ideal</b>	<b>56</b>			
	<b>Presentase</b>	<b>68%</b>			

Berdasarkan penilaian diatas dapat disimpulkan kemampuan guru mengelola penerapan pembelajaran siklus I masih dikatakan baik dikarenakan

nilai yang diperoleh sebesar 68%. Guru pada saat mengajar masih kurang dalam merumuskan tujuan yang ingin dicapai, kurang mengawasi siswa dalam kegiatan berkelompok, kurang memotivasi siswa diawal pembelajaran, kurang dalam mengarahkan siswa dalam kegiatan kelompok siswa maka perlu dilanjutkan tindakan siklus II.

## 2) Aktivitas Siswa

Peneliti melakukan observasi terhadap siswa untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis dengan menerapkan model *buzz grup* selama proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 4.6 Nilai Observasi Siklus I Peserta Didik Kelas IV SD Nurul Hasanah**

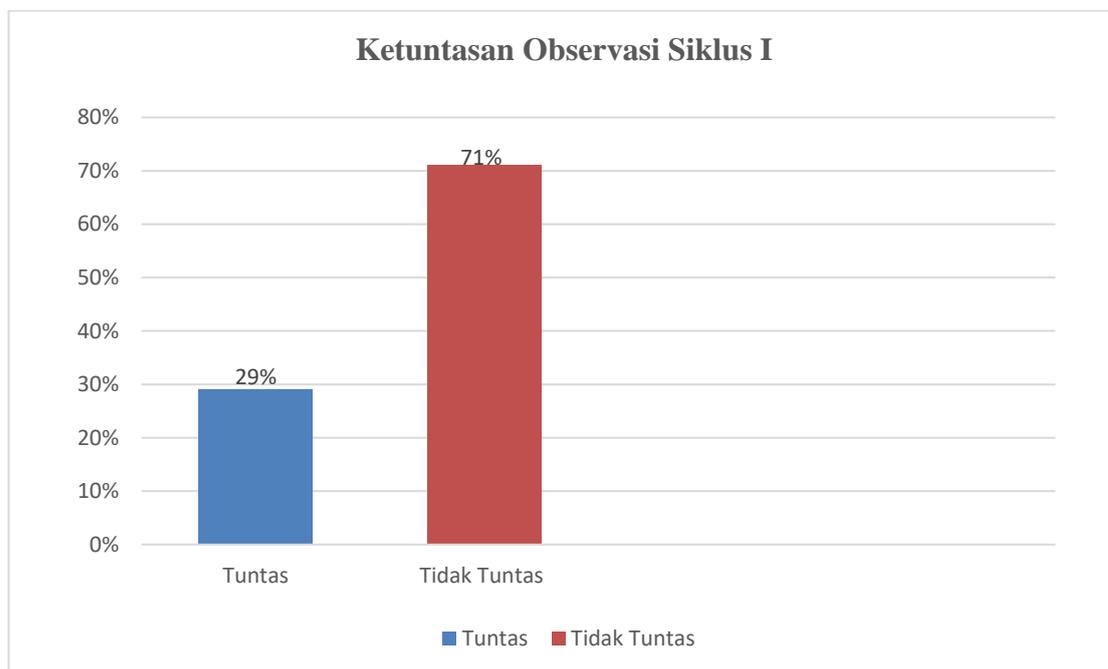
No	Nama Siswa	Skor Perolehan Siklus I	Kriteria
1	X1	72	Cukup
2	X2	50	Kurang
3	X3	71	Cukup
4	X4	59	Kurang
5	X5	44	Kurang
6	X6	78	Cukup
7	X7	78	Cukup
8	X8	53	Kurang
9	X9	25	Kurang
10	X10	78	Cukup
11	X11	28	Kurang
12	X12	28	Kurang
13	X13	69	Kurang
14	X14	63	Kurang
15	X15	47	Kurang
16	X16	75	Cukup
17	X17	63	Kurang
18	X18	56	Kurang
19	X19	53	Kurang
20	X20	66	Kurang
21	X21	53	Kurang
22	X22	53	Kurang

No	Nama Siswa	Skor Perolehan Siklus I	Kriteria
23	X23	59	Kurang
24	X24	59	Kurang
25	X25	72	Cukup
26	X26	53	Kurang
27	X27	75	Cukup
28	X28	31	Kurang
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1611</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>58</b>	
<b>Jumlah siswa sangat baik</b>		-	
<b>Jumlah Siswa Yang Baik</b>		-	
<b>Jumlah Siswa Cukup</b>		<b>8</b>	
<b>Jumlah Siswa yang Kurang</b>		<b>20</b>	

**Tabel 4.7 Hasil Observasi Siklus I Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dengan Model *buzz grup* dan video animasi**

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Presentase
1	Siswa Tuntas	8	29%
2	Siswa Tidak Tuntas	20	71%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Hasil dari observasi aktivitas siswa dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan bahwa penerapan model pembelajaran *buzz grup* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam tindakan siklus I masih belum optimal. Maka perlu dilakukan tindakan siklus II. Berikut bagan observasi akitivitas siswa dibawah ini:



**Gambar 4.2 Diagram Presentase Ketuntasan Observasi Siswa Siklus I**

## 2. Hasil Penelitian Siklus II

### a. Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kritis

Untuk mengetahui perbandingan siswa, guru memberikan kembali tes agar dapat melihat apakah ada peningkatan dari tindakan siklus sebelumnya. Berikut adalah hasil tes yang peneliti berikan pada tindakan siklus kedua:

**Tabel 4.8 Nilai Tes Siklus II Peserta Didik Kelas IV SD Nurul Hasanah pada mata Pelajaran IPS**

No	Nama Siswa	Skor Perolehan Siklus I	Kriteria
1	X1	93	Sangat Baik
2	X2	80	Cukup
3	X3	77	Cukup
4	X4	93	Sangat baik
5	X5	53	Kurang
6	X6	80	Cukup
7	X7	90	Baik
8	X8	73	Cukup
9	X9	23	Kurang

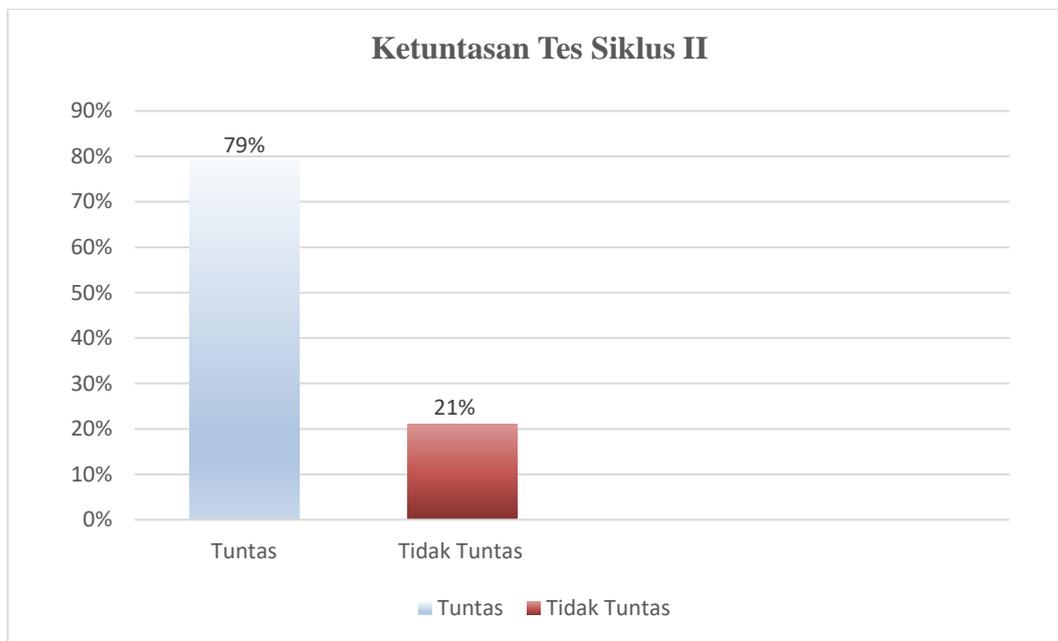
No	Nama Siswa	Skor Perolehan Siklus I	Kriteria
10	X10	96	Sangat Baik
11	X11	66	Kurang
12	X12	53	Kurang
13	X13	90	Baik
14	X14	87	Baik
15	X15	97	Sangat baik
16	X16	90	Baik
17	X17	100	Sangat baik
18	X18	94	Sangat baik
19	X19	73	Cukup
20	X20	83	Baik
21	X21	80	Cukup
22	X22	70	Kurang
23	X23	77	Cukup
24	X24	80	Cukup
25	X25	96	Sangat Baik
26	X26	73	Cukup
27	X27	77	Cukup
28	X28	53	Kurang
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>2197</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>78</b>	
<b>Jumlah siswa sangat baik</b>		<b>7</b>	
<b>Jumlah Siswa Yang Baik</b>		<b>5</b>	
<b>Jumlah Siswa Cukup</b>		<b>10</b>	
<b>Jumlah Siswa yang Kurang</b>		<b>6</b>	

