

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP  
KEAKTIFAN PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V  
SD TERPADU MUHAMMADIYAH 36 MEDAN**

**SKRIPSI**

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

**Oleh :**

**MUHAMMAD RIDWAN HAKIKI**  
**NPM.2002090287**



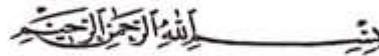
**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2024**

### 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 10 Juni 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Muhammad Ridwan Hakiki  
NPM : 2002090287  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

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

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

**PANITIA PELAKSANA**  
Ketua Sekretaris

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum

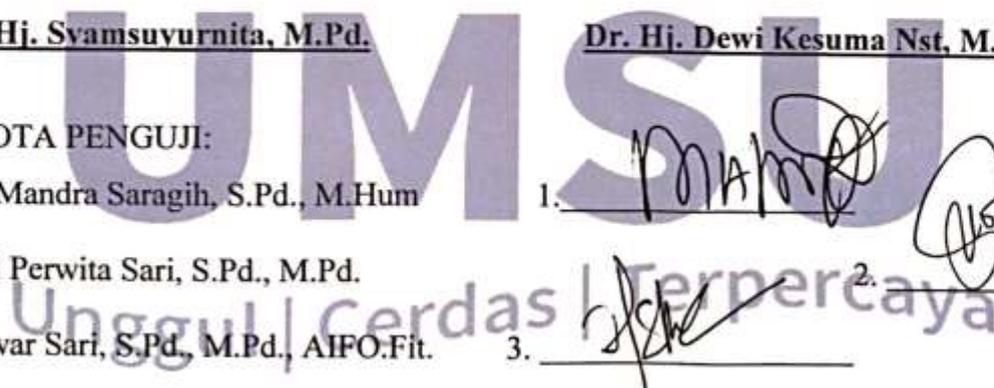
1.

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

2.

3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit.

3.



Unggul | Cerdas | Terpercaya

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

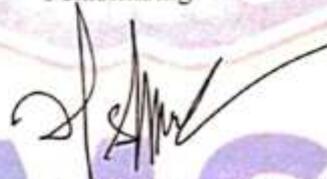
Nama Lengkap : Muhammad Ridwan Hakiki  
NPM : 2002090287  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juni 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing



Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi



Dra. Hj. Syamsuarnita, 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.ummsu.ac.id> E-mail: [fkip@ummsu.ac.id](mailto:fkip@ummsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Muhammad Ridwan Hakiki  
 NPM : 2002090287  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
27/04-2024	Perbaikan Penulisan BAB IV, Perbaikan Penulisan di kate Pengantar	
29/04-2024	Revisi BAB IV	
08/05-2024	Revisi Lampiran	
09/05-2024	Perbaikan Penulisan ABSTRAK	
20/05-2024	Penambahan materi untuk lampiran	
31/05-2024	ACC Sidang	

Medan, Juni 2024

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

**Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Muhammad Ridwan Hakiki  
NPM : 2002090287  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan**" adalah 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 yang sebenar-benarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



10000  
METRAJ  
TENPEL  
EAALX161633949

MUHAMMAD RIDWAN HAKIKI

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

**Muhammad Ridwan Hakiki. 2002090287. Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keaktifan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, 2024.**

Penelitian dilatar belakangi oleh kurang penggunaan media pembelajaran sehingga menurunnya Keaktifan belajar siswa. Rumusan masalah pada penelitian yaitu bagaimana Keaktifan pembelajaran IPA sebelum dan Setelah penggunaan media Video Animasi siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan, dan apakah pengaruh media pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan pembelajaran IPA. Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana Keaktifan pembelajaran IPA sebelum dan setelah penggunaan media Video Animasi kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan, dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media Video Animasi terhadap Keaktifan pembelajaran IPA kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Jenis penelitian ini ialah kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan dan waktu yang digunakan saat penelitian ialah bulan Agustus-September 2023 Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan sebanyak 25 orang siswa yang memiliki peran sebagai responden. Hasil penelitian ini menunjukkan sebelum diberikannya kuesioner kepada responden hal yang pertama kali dilakukan memvalidasi kuesioner kepada Ibu Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd yang nilainya 100% (valid). Hasil hipotesis dengan menggunakan uji t dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = 10,008$  sedangkan  $t_{tabel} 2,144$ . Tanda negatif pada  $t_{hitung}$  bukan menunjukkan dibawah 0 tetapi menunjukkan arah pengaruhnya.  $t_{tabel}$  diambil dari tabel berdistribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 atau 5%, maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulannya bahwa Media Pembelajaran Video Animasi berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Video Animasi, Keaktifan Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keaktifan Pembelajaran IPA Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan” dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan oleh Allah SWT serta bantuan dari semua pihak. Dengan ini penulis berkesempatan mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Teristimewa kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda **Ahmad Ansari** dan Almarhumah Ibunda **Sulaeha** yang sudah terlebih dahulu dipanggil oleh maha kuasa sebelum melihat penulis memakai toga yang diimpikan, untuk beliau berdualah skripsi ini penulis persembahkan.
2. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** selaku wakil dekan I fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. bapak **Dr.Mandra Saragih, M.Hum** selaku wakil dekan III fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku ketua Program Studi Pendidikan

Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Ibu **Pipit Syahfitri, S.Pd** selaku Kepala Sekolah SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.
11. Ibu **Helmiyati Nst,S,Ag** selaku guru kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.
12. Adik tersayang **Siti Laura Banun dan Muhammad Abdul Jabbar Nur** yang memberikan motivasi dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Bapak **Lahmuddin S,H.M.Hum** Terima kasih selalu memberi semangat positif, motivasi, masukan positif untuk membangun masa depan yang lebih baik, dan dukungan doa sehingga skripsi selesai.
14. Abang Sepupu **Muhammad Arif Harahap S,TP, Muhammad Ikhsan S.Tr.Gz dan Muhammad Rizky Harahap SM** yang memberikan motivasi dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Penghargaan untuk teman Muhammad Aziz Syahputra Siregar, Alif Syahputra, Adinda Mulya Putri, Elvina Syahlita, Desy Rahmadani Tanjung dan Ela yang memberikan inspirasi kepada saya untuk segera menyelesaikan

16. Teman Tia Mutiara yang senantiasa mendengarkan keluh kesah peneliti, memberi dukungan, motivasi, terimakasih telah menjadi bagian perjalanan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
17. Teman-teman PGSD Stambuk 2020 yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar S.Pd

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima dari berbagai pihak, penulis mengucapkan banyak terimakasih, semoga Allah SWT yang membalasnya. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan dapat dijadikan sumbangan dalam dunia pendidikan

**Medan, Februari 2024**

**Penulis**

**Muhammad Ridwan Hakiki**  
**2002090287**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	ii
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
BAB II LANDASAN TEORITIS .....	11
A. Kerangka Teoritis.....	11
1. Media Pembelajaran .....	11
2. Video Animasi .....	22
3. Keaktifan Belajar.....	32
4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) .....	35
B. Kerangka Konseptual.....	41
C. Hipotesis Penelitian .....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	45
1. Lokasi Penelitian .....	45
2. Waktu Penelitian .....	45
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	45
1. Populasi.....	46
2. Sampel .....	46
C. Variabel Penelitian .....	47
1. Variabel Bebas (Variabel independent) .....	47
2. Variabel Terikat ( Variabel dependent) .....	48
D. Instrumen Penelitian .....	49
E. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	53
B. Analisis Data .....	54
1. Uji Validitas <i>Expert Judgement</i> (Ahli) .....	54
C. Hasil Pengumpulan Data Penelitian.....	56
D. Uji Hipotesis .....	58

E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	59
F. Keterbatasan Penelitian.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penilaian Sikomotorik Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 36 Medan Tahun ajaran 2022/2023.....	5
Tabel 3. 1 Rincian dan Waktu Penelitian .....	53
Tabel 3. 2 <b>Jumlah Siswa Kelas V</b> .....	54
Tabel 3. 3 Lembar Angket Aktivitas Belajar Siswa.....	58

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	51
-------------------------------------	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah negara yang menjunjung pendidikan akan tetapi permasalahan pendidikan di Indonesia seolah-olah tidak ada habisnya untuk dibicarakan. Seperti yang kita ketahui bahwa masalah umum pendidikan kita saat ini adalah relevansi pendidikan, pemerataan pendidikan khususnya akhir-akhir ini yaitu mutu pendidikan, perubahan kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, dan masalah-masalah lain yang menjadi proses belajar mengajar.

Sistem pendidikan Nasional Indonesia disusun berlandaskan kepada kebudayaan bangsa Indonesia dan mendasar pada Pancasila dan UUD 1945 sebagai kristalisasi nilai-nilai hidup bangsa Indonesia. Visi pendidikan Nasional adalah mewujudkan pendidikan sebagai pranata yang kuat dan berwibawa untuk memperdayakan semua warga Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas. Sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan yang selalu berubah.

Menurut UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari penjelasan diatas mengenai pendidikan dapat dipahami bahwa pendidikan menjadi pengutamakan di dalam kehidupan

manusia, dimana manusia memiliki sejumlah kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan dan pengalaman.

Pendidikan dan pengalaman itu terjadi karena adanya intraksi manusia dengan lingkungannya, khususnya lingkungan utama dalam pendidikan yakni keluarga, sekolah, dan masyarakat. Untuk itu proses pendidikan harus berfungsi untuk mengajarkan pengetahuan, sikap dan tingkah laku yang baik, dan untuk mempersiapkan individu untuk peranan- peranan tertentu.

Menurut Hergenhahn dan Olson dalam Nofrion (2016) mengatakan bahwa belajar adalah “perubahan tingkah laku atau potensi perilaku yang relative permanen dari pengaman.” Dengan demikian belajar adalah suatu kegiatan yang diharapkan mampu merubah tingkah laku seseorang dan mengembngkan potensi yang dimiliki individu tersebut. Salah satu mata pelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman siswa yaitu mata pelajaran Ipa. Pembelajaran ipa sangat memungkinkan untuk melatih siswa agar mampu berpikir logis, meningkatkan pemahaman, kritis, detail, sistematis, kreatif dan inovatif.

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha, mampu bereaksi dan beraksi, sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan, sedangkan belajar artinya berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih serta berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (KBBI Daring, 2016). Dapat diketahui Keaktifan belajar merupakan hal yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dalam meningkatkan mutu pendidikan. Hal

ini tentu merupakan tugas bagi masing- masing sekolah terutama bagi guru sebagai tenaga pengajar. Guru harus lebih kreatif dan inovatif agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Rubiherlan, (2016) Permasalahan di lapangan, belum banyak guru yang memiliki kemampuan dalam menggunakan media-media pembelajaran yang mampu mengembangkan pemahaman berpikir siswa. Guru lebih cenderung menggunakan metode seperti metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran. Kondisi seperti ini, merupakan bentuk dari pembelajaran yang kurang kondusif pada usaha pengembangan keterampilan berpikir siswa. Bahkan, jika seorang guru, lebih senang menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran maka akan menurunkan minat, semangat belajar siswa akan membekukan penalarannya. siswa akan menjadi tidak terbiasa berpikir dan memecahkan masalah.