**Tabel 4.9 Hasil Tes Siklus II Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dengan Model *buzz grup***

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Presentase
1	Siswa Tuntas	22	79%
2	Siswa Tidak Tuntas	6	21%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel diatas hasil tes tindakan siklus II dari 28 siswa, siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dengan presentase 79% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 orang dengan presentase 21%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *buzz grup* dengan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada tindakan siklus II

telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari diagram dibawah ini:



**Gambar 4.3 Diagram Presentase Ketuntasan Tes Siklus II**

#### **b. Aspek Aktivitas Siswa**

Pada siklus II pembelajaran ips dengan menggunakan model pembelajaran *buzz grup* dan video animasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis sudah lebih baik dan optimal. Dari hasil pengamatan peneliti terhadap siswa dalam pembelajaran yang berlangsung aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu:

- 1) Untuk aktivitas siswa yang memiliki nilai kurang dari 70 sebanyak 6 siswa dengan presentase 21%

- 2) Untuk aktivitas siswa yang memiliki nilai 71-80 sebanyak 10 siswa dengan presentase 36%
- 3) Untuk aktivitas siswa yang memiliki nilai 81-90 sebanyak 5 siswa dengan presentase 18%
- 4) Untuk aktivitas siswa yang memiliki nilai 91-100 sebanyak 7 siswa dengan presentase 25%

**c. Hasil Observasi Tindakan Siklus II**

1) Aktivitas Guru

Peneliti melakukan observasi kembali di tindakan siklus II untuk mengetahui perbandingan dan melihat peningkatan dari siklus sebelumnya. Berikut tabel aktivitas guru yaitu:

**Tabel 4.10 Aktivitas Guru Tindakan Siklus II**

No	ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Persiapan ( Secara Keseluruhan )				✓
II	Pelaksanaan				
	A.Pendahuluan				
	• Pembukaan kelas ( Doa, absen dan lain sebagainya )				✓
	• Memotivasi siswa				✓
	• Melakukan apersepsi dalam pembelajarn (menghubungkan pembelajaran sekarang dan sebelumnya).				✓
	B.Kegiatan Inti				
	• Mempresentasikan materi dan video animasi yang mendukung tugas belajar				✓
	• Mengatur siswa dalam kelompok belajar untuk berdiskusi			✓	

No	ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih siswa dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran buzz grup</li> </ul>			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengarahkan siswa dalam menentukan topik untuk masalah yang identifikasi</li> </ul>			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendorong siswa untuk berpartisipasi dan aktif</li> </ul>				✓
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengawasi setiap kelompok secara bergiliran</li> </ul>				✓
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan penghargaan (<i>reward</i>)</li> </ul>				✓
	C.Penutup				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menarik Kesimpulan</li> </ul>			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memotivasi siswa</li> </ul>				✓
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menutup kelas dengan doa dan salam</li> </ul>				✓
	<b>Jumlah Skor Aktual</b>	<b>52</b>			
	<b>Jumlah Skor Ideal</b>	<b>56</b>			
	<b>Presentase</b>	<b>93%</b>			

Berdasarkan penilaian diatas dapat disimpulkan kemampuan guru dalam mengelola model pembelajaran *buzz grup* dan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sudah dikatakan sangat baik dikarenakan hasil observasi siklus II memperoleh nilai 93%. Pada proses belajar mengajar tindakan siklus II sudah sangat baik dalam merumuskan tujuan yang ingin dicapai, memberikan penjelasan mengenai materi dan tugas yang akan dikerjakan setiap kelompok, menetapkan masalah yang akan dibahas disetiap kelompok, mengarahkan siswa, memotivasi siswa, dan mendorong siswa untuk lebih kritis, aktif dan lain sebagainya.

## 2) Aktivitas Siswa

Peneliti melakukan observasi kembali di tindakan siklus II dikarenakan siklus sebelumnya belum optimal. Observasi ini juga untuk mengetahui perbandingan siswa secara individu dan melihat peningkatan siswa. Berikut adalah hasil observasi siklus II :

**Tabel 4.11 Nilai Observasi Siklus II Peserta Didik Kelas IV SD Nurul Hasanah**

No	Nama Siswa	Skor Perolehan Siklus II	Kriteria
1	X1	81	Baik
2	X2	66	Kurang
3	X3	75	Cukup
4	X4	78	Cukup
5	X5	56	Kurang
6	X6	81	Baik
7	X7	91	Sangat Baik
8	X8	71	Cukup
9	X9	28	Kurang
10	X10	84	Baik
11	X11	56	Kurang
12	X12	53	Kurang
13	X13	78	Cukup
14	X14	78	Cukup
15	X15	53	Kurang
16	X16	97	Sangat baik
17	X17	88	Baik
18	X18	81	Baik
19	X19	71	Cukup
20	X20	78	Cukup
21	X21	71	Cukup
22	X22	71	Cukup
23	X23	78	Cukup
24	X24	75	Cukup
25	X25	84	Baik
26	X26	75	Cukup
27	X27	81	Baik
28	X28	53	Kurang
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>2032</b>	

No	Nama Siswa	Skor Perolehan Siklus II	Kriteria
	<b>Rata-rata</b>	<b>73</b>	
	<b>Jumlah siswa sangat baik</b>	<b>2</b>	
	<b>Jumlah Siswa Yang Baik</b>	<b>7</b>	
	<b>Jumlah Siswa Cukup</b>	<b>12</b>	
	<b>Jumlah Siswa yang Kurang</b>	<b>7</b>	

**Tabel 4.12 Hasil Observasi Siklus II Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dengan Model buzz grup**

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Presentase
1	Siswa Tuntas	21	75%
2	Siswa Tidak Tuntas	7	25%
	<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil tabel diatas pada tindakan siklus II dari 28 siswa, siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dengan presentase 75% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa dengan presentase 25% .Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *buzz grup* dengan menggunakan media video animasi pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada siklus II sudah lebih baik dan optimal. Berikut diagram peningkatan keterampilan berpikir kritis dengan menerapkan model pembelajaran buzz grup dibawah ini:



**Gambar 4.4 Diagram Presentase Ketuntasan Observasi Siklus II**

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

##### **1. Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kritis Siswa**

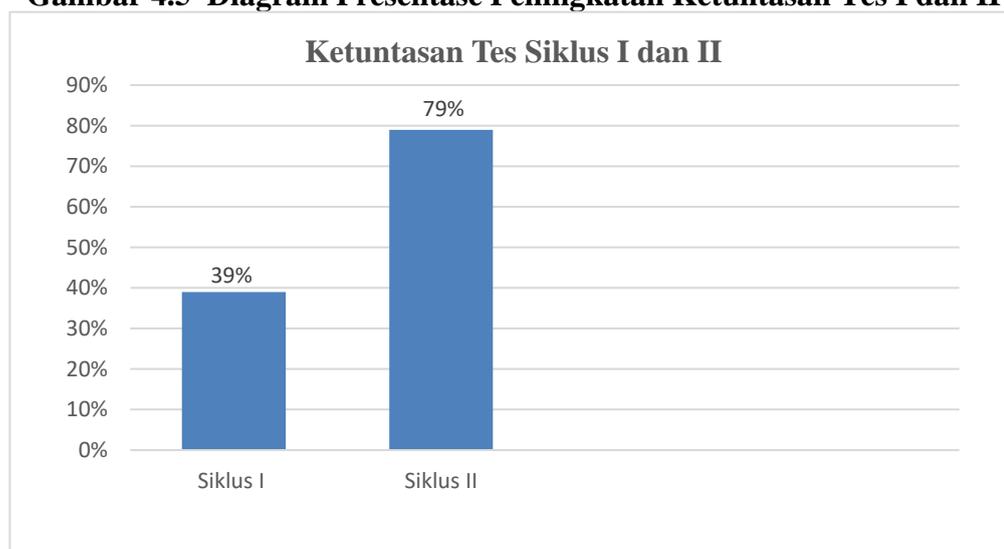
Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran *buzz grup* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa yang didapatkan dari lembar tes siswa yang diberikan disetiap siklus I dan II kemudian diolah untuk mengetahui ketuntasan belajar individu. Berikut tabel hasil peningkatan tes siswa sebagai berikut:

**Tabel 4.13 Hasil Peningkatan Tes Siswa pada Siklus I dan II**

Ketuntasan Klasikal		Kriteria	Peningkatan
Siklus I	Siklus II		
11 siswa (39%)	22 Siswa (79%)	Tuntas	11 siswa (40%)
17 Siswa (61%)	6 Siswa (21%)	Tidak Tuntas	

Berdasarkan tabel diatas dari 28 siswa , pada siklus I yang tuntas 11 siswa dengan ketuntasan 39% dan pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dengan ketuntasan 61%. Peningkatan dari siklus I dan siklus II sebanyak 11 siswa (41%). Berikut diagram ketuntasan tes siklus I dan II :

**Gambar 4.5 Diagram Presentase Peningkatan Ketuntasan Tes I dan II**



## 2. Hasil Aktivitas Guru

Hasil dari observasi aktivitas guru pada tindakan siklus I dan siklus II pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model *pembelajaran buzz grup* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa kelas IV SD Nurul Hasanah mengalami peningkatan yang lebih baik. Berikut tabel peningkatan observasi guru siklus I dan II sebagai berikut:

**Tabel 4.14 Hasil Peningkatan Aktivitas guru pada Siklus I dan II**

Ketuntasan Klasikal		Kriteria	Peningkatan
Siklus I	Siklus II		
68%	93%	Tuntas	25%

Berdasarkan tabel di atas aktivitas guru pada siklus I memperoleh presentase ketuntasan sebesar 68% dan siklus II sebesar 95%. Peningkatan pada Tindakan siklus I dan siklus II sebesar 25%. Maka aktivitas guru sudah sangat lebih baik dan mengalami peningkatan.

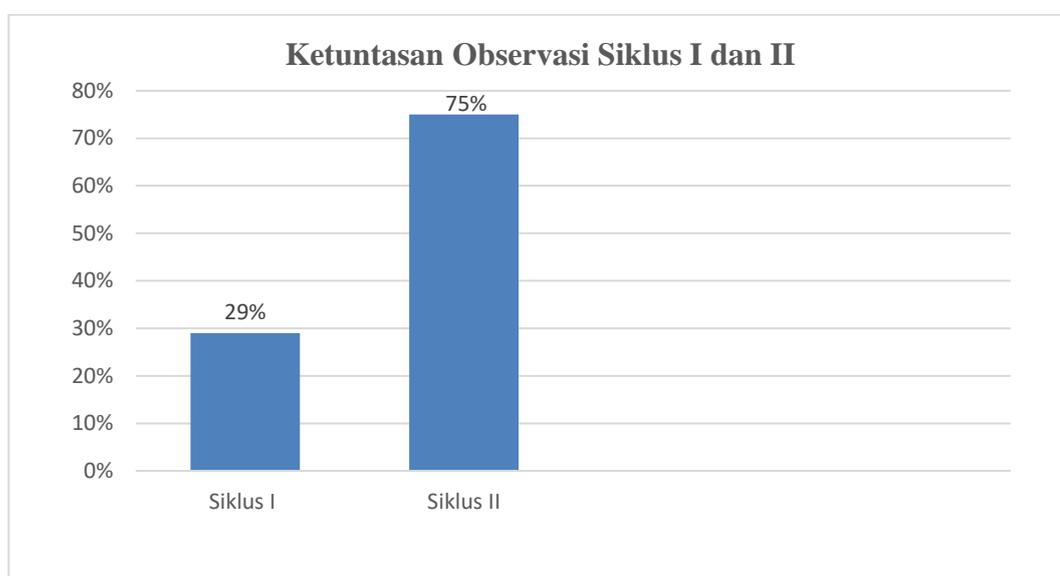
### 3. Hasil Aktivitas Siswa

Hasil dari observasi aktivitas siswa pada tindakan siklus I dan II pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan model pembelajaran buzz grup dikelas IV SD Nurul Hasanah mengalami peningkatan. Berikut tabel peningkatan observasi siklus I dan II sebagai berikut:

**Tabel 4.15 Hasil Peningkatan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II**

Ketuntasan Klasikal		Kriteria	Peningkatan
Siklus I	Siklus II		
8 Siswa (29%)	21 Siswa (75%)	Tuntas	13 siswa (46%)
20 siswa (71%)	7 Siswa (25%)	Tidak Tuntas	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 28 siswa, siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 8 siswa dengan ketuntasan 29% dan siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 21 siswa dengan ketuntasan 75%. Peningkatan pada siklus I dan II sebanyak 13 siswa dengan ketuntasan sebesar 46%. Berikut diagram ketuntasan observasi siklus I dan II :



**Gambar 4.6 Diagram Presentase Peningkatan Ketuntasan Observasi Siklus I dan II**

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti merasa masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Adapun keterbatasan, kendala maupun kekurangan yang dialami peneliti yaitu:

1. Lama dalam proses perencanaan dan penelitian. Sebelum turun lapangan penelitian harus mempersiapkan perencanaan yang matang dan seringkali memakan waktu yang lama.

2. Peneliti juga menyadari sulit mengontrol siswa pada proses pembelajaran .
3. Kurangnya buku literatur peneliti yang dimiliki peneliti.
4. Peneliti juga menyadari bahwa kekurangan pengetahuan dalam membuat lembar teSDan observasi.

Keterbatasan, kekurangan maupun kendala yang dialami peneliti dapat dijadikan bahan untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam menyempurnakan penelitiannya karena peneliti ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki dalam penelitian kedepannya

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti maka secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *buzz group* dengan menggunakan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis sangat optimal dilaksanakan dikarenakan dapat membuat siswa aktif, kritis, musyawarah, bekerja sama, menghargai pendapat, dan bertanggung jawab.
2. Berdasarkan hasil tes yang telah diberikan peneliti kepada peserta didik kelas IV dapat dilihat perolehan data dari 28 siswa, pada siklus I yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan presentase 39% dan siswa tidak tuntas sebanyak 17 siswa dengan presentase 61%. Tindakan siklus I masih belum optimal sehingga dilakukan tindakan siklus II. Pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dengan presentase 79% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa dengan presentase 21%. Pada siklus II ini dinyatakan sudah lebih baik dari siklus I. Peningkatan dari siklus I dan II sebesar 40%.
3. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dari tindakan siklus I dan II mengalami presentase peningkatan sebanyak 25%. Pada siklus I hasil presentase aktivitas guru sebanyak 68% dan siklus II sebanyak 93%.