Menurut Asep, (2016) Peran guru sangat penting dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perubahan dalam setiap proses pembelajaran. Sehingga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Fatria, (2021) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat

mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Kemajuan dan perkembangan teknologi sudah demikian menonjol sehingga penggunaan alat-alat bantu mengajar seperti alat-alat audio, visual, dan audio visual serta perlengkapan sekolah disesuaikan dengan perkembangan zaman tersebut.

Pengertian media video animasi menurut (Laily Rahmayanti 2016:431) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.

Dari penjelasan di atas mengenai media dapat dipahami bahwa penggunaan media dapat membantu, tanpa media guru akhirnya cenderung berbicara satu arah seperti ceramah. Hal tersebut, tentu akan membuat murid merasa bosan, sehingga pembelajaran dirasa kurang maksimal. Maka dari itu media Video Animasi merupakan salah satu media presentasi yang disajikan dengan ransangan- ransangan multimedia, yang berupa teks, audio, video, animasi dan yang lain sebagainya yang telah dirancang sedemikian rupa sehingga dapat melakukan sebagaimana fungsinya sebagai media pembelajaran dan dapat menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran IPA sering kali dikatakan sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami karena banyaknya materi yang abstrak. Sehingga guru harus berusaha memberikan penyampaian yang efektif sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Maka dari itu pembelajaran IPA hendaknya menggunakan alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran,

sehingga siswa lebih dapat memahami materi pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian maka penggunaan media sangat membantu guru dalam mengajarkan konsep-konsep IPA di SD.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada bulan November 2023 SD Muhammadiyah 36 Medan. Keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung sangatlah kurang. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang tidak memperhatikan guru seperti mengobrol di kelas atau melamun. Selain itu, hasil wawancara dengan salah satu siswa SD Muhammadiyah 36 Medan menyebutkan bahwa mata pelajaran IPA dianggap sebagai pelajaran yang sulit dimengerti, sehingga setiap diberikan latihan soal oleh guru, siswa selalu kesulitan untuk menjawabnya karena tidak paham sehingga berdampak hasil belajar yang rendah. Fenomena yang penulis lihat dilapangan bahwa banyak siswa yang tidak mempunyai keinginan untuk mengikuti proses belajar mengajar dikarenakan guru mereka yang kurang bisa menyampaikan materi pelajaran sehingga mereka sulit memahami apa yang dijelaskan oleh guru tersebut.

Menurut Fathurrohman, (2018) Keberhasilan untuk meningkatkan mutu lulusan dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang merupakan hasil dari proses belajar siswa yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat. Jadi, minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai hasil belajar yang baik. Jika terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar dapat diusahakan agar mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik yang

membuat materi pelajaran menyenangkan untuk dipelajari. Gurulah yang berperan utama. Untuk itu, guru yang dapat menyajikan bahan ajar yang dikemas secara menarik.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat diidentifikasi salah satunya karena rendahnya kualitas pembelajaran dikelas. Dalam hal ini dilihat dari nilai rata-rata pelajaran IPA di SD Muhammadiyah 36 Medan tahun pelajaran 2022/2023.

**Tabel 1. 1 Penilaian Sikomotorik Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 36 Medan Tahun ajaran 2022/2023.**

<b>Kkm</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Presentase</b>	<b>Keterangan</b>
70	> 70	10	42 %	Tuntas
70	< 70	15	58 %	Tidak Tuntas
Jumlah		25	100 %	

*Sumber : Guru kelas V SD Muhammadiyah 36 Medan.*

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka diperlukan suatu pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran guna menyeimbangkan kemampuan dalam aktivitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran siswa adalah media pembelajaran Video Animasi.

Oleh karena itu guru perlu mengembangkan strategi mangajar dalam pembelajarannya agar dapat meningkatkan kerja ilmiah para siswanya.tujuan pembelajaran inovatif dan kreatif nampaknya belum sejalan dengan keadaan seara faktual yang terjadi di SD Muhammadiyah 36 Medan saat ini meningkatkan kreatifan belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas,

seorang guru harus membangkitkan minat siswa, menggairahkan siswa dalam mempelajari sesuatu, guru harus menciptakan suasana/situasi dan kondisi yang memungkinkan melakukan proses belajar secara mandiri tidak hanya guru yang aktif, tetapi siswa harus lebih melakukan aktifitas pada dasarnya menunjukkan keaktifan belajarsiswa (Marlina, 2013).

Media pembelajaran Video Animasi dianggap dapat meningkatkan minat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik dimana media ini dapat berfungsi sebagai stimulus terhadap pikiran, perasaan, dan motivasi juga minat dalam memperjelas pelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses mengajar yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa alat, orang maupun bahan ajar, selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan ini dengan merumuskan judul sebagai berikut : “ Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Peningkatan Keaktifan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

1. Guru masih menggunakan Pembelajaran dengan metode ceramah.

2. Media pembelajaran belum bervariasi.
3. Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran
4. Kemampuan siswa dalam belajar masih rendah dibuktikan dengan nilai Praktik siswa 56% dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang dapat dilihat pada tabel 1.1.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah mengenai kurangnya Keaktifan pembelajaran IPA maka penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan rendahnya keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA sehingga akan diterapkan media pembelajaran Video Animasi pada pembelajaran IPA di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan pembelajaran IPA siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan ?
2. Bagaimana Keaktifan pembelajaran IPA sebelum penggunaan media Video Animasi siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan ?
3. Bagaimana Keaktifan Pembelajaran IPA sesudah Penggunaan media Video Animasi siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh media *Video Animasi* terhadap Keaktifan

pembelajaran IPA kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

2. Untuk mengetahui Keaktifan pembelajaran IPA Sebelum penggunaan media *Video Animasi* kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.
3. Untuk mengetahui Keaktifan pembelajaran IPA sesudah penggunaan media *Video Animasi* Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam hal pembelajaran IPA di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Mengetahui pengaruh media pembelajaran *Video Animasi*, Keaktifan pembelajaran IPA sehingga sekolah dapat mengambil tindakan yang tepat.

2. Bagi Guru

Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru sebagai bahan ajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menyenangkan.

3. Bagi Siswa

- a. Memberikan suasana pembelajaran baru didalam peningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA.

- b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA
4. Bagi peneliti lain
- a. Berbagi wawasan dalam peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V dengan media pembelajaran Video Animasi.
  - b. Berbagi pengalaman dalam penelitian terutama dalam penelitian eksperimen yang akan dilakukan selajutnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **2.1. Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Ketika proses pembelajaran terjadi langsung di dalam dan diluar kelas, media sering disebut sebagai alat. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sumber belajar atau pembawa fisik, termasuk lingkungan belajar siswa yang merangsang pikiran dan membuat siswa lebih aktif di dalam kelas.

Media berasal dari bahasa latin yaitu "*Medium*". secara bahasa memiliki arti yaitu pengantar atau perantara. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi yang terjadi di antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar yang akan berlangsung secara optimal dengan adanya penggunaan media. Menurut Erwin (2015:20) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada sasaran pembelajaran yang dalam hal ini adalah siswa. Daryanto (2015:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan penyampaian pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar siswa lebih tertarik dan berminat untuk mempelajari materi tertentu.

Menurut Wibawanto (2017) Mengemukakan bahwa, Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan

manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

Menurut Hamka (2018) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Menurut Tefonao (2018) berpendapat bahwa, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat peserta didik untuk belajar. Berdasarkan pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif. Dan media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar dan bermanfaat mengatasi

permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa memanfaatkan media pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan intraktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan dari pernyataan tersebut adalah bahwa media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Media ini tidak hanya sebagai pembawa materi atau informasi, tetapi juga sebagai stimulan yang memicu aktivitas mental siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran, sebagai bagian tidak terpisahkan dari sumber belajar, berfungsi untuk mendukung lingkungan belajar yang efektif, memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara siswa dengan materi pelajaran, serta membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik.

#### **a. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar, mengajar, oleh sebab itu guru sebagai pendidik diharapkan memiliki pemahaman tentang manfaat media pembelajaran.

Menurut (wulandari & Fitria Rahma,2021) manfaat media pembelajaran antara lain :

1. Proses belajar mengajar akan lebih mudah dan menarik

Dengan menggunakan media pembelajaran, memudahkan guru dalam mengajarkan tentang materi pembelajaran sehingga siswa dapat menampilkan dengan lebih menarik dan mudah dipahami dan dapat dengan mudah memahami materi dalam proses pembelajaran.

2. Efisiensi dalam proses pembelajaran dapat berkembang dengan baik

Siswa yang belajar dengan media yang digunakan dalam pembelajaran maka kegiatan pembelajarannya akan jauh lebih meningkat dan efisien karena dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dan guru dalam proses penyampaian materi lebih bisa berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah dipahami dulu baru lanjut ke materi yang lumayan sulit.

3. Membantu untuk siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar

Media belajar yang menarik dan bagus yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu peserta didik untuk fokus dengan proses penerimaan materi yang diberikan pendidik dengan senang hati dan tidak merasa bosan karena materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran yang bagus sehingga siswa tidak bosan saat berada di dalam kelas.

4. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran

Dengan memakai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menerima bahan dalam pembelajaran yang diajarkan pendidik di dalam kelas, guru dapat menampilkan materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sebelum proses pembelajaran dimulai.

5. Dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh saat belajar

mengajar Dalam proses belajar, siswa benar-benar dapat

memahami materi yang diajarkan, bukan secara abstrak. Dengan menggunakan media pelajaran, guru dapat membantu peserta didik menyampaikan materi secara utuh sehingga baik pendidik maupun peserta didik memiliki penguasaan belajar yang sama.

#### 6. Siswa dapat ikut saat belajar sedang berlangsung

Agar kegiatan belajar di kelas berjalan secara seksama maka siswa dan guru dapat terlibat aktif didalam kelas tetapi siswa juga aktif dalam mengikuti dan terlibat di dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya menjadi objek tetapi siswa juga sebagai subyek saat kegiatan belajar sehingga siswa dapat berkeaktifitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki proses belajar.

Menurut Nasution (2013) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain- lainnya.

Menurut Azhar arsyad (2017) manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar intraksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan inderam ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk dtampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slidem film, sedangkan objek yang terllau kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman vidio, film, foto, slide.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Menurut Teni Nurrita (2018) media pembelajaran manfaat antara lain:

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistemats dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu : dapat meningkatkan

motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Menurut (Sumiharsono, 2017;10-11) manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, intraksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar.

Dari penjelasan diatas mengenai manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan lebih mudah dan juga menarik bahan pengajaran akan lebih jelas serta dapat memberikan pengalaman yang akan menyeluruh saat belajar mengajar.

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

Menurut Musfirah, (2020) salah satu fungsi media pembelajaran adalah kemampuan alat pembelajaran untuk mempengaruhi situasi, kondisi, dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dibuat dirancang oleh guru. Selain itu, media dapat memperjelas pesan dan tidak terlalu verbal (dalam bentuk bahasa tulis dan lisan). Penggunaan media yang tepat dan beragam dapat mengurangi kapasitas siswa.