4. Berdasarkan Hasil Observasi aktivitas siswa yang dilakukan peneliti dapat diperoleh data dari 28 siswa, pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa dengan presentase sebesar 29% dan siswa tidak tuntas sebanyak 20 siswa dengan presentase 71% maka tindakan siklus I belum optimal dan dilakukan tindakan siklus II. Pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dengan presentase 75% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa dengan presentase 25%.Peningkatan dari siklus I dan II sebanyak 46%.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *buzz group* dengan menggunakan media video animasi dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat membuat siswa aktif, kritis, bertanggungjawab, berani mengeluarkan pendapat, menghargai pendapat, bekerja sama dan lain sebagainya.
2. Bagi siswa disarankan untuk terus belajar dan selalu mengasah atau meningkatkan keterampilan berpikir kritis sehingga akan menjadi *soft skill* dimasa yang akan datang

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Ahmatika, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Handayani*.
- Annisa, P., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>
- Arofah, S., & Rinaningsih, R. (2021). META ANALISIS EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN COGNITIVE SKILL PESERTA DIDIK DALAM BELAJAR KIMIA. *UNESA Journal of Chemical Education*. <https://doi.org/10.26740/ujced.v10n1.p84-93>
- Asmara, D. N., Agustina, T., & Apreasta, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3686>
- Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoru, A. (2021). Peningkatan Sikap Kedisiplinan Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Disa Yulawati, Maghfirotul Lathifah, & Sutijono. (2022). EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI KARIER TERHADAP PEMAHAMAN KARIER PESERTA DIDIK KELAS XII DI SMA ITP SURABAYA. *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.19105/ec.v3i2.6025>
- Fristadi, R., & Bharata, H. (2015). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Problem Based Learning. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY 2015*.
- Indahningrum, R. putri, Naranjo, J., Hernández, Naranjo, J., Peccato, L. O. D. E. L., & Hernández. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Melalui Pembelajaran Daring Dengan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII A SMP Unismuh Makassar. *Applied Microbiology and Biotechnology*.
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah

Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*.  
<https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>

- Janah, S. R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019). Pentingnya Literasi Matematika dan Berpikir Kritis Matematis dalam Menghadapi Abad ke-21. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Khomariyah, S. (2018). Analisis penggunaan media video animasi terhadap efektivitas pembelajaran materi product life cycle. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*.
- Luthfiana Tarida. (2021). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran berbasis GeoGebra terhadap Kemampuan Taruna/i dalam Memahami Aplikasi Matematika Maritim. *Saintara: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritim*.  
<https://doi.org/10.52488/saintara.v5i2.106>
- Melyana, A., Pujiastuti, H., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). PENGARUH KEPERCAYAAN DIRI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*.
- Nopitasari, E., Fadhilah, D. L., Khaerunnisa, V., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Animasi Tono dan Tini Sebagai Media Penyampaian Akhlak Mulia Bagi Siswa Kelas 1 SD. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.30659/jspi.v5i1.21131>
- Norrizqa, H. (2021). Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*.
- Nufus, H., & Kusaeri, A. (2020). Analisis tingkat kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Bantul. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Nurjanah, H., Rohmah, S. N., & Aeni, A. N. (2022). PENGGUNAAN E-BOOK SSD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENANAMKAN AKHLAK MULIA BAGI SISWA SD. *BUDAI: MULTIDISCIPLINARY JOURNAL OF ISLAMIC STUDIES*.  
<https://doi.org/10.30659/budai.1.2.109-118>
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*.
- Puspita, A. E. F. P. (2017). Keefektifan Penggunaan Explainer Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Negeri 10.

*Program Studi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.*

- Puspita, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan. *Skripsi*.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*.
- Rahmawati, I. D., Purwaningsih, E., & Soesilaningtyas, S. (2020). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO KARTUN ANIMASI DAN POWER POINT TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT SDI RADEN PAKU SURABAYA. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi*. <https://doi.org/10.37160/jikg.v1i3.547>
- Rauf, I., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *PEDAGOGIKA*. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v13i2.1354>
- Sandy, D. P. A., Mustaji, & Yermiandhoko, Y. (2021). Pengembangan Video Animasi Jawadwipa Materi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar [Jawadwipa Animation Video Development Materials and Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students]. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sugiyono. (2016). Sugiyono, Metode Penelitian. *Uji Validitas*.
- Yanti, F., Nuryani, D. D., & Yanti, D. E. (2022). Peningkatan pengetahuan dengan menggunakan media video dan booklet pada klien yang menjalani kemoterapi. *Holistik Jurnal Kesehatan*. <https://doi.org/10.33024/hjk.v16i3.7279>
- Supriadi. (2006). Penerapan Pembelajaran dengan Metode Buzz Group untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

## Lampiran VIII

### SOAL TES

Nama sekolah : YP.NURUL HASANAH

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : IV

#### Identitas siswa

NAMA:

KELAS:

**Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban tepat!**

1. Jelaskan bagaimana terjadinya letusan gunung berapi?
2. Mengapa terjadinya kebakaran hutan?
3. Bencana alam apa saja yang disebabkan oleh manusia ?
4. Sebutkan 3 ciri gunung yang akan Meletus?
5. Bagaimana cara menanggulangi agar tidak terjadinya tanah longsor?
6. Apa saja tindakan yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir?
7. Mengapa bencana alam itu bisa terjadi?
8. Apa saja bencana alam tidak bisa dihindari atau dicegah karena kehendak tuhan?
9. Sebutkan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan untuk meringankan beban korban bencana alam?
10. Sebutkan langkah-langkah dari reboisasi!
11. Jelaskan kehidupan sosial budaya di lingkungan perdesaan
12. Sebutkan penyebab terjadinya gempa!
13. Sebutkan dampak positif gunung meletus
14. Apa yang harus dilakukan jika terjadi letusan gunung berapi ?
15. Apa penyebab terjadinya erupsi?

## JAWABAN ESSAI TEST

1. Letusan gunung Merapi terjadi akibat endapan magma di dalam perut bumi yang didorong keluar oleh gas yang bertekanan tinggi
2. Penyebab kebakaran hutan dapat dibagi menjadi dua, yaitu alam dan ulah manusia. Alam dapat memberikan risiko terjadinya kebakaran ketika musim kemarau yang panjang dan ketika gunung berapi meletus. Sementara itu, ulah manusia dapat menjadi penyebab kebakaran hutan karena kesalahan dan faktor ekonomi.
3. banjir yang disebabkan kelalaian manusia membuang sampah di sungai, longsor yang disebabkan penebangan sembarangan oleh manusia.
4. Suhu di sekitar gunung naik. 2. Gunung sering mengeluarkan suara gemuruh yang terkadang juga disertai getaran atau gempa. 3. Mata air mengering
5. Melakukan reboisasi agar tanah memiliki penopang air.
6. Upaya mencegah banjir
  - Menjaga lingkungan sekitar. ...
  - Hindari membuat rumah di pinggir sungai. ...
  - Melaksanakan program tebang pilih dan reboisasi. ...
  - Buanglah sampah pada tempatnya. ...
  - Rajin Membersihkan Saluran Air. ...
  - Membangun Pemecah Gelombang. ...
  - Hutan Mangrove/Bakau.
7. . Bencana alam tidak hanya disebabkan oleh sifat alami dari alam saja, melainkan juga disebabkan oleh ulah manusia yang semena-mena terhadap lingkungan nya. Seperti banjir yang disebabkan kelalaian manusia membuang sampah di sungai, longsor yang disebabkan penebangan sembarangan oleh manusia
8. Gempa, gunung Meletus , tsunami
9. Bantuan medis ,bantuan psikolog , bantuan dana , bantuan makanan , bantuan pakaian.
10. Penentuan lokasi, persiapan lahan , pemilihan jenis tanaman , penanaman bibit, perawatan dan pemeliharaan,mentoring dan evaluasi
11. Corak kehidupannya bersifat gemeinschaft, yaitu diikat oleh sistem kekeluargaan yang kuat dan antarpenduduk desa saling mengenal satu sama

lain. - Sebagian besar penduduknya bekerja di sektor agraris, seperti pertanian, perkebunan, peternakan, dan perikanan