Media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan dan memberikan keleluasan dalam menyampaikan pesan, selanjutnya, media berfungsi sebagai alat komunikasi, wahana pemecahan masalah, dan sarana pengembangan pribadi.

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlah, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Menurut Benni Agus pribadi dalam Fatah Syukur, media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata
3. Menarik perhatian siswa lebih besar
4. Semua indera siswa dapat diaktifkan
5. Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya

Menurut Derek Rowntree dalam Rohani, media pembelajaran berfungsi sebagai :

1. Membangkitkan motivasi belajar
2. Mengulang apa yang telah dipelajari
3. Menyediakan stimulus belajar
4. Mengaktifkan respons siswa

5. Memberikan balikan dengan segera, dan
6. Menggalakann latihan yang serasi.

Menurut Talizaro Tafonao (2018 : 107) media pembelajaran memiliki fungsi yang luas di antara :

1. Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan.
2. Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagi bidang kehidupan sosial orang.
3. Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.
4. Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik material maupun spiritual.
5. Fungsi seni dan budaya media komunikasi, perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

Menurut Hujair ( 2013: 5-6 ) mengemukakan fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu :

1. Memberikan pedoman, dan arah untuk mencapai tujuan
2. Menjelaskan struktur dan urutan pengajar secara baik.
3. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
4. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran

5. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pelajar
6. Meningkatkan kualitas pelajaran

Hujair (2013: 5-6) adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah.

1. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajaran
3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajaran untuk belajar
4. Merangsang siswa untuk berpikir dan menganalisis

Fungsi media pembelajaran juga dapat dilihat dalam hal pengembangan komunikasi, yaitu :

1. Pada awalnya, media adalah dukungan pendidikan
2. Dengan pintu masuk panduan audiovisual, media memberikan pengalaman tertentu dengan siswa.
3. Penampilan teori komunikasi pengaruh pada fungsi perpesanan/ pembelajaran distributor.
4. Penggunaan pendekatan sistem dalam pelajaran, operasi pendukung sebagai bagian integral dari program pembelajaran
5. Akhirnya, media tidak hanya bertindak sebagai guru guru yang merupakan pemeritahuan informasi / prosesor pembelajaran yang diperlukan untuk siswa.

Dalam hal ini, dukungan pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat yang merupakan sumber pembelajaran. Penetapan media disamakan dengan metode dan sumber belajar.

Menurut Sudarsono Sudirdjo dan Eveline Siregar, Media pembelajaran mempunyai dua fungsi yaitu ; Fungsi ( Audiovisual atau Teaching) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkrit kepada siswa dan fungsi komunikasi, yaitu sebagai sarana komunikasi dan intraksi antara siswa dan media tersebut, dan dengan media demikian merupakan sumber belajar yang penting.

Perbedaan penjelasan diatas menunjukkan bahwa fungsi alat peraga cukup luas dan bervariasi. Namun secara lebih rinci dan untuk media pembelajaran cara kerjanya seperti ini :

1. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran
2. Meningkatkan semangat siswa untuk belajar
3. Dibandingkan dengan meningkatkan minat dan motivasi belajar.
4. Mengekspos siswa secara langsung pada kenyataan
5. Menavigasi gaya belajar siswa yang beragam
6. Memperlancar proses komunikasi dalam pembelajaran
7. Meningkatkan kualitas pembelajaran

Diantara berbagai fungsi sarana diatas, tujuan akhirnya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkannya komunikasi yang efektif hanya terjadi bila menggunakan alat yang mendiasi intraksi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator bahwa semua materi tersampaikan secara lengkap dan dipahami dengan lebih mudah dan

tuntas oleh siswa.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar berlangsung dengan adanya penggunaan media akan menimbulkan gairah, dan intraksi lebih langsung antar murid dan sumber belajar dengan itu akan membangkitkan aktivitas belajar siswa di dalam kelas

### **2.1.2. Video Animasi**

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

Media pembelajaram juga berpengaruh terhadap suasana dikelas ketika pembelajaran, bisa menciptakan suasana senang dan juga cerita, oleh karena itu, guru harus mampu memilih media yang tepat. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu video animasi media yang sudah umum digunakan dalam sistem pembelajaran.

Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak manfaatnya diantaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar (Roy, Tripathy, et.al., 2020).

Adanya video animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu

siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak mengkhayal dan membayangkan saja (Alifa, et.al., 2021).

Dengan pemanfaatan aplikasi kinemaster untuk mengolah materi yang akan diajarkan guru dalam bentuk video animasi diharapkan dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien oleh peserta didik di atas yaitu penyampaian materi pelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar- gambar penuh warna (animasi) menarik (Khaira, 2021).

Adanya video animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu siswamemahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak mengkhayal dan membayangkan saja (Alifa, et.al., 2021).

Maka, media pembelajaran video animasi mampu mempermudah kesulitan anak ketika kegiatan belajar. Salah satunya yaitu video animasi yang dirancang semenarik mungkin menggunakan bantuan aplikasi kinemaster.

Kinemaster merupakan salah satu aplikasi dengan teknologi terkini yang mampu mendesain sebuah media baik itu audio, visual maupun audio visual dengan tampilan yang sangat menarik. Kinemaster ini merupakan aplikasi mobile yang secara khusus di rancang untuk membantu pengguna Android iOS untuk memodivikasi video dari video biasa menjadi video yang menarik, mudah digunakan dan fitur yang menarik juga lengkap (Oktavianty, et.al., 2021).