12. gempa bumi disebabkan oleh pergerakan lempeng tektonik yang membentuk kerak bumi. Lempeng-lempeng ini bergerak, bersentuhan, atau saling menjepit satu sama lain. Gempa bumi dapat disebabkan oleh: Gerakan Subduksi: Terjadi ketika satu lempeng turun ke bawah lempeng lainnya, menciptakan tekanan yang kemudian dilepaskan.
13. Dampak positif gunung meletus selanjutnya adalah mendinginkan bumi. Gunung meletus melepaskan abu vulkanik, partikel, gas, dan berbagai senyawa (seperti sulfur dioksida) ke atmosfer.
14. Jika terjadi gunung Meletus maka:
  - Tidak berada di lokasi yang direkomendasikan untuk dikosongkan.
  - Tidak berada di lembah atau daerah aliran sungai.
  - Hindari tempat terbuka dan lindungi diri dari abu letusan gunung api.
  - Jangan lupa untuk selalu menggunakan kaca mata pelindung untuk melindungi penglihatan.
  - Hindari penggunaan lensa kontak.
  - Gunakan pakaian tertutup yang dapat melindungi tubuh seperti baju lengan panjang celana panjang dan juga topi.
  - Untuk menghindari abu vulkanik yang masuk ke dalam tubuh, Jangan lupa untuk tetap menggunakan masker atau Kain basah untuk menutup mulut dan hidung.
15. adanya akumulasi gas pada dapur magma yang telah terjadi bertahun-tahun sebelumnya.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

**Sekolah** : YP. NURUL HASANAH  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas / Semester** : IV / II (dua)  
**Alokasi Waktu** :2x 35 Menit ( 1x pertemuan )

---

### A. Kompetensi inti (KI)

Memahami proses terjadinya fenomena-fenomena alam berdasarkan klasifikasinya.

### B. Kompetensi dasar (KD)

Menjelaskan proses terjadinya fenomena-fenomena alam

### C. Indikator

1. Menyebutkan contoh fenomena alam
2. Menjelaskan proses terjadinya fenomena alam
3. Menganalisis penyebab terjadinya fenomena alam

### D. Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu menyebutkan contoh-contoh fenomena alam
2. Siswa mampu menjelaskan tentang proses terjadinya letusan gunung Merapi, tsunami, gempa dll.
3. Siswa mampu menganalisis penyebab terjadinya fenomena alam tersebut

### E. Materi pembelajaran

fenomena-fenomena alam di Indonesia

### F. Metode pembelajaran

Metode *buzz group*

Media pembelajaran video animasi

### G. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
<p><b>Kegiatan Awal :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru Membuka kelas dengan salam, doa, mengabsen siswa serta menertibkan kelas</li> <li>2. Guru memberikan sebuah tema pembelajaran yang akan dicapai</li> <li>3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dicapai .</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi dalam pembelajaran</li> <li>5. Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan materi yang sebelumnya .</li> <li>6. Guru memberikan motivasi yang mampu membangkitkan minat siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran</li> </ol>	5 Menit
<p><b>Kegiatan Inti :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menampilkan video animasi mengenai fenomena alam</li> <li>2. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang dijelaskan</li> <li>3. Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari</li> <li>4. Guru memberikan soal untuk menganalisis proses terjadinya fenomena alam.</li> <li>5. Setiap kelompok memberikan pendapat dan mengumpulkan informasi .</li> <li>6. Lalu siswa membuat fortfolio kelas dan menyajikannya didepan kelas</li> <li>7. Guru memerintahkan siswa untuk merefleksi pengalaman belajar</li> </ol>	60 menit
<p><b>Kegiatan Akhir :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengulang kembali materi yang dipelajari.</li> <li>2. Mengadakan tanya jawab secara klasikal mengenai materi yang dipelajari.</li> <li>3. Guru menarik kesimpulan pada materi yang dipelajari.</li> <li>4. Guru memberikan motivasi kepada siswa.</li> </ol>	5 menit

## H. Alat Dan Sumber Bahan

- ✦ Media : video animasi , buku

## I. Penilaian

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Instrumen/ Soal</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tentang proses terjadinya fenomena alam</li> <li>• Menganalisis penyebab terjadinya letusan gunung Merapi</li> <li>• Menyebutkan contoh fenomena alam</li> </ul>	Tertulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soal essay</li> <li>• Lembar observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jelaskan fenomena alam yang terjadi di Indonesia</li> <li>• Penyebab terjadinya letusan gunung Merapi</li> </ul>

## FENOMENA ALAM DI INDONESIA

Ada beberapa fenomena alam atau bencana yang sering terjadi, yakni;

- Gunung meletus



- Gempa bumi



- Tsunami



Berikut penjelasannya tentang mekanisme terjadinya atau penyebab bencana alam:

Gunung meletus Dilansir Encyclopaedia Britannica (2015), gunung meletus adalah gunung berapi yang di kerak bumi mengeluarkan letusan batuan cair, pecahan batu panas, dan gas panas. Letusan gunung berapi merupakan tampilan luar biasa dari kekuatan bumi.

Mesti letusan spektakuler bisa untuk diamati, letusan tersebut juga bisa menyebabkan kematian. Sebelum letusan terjadi akan didahului dengan penumpukan magma di reservoir yang dekat dengan permukaan bumi. Selain itu dapat didahului dengan emisi uap dan gas dari ventilasi kecil di dalam tanah. Bahkan akan terjadi beberapa gempa kecil yang disebabkan oleh meningkatnya magma padat dan kental yang berosilasi (variasi periodik waktu) terhadap selubungmagma.

Gunung berapi menjadi tokoh utama banyak orang yang telah belajar hidup dengan letusan. Tapi sains terlambat mengakui peran penting vulkanisme dalam evolusi bumi. Gunung berapi sangat erat kaitannya dengan aktivitas lempeng tektonik. Sebagian besar gunung berapi, seperti di Jepang dan Islandia terjadi di pinggiran lempeng berbatu yang sangat besar yang membentuk permukaan bumi. Dikutip situs resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), gunung mempunyai dapur magma yang berada di bawah permukaan mengandung cairan yang sangat panas.

Dapur magma tersebut berbeda-beda antara satu gunung dengan gunung yang lain. Tiap gunung bisa saja mempunyai dapur magmanya masing-masing, namun bisa juga mempunyai dapur magma yang saling terhubung satu dengan yang lain. Gunung berapi menyimpan energi yang suatu saat harus dilepaskan dalam bentuk letusan. Setelah letusan terjadi dan energi dari magma sudah dilepaskan, maka akan mengalami hibernasi atau masa tenang. Indonesia merupakan negara yang dikelilingi hampir 150 gunung api aktif dan bisa kapan saja meletus. Gunung di Indonesia yang sudah meletus seperti gunung Krakatau, gunung Galunggung, Gunung Merapi, atau Gunung Sinabung.

Gunung berapi di Indonesia terbentuk akibat adanya tumbukan antara lempeng benua dengan lempeng samudera, yang mengakibatkan adanya bagian yang terangkat. Gempa bumi disebabkan oleh berlalunya gelombang seismik melalui batuan bumi. Gelombang tersebut dihasilkan ketika beberapa bentuk energi yang tersimpan di kerak bumi dan tiba-tiba dilepaskan. Biasanya ketika massa batuan yang saling berhadapan tiba-tiba patah dan tergelincir.

Gempa bumi terjadi pada saat batuan di kerak bumi mengalami tekanan yang sangat hebat oleh pergerakan lempeng-lempeng yang menjadi landasan benua. Sebagian besar terjadi ketika lempeng samudera dan lempeng benua di kerak bumi saling bergesekan. Kejadian itu akan menghasilkan gelombang kejut yang dirasakan manusia. Dampaknya di sekitar area-area tersebut terjadi tekanan, tarikan, dan geseran. Saat batas elastisitas lempeng terlampaui,

terjadilah patahan batuan yang diikuti oleh lepasnya energi secara tiba-tiba. Proses tersebut mengakibatkan getaran partikel ke segala arah yang disebut sebagai gelombang gempa bumi. Dalam setahun gempa bumi dapat terjadi hingga ratusan kali. Tapi tidak semua gempa bumi bisa dirasakan manusia. Hanya beberapa saja yang bisa dirasakan dan bisa merusak bangunan.

Tsunami Tsunami merupakan bencana alam yang disebabkan naiknya gelombang laut ke daratan dengan kecepatan tinggi. Itu terjadi adanya gempa yang terjadi dan berpusat di bawah lautan. Biasanya tsunami terjadi apabila gempa melebihi 7 skala richter. Sebanyak 90 persen tsunami disebabkan oleh pergerakan lempeng yang terletak di bawah lautan. Gempa yang terjadi di dasar laut akan berdampak munculnya tekanan ke arah vertikal. Kemudian dasar laut akan naik dan turun dalam rentang waktu yang singkat. Air di pantai akan surut ke tengah sungai. Itu membuat keseimbangan air laut yang kemudian menjadi gelombang besar dan bergerak ke wilayah daratan. Tsunami merambat dengan kecepatan mencapai 500 hingga 1.000 kilometer per jam. Saat mencapai pantai kecepatan berkurang menjadi 30 hingga 50 kilometer per jam.

Penanggulangan bencana Masyarakat harus siap siaga jika suatu bencana datang. Karena Indonesia merupakan negara yang berpotensi terjadinya bencana, seperti gunung meletus, gempa bumi, atau tsunami. Secara geografis Indonesia merupakan negara kepulauan yang terletak pada pertemuan empat lempeng tektonik yaitu lempeng Benua Asia, Benua Australia, lempeng Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Baca juga: Banyak Bencana Alam Terjadi Tahun Ini, Berikut Penjelasan BMKG Pada bagian Selatan dan Timur Indonesia terdapat sabuk vulkanik (volcanic arc) yang memanjang dari Pulau Sumatera, Jawa, Nusa Tenggara, dan Sulawesi.

Beberapa hal yang harus dilakukan untuk menghadapi bencana: Memantau bagian rescue atau evakuasi saat tanda-tanda bencana itu muncul. Berita dari BMG setempat, atau pantauan banjir, pos gunung berapi wajib diketahui. Tentukan tempat pengungsian jika bencana benar-benar terjadi. Sebaiknya jangan hanya ikuti arus pengungsi tanpa ada persiapan tempat yang tepat sebelumnya. Siapkan kotak atau tas siaga dan simpan tas di tempat yang mudah terjangkau saat bencana benar-benar terjadi. Jika sudah terjadi jangan panik dan berusaha tenang. Selamatkan diri dan keluarga, jangan ambil resiko membawa barang-barang tidak penting. Jika terjadi gempa, jika di dalam rumah sebaiknya keluar rumah. Jika tidak mungkin keluar rumah sebisanya masuk ke kolong meja atau kolong tempat tidur untuk melindungi kejatuhan benda-benda. Jika tidak ada meja, lindungi kepala dengan bantal, dan segera mencari bagian sudut tembok rumah lindungi kepala dengan cara duduk

meringkuk, dan matikan kompor jika sedang memasak. Saat terjadi tsunami, terlebih dahulu kenali tanda-tanda tsunami. Kemudian segera mencari tempat aman yang tinggi, seperti bukit karena untuk mengurangi banyak korban jiwa. Saat gunung meletus, sebisa mungkin siaga setelah ada tanda-tanda gunung akan meletus. Rencanakan proses evakuasi paling baik dan bekerjasama dengan lingkungan. Saat gunung meletus terjadi, pakailah masker, kaca mata dan jaket, topi untuk melindungi diri dari abu vulkanik dan awan panas. Karena abu vulkanik sangat berbahaya.

**Wali kelas IV Sd Nurul hasanah**

**Kepala sekolah**

**Sri waningsih S.pd**

**Erlina S.Ag.,S.pd.**

**Peneliti**

**Siti aisyah hasibuan**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

**Sekolah** : YP. NURUL HASANAH  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas / Semester** : IV / II (dua)  
**Alokasi Waktu** : 2x 35 Menit ( 1x pertemuan )

---

### I. Kompetensi inti (KI)

Memahami proses terjadinya fenomena-fenomena alam berdasarkan klasifikasinya.

### J. Kompetensi dasar (KD)

Menjelaskan proses terjadinya fenomena-fenomena alam

### K. Indikator

4. Menyebutkan contoh fenomena alam
5. Menjelaskan proses terjadinya fenomena alam
6. Menganalisis penyebab terjadinya fenomena alam

### L. Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu menyebutkan contoh-contoh fenomena alam
2. Siswa mampu menjelaskan tentang proses terjadinya letusan gunung Merapi, tsunami, gempa dll.
3. Siswa mampu menganalisis penyebab terjadinya fenomena alam tersebut

### M. Materi pembelajaran

fenomena-fenomena alam di Indonesia

### N. Metode pembelajaran

Metode *buzz group*

Media pembelajaran video animasi

### O. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
<p><b>Kegiatan Awal :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru Membuka kelas dengan salam, doa, mengabsen siswa serta menertibkan kelas</li> <li>8. Guru memberikan sebuah tema pembelajaran yang akan dicapai</li> <li>9. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dicapai .</li> <li>10. Guru melakukan apersepsi dalam pembelajaran</li> <li>11. Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan materi yang sebelumnya .</li> <li>12. Guru memberikan motivasi yang mampu membangkitkan minat siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran</li> </ol>	5 Menit
<p><b>Kegiatan Inti :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Guru menampilkan video animasi mengenai fenomena alam</li> <li>9. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang dijelaskan</li> <li>10. Guru membagi siswa agar menjadi 7 kelompok yang berisikan 4 orang</li> <li>11. Guru memberikan soal untuk menganalisis proses terjadinya fenomena alam.</li> <li>12. Setiap kelompok memberikan pendapat dan mengumpulkan informasi .</li> <li>13. Lalu siswa membuat fortfolio kelas dan menyajikannya didepan kelas</li> <li>14. Guru memerintahkan siswa untuk merefleksi pengalaman belajar</li> </ol>	60 menit
<p><b>Kegiatan Akhir :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru mengulang kembali materi yang dipelajari.</li> <li>6. Mengadakan tanya jawab secara klasikal mengenai materi yang dipelajari.</li> <li>7. Guru menarik kesimpulan pada materi yang dipelajari.</li> <li>8. Guru memberikan motivasi kepada siswa.</li> </ol>	6 menit

## P. Alat Dan Sumber Bahan

- ✦ Media : video animasi , buku

## II. Penilaian

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Instrumen/ Soal</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tentang proses terjadinya fenomena alam</li> <li>• Menganalisis penyebab terjadinya letusan gunung Merapi</li> <li>• Menyebutkan contoh fenomena alam</li> </ul>	Tertulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soal essay</li> <li>• Lembar observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jelaskan fenomena alam yang terjadi di Indonesia</li> <li>• Penyebab terjadinya letusan gunung Merapi</li> </ul>

## FENOMENA ALAM DI INDONESIA

Ada beberapa fenomena alam atau bencana yang sering terjadi, yakni;

- Gunung meletus



- Gempa bumi



- Tsunami



Berikut penjelasannya tentang mekanisme terjadinya atau penyebab bencana alam:

Gunung meletus Dilansir Encyclopaedia Britannica (2015), gunung meletus adalah gunung berapi yang di kerak bumi mengeluarkan letusan batuan cair, pecahan batu panas, dan gas panas. Letusan gunung berapi merupakan tampilan luar biasa dari kekuatan bumi.

Mesti letusan spektakuler bisa untuk diamati, letusan tersebut juga bisa menyebabkan kematian. Sebelum letusan terjadi akan didahului dengan penumpukan magma di reservoir yang dekat dengan permukaan bumi. Selain itu dapat didahului dengan emisi uap dan gas dari ventilasi kecil di dalam tanah. Bahkan akan terjadi beberapa gempa kecil yang disebabkan oleh meningkatnya magma padat dan kental yang berosilasi (variasi periodik waktu) terhadap selubungmagma.