Maka dari itu, kinemaster mampu membantu sebuah rancangan

media audiovisual agar dapat menarik perhatian siswa ketika belajar. Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak manfaatnya diantaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar (Roy, Tripathy, et.al., 2020).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan Video animasi sebagai media pembelajaran akan sangat bermanfaat dan efektif dan meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran jika dapat dimanfaatkan secara maksimal dan tampilan intraktif, menarik dan dengan tampilan yang intraktif, menarik dan komunikatif. Pengajaran selayaknya dapat menyusun suatu desain Video Animasi yang dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar.

#### **a. Manfaat Video Animasi**

Menurut Zain Pratiwi (2021) media Video Animasi dalam pembelajaran memberikan manfaat yang tinggi terhadap proses pembelajaran seperti meningkatkan pemahaman konsep dan menningkan hasil prestasi belajar. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika menjadi gagasan unik dalam menanamkan

konsep kepada siswa dengan kemampuan mengubah dari abstrak menjadi konkret (Sundayana, 2015:29).

Bagi guru dapat menjadikan selalu kreatif dan bermotivasi dalam membuat proses pembelajaran yang menarik. Sesuai dengan Arsyad (2013) mengenai manfaat media dalam kegiatan belajar dipaparkan sebagai berikut;

- 1) Media pembelajaran berperan sebagai penjelas pesan/materi yang baik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan dengan ditandai dengan meningkatkannya minat siswa dalam belajar,
- 2) Motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan melibatkan siswa secara langsung dalam menerapkan media saat proses pembelajaran,
- 3) Media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses belajar siswa,
- 4) Pengalaman yang dimiliki oleh siswa menjadi sama.

Sedangkan manfaat lain dari *Video Animasi*

- 1) Dapat menampilkan secara visual baik dalam bentuk gambar atau animasi sebuah zat atau objek yang sangat kecil dan tidak mungkin dilihat dengan matatelanjang seperti bentuk ion, molekul, mikro organisme, sel dan lain- lain.
- 2) Dapat menampilkan secara visual dan audio dalam bentuk animasi, gambaratau video sebuah objek yang besar dan jauh seperti hewan buas, bentuk permukaan bumi (gunung, sungai dan lain-lain) dan benda luar angkasa (planet, satelit).
- 3) Mampumenyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan

berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.

- 4) Dapat menyajikan bentuk animasi dan simulasi dari benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti bencana alam (gempa, gunung berapi) dan peristiwa perang.
- 5) Dapat menyajikan berbagai simulasi yang rumit dalam bidang ilmu pengetahuan bidang teknik yang apabila disimulasikan ke dunia nyata cukup mahal.
- 6) Dengan animasi, siswa dalam belajar materi yang rumit menjadi lebih mudah dipahami dan dibayangkan. Animasi biasa berbentuk simulasi, eksperimen atau prosedur. Dengan animasi, siswa mudah mengerti dan memahami suatu proses yang sulit diterjemahkan oleh teks dan gambar seperti proses pembelahan sel, proses kimiawi dan lain-lainnya.

#### **b. Fungsi Video Animasi**

Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat berfungsi apabila memenuhi syarat media yang baik. Berikut ini beberapa pendapat tentang kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mempertimbangkan fungsi media tersebut di dalam pembelajaran.

Guru dapat membuat media pembelajaran sendiri jika media tidak dapat digunakan karena suatu alasan. Kriteria pemilihan media

pembelajaran menurut Mahnun (2012: 30-31) dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1). Kelayakan praktis, yaitu familiaritas guru dengan jenis media, ketersediaan media setempat, ketersediaan waktu untuk mempersiapkan, serta ketersediaan sarana dan pendukung.
- 2). Kelayakan teknis, yaitu pemilihan media dengan memperhatikan kualitas atau kemampuan media dalam merangsang serta mendukung kegiatan pembelajaran peserta didik.
- 3). Kualitas pesan atau kurikulum, dinilai berdasarkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan struktur pengajaran, kemudahan untuk dipahami dan memiliki sistematika yang logis.

Selain itu, dari segi praktis, media pembelajaran memiliki visualisasi yang kurang lebih sudah baku untuk menyatakan suatu konsep materi

### **c. Kelebihan Video Animasi**

Menurut Johari Andrian, dkk, (2014) kelebihan dan kekurangan media animasi adalah sebagai berikut :

- (1) Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya.
- (2) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks.
- (3) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

Menurut (Johari et al., 2016; Komaro et al., 2018). Kelebihan dari

media pembelajaran animasi, yaitu:

- (1) mampu memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks;
- (2) menggunakan lebih dari satu media yang digabungkan meliputi audio dan visual;
- (3) dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa;
- (4) memiliki sifat interaktif dimana mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa;
- (5) memiliki sifat mandiri dimana adanya kemudahan pada siswa untuk menggunakan media animasi tanpa adanya bimbingan dari guru.

Menurut (Johari et al., 2016; Liu, 2018) Penggunaan media pembelajaran animasi dapat menghasilkan respon positif pada siswa dimana siswa dapat meningkatkan pemahaman materi. Hasil belajar menggunakan media animasi lebih efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media pembelajaran tanpa animasi.

Pada Sekolah Menengah, penerapan media animasi 3D dengan aplikasi blender dapat meningkatkan daya pikir siswa dalam penyusunan langkah observasi pada mata pelajaran fisika dengan materi inti atom (Nasir et al., 2018). Sedangkan, dengan menggunakan e-storytelling melalui animasi dapat memudahkan penyampaian pengetahuan pada masyarakat pesisir Sungai Slave dan Delta, Canada (Bradford &

Bharadwaj, 2015).