Gunung berapi menjadi tokoh utama banyak orang yang telah belajar hidup dengan letusan. Tapi sains terlambat mengakui peran penting vulkanisme dalam evolusi bumi. Gunung berapi sangat erat kaitannya dengan aktivitas lempeng tektonik. Sebagian besar gunung berapi, seperti di Jepang dan Islandia terjadi di pinggiran lempeng berbatu yang sangat besar yang membentuk permukaan bumi. Dikutip situs resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), gunung mempunyai dapur magma yang berada di bawah permukaan mengandung cairan yang sangat panas.

Dapur magma tersebut berbeda-beda antara satu gunung dengan gunung yang lain. Tiap gunung bisa saja mempunyai dapur magmanya masing-masing, namun bisa juga mempunyai dapur magma yang saling terhubung satu dengan yang lain. Gunung berapi menyimpan energi yang suatu saat harus dilepaskan dalam bentuk letusan. Setelah letusan terjadi dan energi dari magma sudah dilepaskan, maka akan mengalami hibernasi atau masa tenang. Indonesia merupakan negara yang dikelilingi hampir 150 gunung api aktif dan bisa kapan saja meletus. Gunung di Indonesia yang sudah meletus seperti gunung Krakatau, gunung Galunggung, Gunung Merapi, atau Gunung Sinabung.

Gunung berapi di Indonesia terbentuk akibat adanya tumbukan antara lempeng benua dengan lempeng samudera, yang mengakibatkan adanya bagian yang terangkat. Gempa bumi disebabkan oleh berlalunya gelombang seismik melalui batuan bumi. Gelombang tersebut dihasilkan ketika beberapa bentuk energi yang tersimpan di kerak bumi dan tiba-tiba dilepaskan. Biasanya ketika massa batuan yang saling berhadapan tiba-tiba patah dan tergelincir.

Gempa bumi terjadi pada saat batuan di kerak bumi mengalami tekanan yang sangat hebat oleh pergerakan lempeng-lempeng yang menjadi landasan benua. Sebagian besar terjadi ketika lempeng samudera dan lempeng benua di kerak bumi saling bergesekan. Kejadian itu akan menghasilkan gelombang kejut yang dirasakan manusia. Dampaknya di sekitar area-area tersebut terjadi tekanan, tarikan, dan geseran. Saat batas elastisitas lempeng terlampaui,

terjadilah patahan batuan yang diikuti oleh lepasnya energi secara tiba-tiba. Proses tersebut mengakibatkan getaran partikel ke segala arah yang disebut sebagai gelombang gempa bumi. Dalam setahun gempa bumi dapat terjadi hingga ratusan kali. Tapi tidak semua gempa bumi bisa dirasakan manusia. Hanya beberapa saja yang bisa dirasakan dan bisa merusak bangunan.

Tsunami Tsunami merupakan bencana alam yang disebabkan naiknya gelombang laut ke daratan dengan kecepatan tinggi. Itu terjadi adanya gempa yang terjadi dan berpusat di bawah lautan. Biasanya tsunami terjadi apabila gempa melebihi 7 skala richter. Sebanyak 90 persen tsunami disebabkan oleh pergerakan lempeng yang terletak di bawah lautan. Gempa yang terjadi di dasar laut akan berdampak munculnya tekanan ke arah vertikal. Kemudian dasar laut akan naik dan turun dalam rentang waktu yang singkat. Air di pantai akan surut ke tengah sungai. Itu membuat keseimbangan air laut yang kemudian menjadi gelombang besar dan bergerak ke wilayah daratan. Tsunami merambat dengan kecepatan mencapai 500 hingga 1.000 kilometer per jam. Saat mencapai pantai kecepatan berkurang menjadi 30 hingga 50 kilometer per jam.

Penanggulangan bencana Masyarakat harus siap siaga jika suatu bencana datang. Karena Indonesia merupakan negara yang berpotensi terjadinya bencana, seperti gunung meletus, gempa bumi, atau tsunami. Secara geografis Indonesia merupakan negara kepulauan yang terletak pada pertemuan empat lempeng tektonik yaitu lempeng Benua Asia, Benua Australia, lempeng Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Baca juga: Banyak Bencana Alam Terjadi Tahun Ini, Berikut Penjelasan BMKG Pada bagian Selatan dan Timur Indonesia terdapat sabuk vulkanik (volcanic arc) yang memanjang dari Pulau Sumatera, Jawa, Nusa Tenggara, dan Sulawesi.

Beberapa hal yang harus dilakukan untuk menghadapi bencana: Memantau bagian rescue atau evakuasi saat tanda-tanda bencana itu muncul. Berita dari BMG setempat, atau pantauan banjir, pos gunung berapi wajib diketahui. Tentukan tempat pengungsian jika bencana benar-benar terjadi. Sebaiknya jangan hanya ikuti arus pengungsi tanpa ada persiapan tempat yang tepat sebelumnya. Siapkan kotak atau tas siaga dan simpan tas di tempat yang mudah terjangkau saat bencana benar-benar terjadi. Jika sudah terjadi jangan panik dan berusaha tenang. Selamatkan diri dan keluarga, jangan ambil resiko membawa barang-barang tidak penting. Jika terjadi gempa, jika di dalam rumah sebaiknya keluar rumah. Jika tidak mungkin keluar rumah sebisanya masuk ke kolong meja atau kolong tempat tidur untuk melindungi kejatuhan benda-benda. Jika tidak ada meja, lindungi kepala dengan bantal, dan segera mencari bagian sudut tembok rumah lindungi kepala dengan cara duduk

meringkuk, dan matikan kompor jika sedang memasak. Saat terjadi tsunami, terlebih dahulu kenali tanda-tanda tsunami. Kemudian segera mencari tempat aman yang tinggi, seperti bukit karena untuk mengurangi banyak korban jiwa. Saat gunung meletus, sebisa mungkin siaga setelah ada tanda-tanda gunung akan meletus. Rencanakan proses evakuasi paling baik dan bekerjasama dengan lingkungan. Saat gunung meletus terjadi, pakailah masker, kaca mata dan jaket, topi untuk lindungi diri dari abu vulkanik dan awan panas. Karena abu vulkanik sangat berbahaya.

**Wali kelas IV Sd Nurul hasanah**

**Kepala sekolah**

**Sri waningsih S.pd**

**Erlina S.Ag.,S.pd.**

**Peneliti**

**Siti aisyah hasibuan**

## Lampiran XI

### Nilai Observasi Siklus I Peserta Didik Kelas V

#### SD Nurul hasanah

No	Nama Siswa	Skor Perolehan Siklus I	Kriteria
1	X1	72	Cukup
2	X2	50	Kurang
3	X3	71	Cukup
4	X4	59	Kurang
5	X5	44	Kurang
6	X6	78	Cukup
7	X7	78	Cukup
8	X8	53	Kurang
9	X9	25	Kurang
10	X10	78	Cukup
11	X11	28	Kurang
12	X12	28	Kurang
13	X13	69	Kurang
14	X14	63	Kurang
15	X15	47	Kurang
16	X16	75	Cukup
17	X17	63	Kurang
18	X18	56	Kurang
19	X19	53	Kurang
20	X20	66	Kurang
21	X21	53	Kurang
22	X22	53	Kurang
23	X23	59	Kurang
24	X24	59	Kurang
25	X25	72	Cukup
26	X26	53	Kurang
27	X27	75	Cukup
28	X28	31	Kurang
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1611</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>58%</b>	
<b>Jumlah siswa sangat baik</b>		-	
<b>Jumlah Siswa Yang Baik</b>		-	
<b>Jumlah Siswa Cukup</b>		<b>8</b>	
<b>Jumlah Siswa yang Kurang</b>		<b>20</b>	

## Lampiran XII

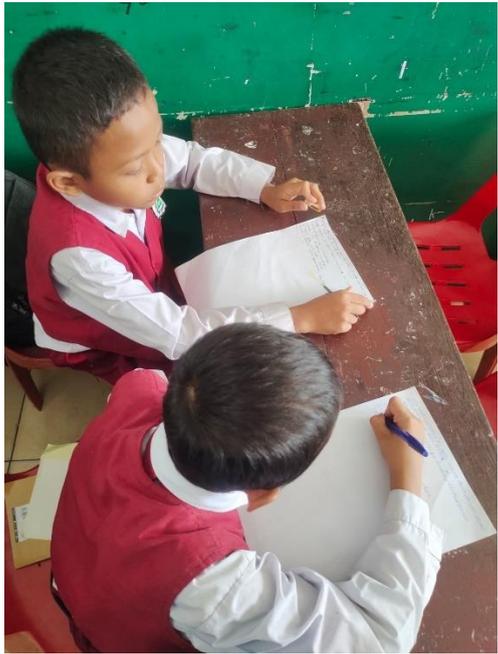
### Nilai Observasi Siklus II Peserta Didik Kelas V

#### SD Nurul hasanah

No	Nama Siswa	Skor Perolehan Siklus I	Kriteria
1	X1	81	Baik
2	X2	66	Kurang
3	X3	75	Cukup
4	X4	78	Cukup
5	X5	56	Kurang
6	X6	81	Baik
7	X7	91	Sangat Baik
8	X8	71	Cukup
9	X9	28	Kurang
10	X10	84	Baik
11	X11	56	Kurang
12	X12	53	Kurang
13	X13	78	Cukup
14	X14	78	Cukup
15	X15	53	Kurang
16	X16	97	Sangat baik
17	X17	88	Baik
18	X18	81	Baik
19	X19	71	Cukup
20	X20	78	Cukup
21	X21	71	Cukup
22	X22	71	Cukup
23	X23	78	Cukup
24	X24	75	Cukup
25	X25	84	Baik
26	X26	75	Cukup
27	X27	81	Baik
28	X28	53	Kurang
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>2032</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>73</b>	
<b>Jumlah siswa sangat baik</b>		<b>2</b>	
<b>Jumlah Siswa Yang Baik</b>		<b>7</b>	
<b>Jumlah Siswa Cukup</b>		<b>12</b>	
<b>Jumlah Siswa yang Kurang</b>		<b>7</b>	

## LAMPIRAN XII DOKUMENTASI





**Gambar : foto bersana wali kelas IV SD nurul hasanah**



### FORMAT WAWANCARA PRA-PENELITIAN

Hari/Tanggal : Senin, 15 Mei 2023

Tempat : YP.Nurul Hasanah

Topik : Rendahnya Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD Nurul Hasanah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1 .	Bagaimana perkembangan mengenai keterampilan berpikir kritis siswa kelas 4 di SD nurul hasanah ini bu?	Jika dikatakan kurang atau tidak ya memang kurang karena berpikir kritis itu kan harus melewati fase fase dimana anak itu sendiri mampu menyelesaikan suatu permasalahan dengan logis sehingga menemukan jawaban yang tepat di setiap permasalahan yang kita berikan.
2 .	Apakah media video animasi cocok untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka dan apakah sudah ada yg pernah menggunakan media pembelajaran tersebut?	Penulis rasa media video animasi itu adalah suatu solusi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, tapi saran penulis gunakanlah media video animasi jangan yang berupa kartun gunakanlah video yang didalam objeknya benar benar nyata contohnya bentuk pohon dan gunung yang nyata.dan sudah ada yang pernah menggunakan video animasi tapi masih berupa kartun.
3 .	Apakah memang guru guru di SD nurul hasanah jarang menggunakan alat pembelajaran yang bervariasi?	Memang jarang menggunakan media pembelajaran seperti ini karena mereka yang masi kurang mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang bervariasi.



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN**

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

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
N.P.M : 1902090302  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, tanggal 15 Bulan Agustus Tahun 2023.

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

Medan, Desember 2023

Ketua,

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



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

#### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa Tanggal 15 Agustus 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
 N.P.M : 1902090302  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

Disetujui oleh:

Pembimbing

  
 Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

  
 Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana  
 Ketua Program Studi

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



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

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



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
NPM : 1902090302  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Implementasi Penggunaan Media Vidio Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Nurul Hasanah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
13/9 - 2023	Bimbingan Skripsi Bab 4	
20/9 - 2023	Bimbingan Skripsi Bab 4	
18/10 - 2023	Bimbingan Skripsi bab 5	
20/12 - 2023	Bimbingan Revisi bab 5	
17/1 - 2024	Bimbingan Revisi bab 5	
05/3 - 2024	ACC Sidang	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Maret 2024  
Dosen Pembimbing

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



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

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

**SURAT PERNYATAAN**



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
N.P.M : 1902090302  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

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

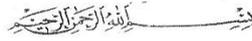
Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Desember 2023  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

**Siti Aisyah Hasibuan**



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



### LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
 NPM : 1902090302  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Eektivitas Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah

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

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

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



## SEKOLAH DASAR (SD) NURUL HASANAH

SIOP : 503.570/0001/IDP/MPPTSP-DS/PP-SD/001/2021, NIS : 104070106103, NIS : 1007070216, NPSN : 10213230

Sekretariat : Jl. Amal Bakti No.69 B Tembung Kec.Percut Sei Tuan Kode Pos 20371.  
Email/Facebook/Twitter/Instagram : ypnurulhasanah@gmail.com.

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 2445/ E.10/SD.NH/06/2023

Berdasarkan surat izin penelitian dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Nomor 2309/II.3-AU/UMSU-02/F/2023, Tanggal 12 Juni 2023. Hal mohon izin mengadakan penelitian, bersama ini kepala SD Swasta Nurul Hasanah Tembung menerangkan bahwa:

Nama : Siti Aisyah Hasibuan  
NPM : 1902090302  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah

Adalah benar telah melakukan penelitian lapangan di SD Swasta Nurul Hasanah Tembung, pada tanggal 23 Februari s/d 25 Februari 2024. Penelitian ini dilakukan secara Tatap Muka di SD Swasta Nurul Hasanah Tembung

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk melengkapi data penyusunan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Tembung, 10 Juni 2024  
Kepala Sekolah  
  
Erlina, S.Ag., S.Pd.



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

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



**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
N.P.M : 1902090302  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah

Pada hari Selasa, tanggal 15 Agustus, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Desember 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

  
Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

  
Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

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

Medan, Desember 2023

H a l : Permohonan Riset

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

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamualaikum Wr. Wb.*

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

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
N.P.M : 1902090302  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah

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

Ketua Program Studi



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

**\*\*Pertinggal\*\***



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

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

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Selasa Tanggal 15 Agustus 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
N.P.M : 1902090302  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah  
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Bab 3 dan instrumen
2.	Perbaikan judul.
3.	tabel tidak terformat

Medan, Desember 2023

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



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



**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Mahasiswa : Siti Aisyah Hasibuan  
 NPM : 1902090302  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Efektivitas Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
31 Mei - 2023	Pengajuan judul.	
5 Juni - 2023	Bimbingan proposal	
12 Juni - 2023	Bimbingan revisi bab 1.	
19 Juni - 2023	Bimbingan revisi bab 2.	
3 Juli - 2023	Bimbingan bab 3.	
6 Juli - 2023	Bimbingan revisi bab 3.	
10 Juli - 2023	ACE Seminar proposal.	

Diketahui oleh:  
 Ketua Prodi

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

Medan, Juni 2023

Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.P.d, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

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

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
 N.P.M : 1902090302  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

**Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah**

Menjadi:

**Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah**

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

Medan, Desember 2023

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Dosen Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Hormat Pemohon

Siti Aisyah Hasibuan

Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd, M.Pd



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

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Selasa Tanggal 15 Agustus 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Siti Aisyah Hasibuan  
 N.P.M : 1902090302  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Implementasi Penggunaan Media Video Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Nurul Hasanah  
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan bab 3 dan instrumen penelitian
2.	Perbaikan judul.
3.	tabel tidak terpotong.

Medan, Desember 2023

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.

Siti Aisyah Hasibuan : Implementasi Penggunaan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Kemampuan berpikir kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa kelas IV SD Nurul Hasanah

ORIGINALITY REPORT

<b>12%</b>	<b>12%</b>	<b>5%</b>	<b>6%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repository.unej.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>4</b>	<b>journal.amorfati.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>5</b>	<b>repository.unj.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>6</b>	<b>circle.ubc.ca</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>repository.upi.edu</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>