#### **d. Kekurangan Video Animasi**

Rahmatullah (dalam Imamah 2012) mengemukakan bahwa kekurangan media video animasi memiliki kendala dalam proses pembelajarannya, yaitu sebagai berikut:”

- 1). Guru belum memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal video animasi sehingga masih perlu pelatihan, dan
- 2). Muatan film yang terbatas sehingga tidak semua materi bisa disampaikan pada video animasi.”

Sebagaimana (Alannasir 2016) yang dilakukan pada saat penelitiannya mengemukakan bahwa salah satu kekurangan pada media video animasi yaitu “dalam pengoperasian media animasi, masih banyak guru yang belum mengerti sehingga mereka kesulitan dalam pengoperasiannya.” Sedangkan (Johari et al. 2014) mengemukakan bahwa kekurangan media video animasi adalah :

- 1) Penggunaannya memerlukan bantuan laptop atau komputer, dan proyektor.
- 2) Dalam pembuatan video menghabiskan waktu yang cukup banyak.
- 3) Kreatifitas sangat diperlukan dalam proses pembuatannya agar video yang dibuat menjadi lebih menarik.

Adapun menurut (Kurniawan 2015) mengemukakan bahwa kekurangan media video animasi, yaitu

- 1) Membutuhkan biaya yang cukup mahal dalam proses pengadaan film

dan video.

- 2) Pada saat proses pembelajaran menggunakan video, keadaan gambar tentunya terus mengalami pergerakan dengan cepat, sehingga hal tersebut dapat membuat siswa kurang fokus terhadap informasi yang disampaikan.
- 3) Ketersediaan video tidak selalu selaras dengan kebutuhan belajar siswa, terkecuali apabila video tersebut memang dibuatkan.

- **Langkah -langkah Video Animasi**

Media video animasi pembelajaran dibuat untuk menarik perhatian siswa agar siswa dapat memahami materi dan tertarik dengan pembelajaran yang akan diajarkan, agar video animasi pembelajaran menarik perhatian siswa perlu adanya sebuah langkah – langkah penyajian video animasi keaktifan belajar siswa.

Mayer (2009) menekankan bahwa kombinasi teks, gambar, dan audio dalam multimedia dapat meningkatkan pemahaman karena memanfaatkan dua saluran pemrosesan informasi manusia: visual dan auditori. Video animasi memudahkan visualisasi konsep IPA yang abstrak atau kompleks. membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Mayer (2009) Adapun langkah-langkah penyajian video animasi keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

- a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Mengkondisikan siswa untuk konsentrasi (kontak mata) serta memberikan salam, dan siswa membalas salam guru dengan ucapan.

- 2) Sebelum memulai pembelajaran dengan berdoa bersama-sama dengan guru.
- 3) Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari, yaitu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara.

b. Kegiatan inti

- 1) Siswa diberikan kesempatan untuk menonton film “Organ gerak hewan dan manusia” yang berdurasi sekitar 9 menit.
- 2) Siswa diberikan stimulasi untuk bertanya berkaitan dengan film yang telah diputar.
- 3) Siswa ditunjukkan kembali bagian-bagian dari film, terutama gambar-gambar yang ada di dalam film.
- 4) Siswa menyebutkan organ gerak hewan dan manusia yang ada di dalam film.
- 5) Siswa bercerita menggunakan verbal tentang film yang telah diputar, hal ini berkaitan dengan tohoh, setting, serta rincian yang ada dalam film tersebut.
- 6) Sembari pelaksanaan kegiatan inti, peneliti melakukan observasi serta pencatatan tentang kemampuan berfikir.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yang dilakukan pada setiap pertemuan adalah dengan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan

siswa sebelumnya. Serta memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar berbicara dengan baik di manapun dan dengan siapapun.

### **2.1.3. Keaktifan Belajar**

#### **a. Defenisi Keaktifan Belajar**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia menyatakan bahwa aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan adalah suatu hal atau keadaan dimana siswa dapat belajar dengan aktif.

Sinar (2018 : 20) Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus di kelas seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, cenderung ingin izin keluar kelas dengan alasan ke belakang, tidak berkonsentrasi, mengobrol dengan teman-teman, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, sedang jam pelajaran saat ini tengah berlangsung dan sebagainya.

Menurut pendapat Wibowo (2016) keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (*visual activities*), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, memecahkan soal(*mental activities*). Keaktifan belajar merupakan bagian dari dasar yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, keaktifan biasanya tampak secara langsung dan tidak langsung, untuk itu pendidik harus memancing siswa agar adanya umpan balik yang bisa merespon, sehingga

pendidik dapat tahu siswa yang aktif dan tidak aktif

**b. Indikator Keaktifan pembelajaran**

Indikator keaktifan belajar menurut (Sudjana, 2016: 61) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

- 1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya,
- 2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran,
- 3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan,
- 4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya,
- 5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,
- 6) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
- 7) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, dan
- 8) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya

Sinar (2018: 18) menjelaskan indikator keaktifan belajar meliputi :

- (1) Aktif belajar yang terjadi dengan proses alami. Artinya proses mengalami disini adalah siswa dibimbing untuk melakukan sendiri mengikuti belajar, yang diawali dengan keberanian bertanya,

- keberanian menjawab pertanyaan teman, keberanian mencoba mempraktekan materi yang sedang dipelajarinya,
- (2) Aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi/peristiwa belajar aktif. Peristiwa belajar, merupakan kegiatan yang memerlukan konsentrasi yang maksimal dari siswa yang sedang belajar,
  - (3) Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi proses pemecahan masalah. Ketika melakukan proses belajar khususnya dalam materi praktek, maka diantara siswa ada yang kurang memahami maksud dari rekannya.

Yamin dalam Suarni (2017:131) indikator keaktifan siswa adalah sebagai berikut:

- (1) pemecahan masalah seperti: menyelesaikan masalah dengan mencari pada literatur, bertanya pada guru ketika ada kesulitan, bertanya kepada teman yang lebih paham ketika dalam mengerjakan tugas ada kesulitan,
- (2) kerja sama seperti: menghormati pendapat yang lain, berkejasama dengan baik dalam kelompok, selalu mengikuti kegiatan kelompok saat memecahkan masalah,
- (3) mengutarakan pendapat seperti: menjawab pertanyaan atau instruksi dari guru, mampu menjelaskan hasil temuan dan mampu mengutarakan pendapat,
- (4) perhatian seperti: menulis materi secara lengkap dan rapi, fokus saat jam pembelajaran, menyimak dan mendengar saat pembelajaran

berlangsung di kelas.

Dari kesimpulan diatas terdapat beberapa indikator dalam keaktifan belajar yaitu:

Berdasarkan uraian yang diberikan, ketiga pakar yang disebutkan (Sudjana, Sinar, dan Yamin) memberikan pandangan yang cukup komprehensif tentang indikator keaktifan belajar. Namun, untuk memilih satu dari ketiganya, kita dapat melihat bahwa Sudjana memberikan indikator keaktifan belajar yang mencakup aspek partisipasi siswa dalam tugas belajar, pemecahan masalah, diskusi kelompok, evaluasi diri, dan penerapan pengetahuan.

Alasan memilih Sudjana sebagai pakar yang paling sesuai dapat melibatkan keberagaman indikator yang dia tawarkan, mencakup berbagai aspek penting dalam keaktifan belajar. Selain itu, Sudjana memberikan fokus pada tanggung jawab siswa dalam belajar, baik secara mandiri maupun dalam kolaborasi dengan teman-teman mereka. Oleh karena itu, Sudjana dapat dianggap sebagai pakar yang memberikan pandangan holistik tentang keaktifan belajar siswa.

#### **2.1.4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

##### **a. Defenisi IPA Disekolah Dasar**

IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam.

Menurut pendapat Hasbullah dan Selvi (2018) IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang

diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang melakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Definisi ini memberikan pengertian IPA merupakan cabang pengetahuan yang didasarkan dengan pengamatan secara klasikal data dan disusun dengan sertifikasi dalam hukum- hukum yang bersifat kuantitatif melibatkan penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala alam.

Nurdyansyah dan Riananda (2016) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas dengan gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Sehingga pembelajaran IPA cenderung menggunakan kajian ilmiah yang menggunakan perhitungan untuk melihat suatu proses gejala alam.

Menurut Yuliati (2017) dalam pembelajaran ilmu sains untuk siswa meliputi proses tentang pengetahuan sains, proses sains, pengembangan sikapilmiah, dan pemahaman peserta didik terhadap sains sehingga peserta didik bukan hanya sekedar tahu konsepnya saja namun juga dapat menerapkan kemampuan sains dalam pemecahan dan dalam mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan- pertimbangan sains.

Pembelajaran IPA disekolah dasar meliputi pembelajaran yang terpadu, yang berisikan kesatuan dari disiplin ilmu. Pembelajaran IPA disekolah dasar meliputi materi pembelajaran ilmu-ilmu dasar IPA

yang tujuannya untuk memberikan wawasan pengetahuan alam kepada peserta didik. Sehingga peserta didik dapat merasakan juga pengamatan maupun riset terhadap apa saja yang ada di alam sekitar, Untuk menjalankan suatu proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar, guru harus kerap melakukan penelitian kecil untuk peserta didik dalam memecahkan masalah dalam materi pembelajara. untuk itu ada baiknya pembelajaran IPA disekolah dasar memang harus di pelajari sesederhana mungkin, disesuaikan dengan tingkatan pembelajaran dengan tingkatan kelasnya.

Dari defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah ilmuyang mempelajari tentang fenomena alam. Ilmu pengetahuan alam disekolah dasar mencakup dari unsur dasar pembelajaran saja, yang bertujuan agar pengetahuan siswa tentang ilmu alam sudah memiliki dasar untuk di pelajari di tingkat satuan menengah pertama sehingga peserta lebih mudah lagi untuk lanjut pelajaran IPA hingga lebih dalam lagi.

### **Materi Pembelajaran**

- **Organ Gerak Manusia dan Hewan**

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Secara umum gerak dapat diartikan berpindah temoat atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari tubuh. Makhkul hidup akan bergerak apabila ada ransangan yang mengenai sebagian dan seluruh bagian tubuhnya.

Gerak pada manusia dan hewan menggunakan organ gerak yang tersusun dalam sistem gerak. Organ gerak berguna untuk berjalan, berlari, melompat, meloncat, memegang, menggali, memanjat, berenang, dan sebagainya. Organ gerak pada hewan dan manusia memiliki kesamaan.

Alat-alat gerak yang digunakan pada manusia dan hewan ada dua macam, yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot. Kedua alat gerak ini akan bekerja sama dalam melakukan pergerakan. Kerja sama antara kedua alat gerak tersebut membentuk suatu sistem yang disebut sistem gerak.

Tulang disebut alat gerak pasif karena tulang tidak dapat bergerak dengan sendirinya. Tanpa adanya alat gerak aktif yang memengaruhi tulang, maka tulang pada manusia dan hewan akan diam dan tidak dapat membentuk alat pergerakan yang sesungguhnya. Walaupun merupakan alat gerak pasif, akan tetapi tulang mempunyai peranan yang besar dalam sistem gerak manusia dan hewan

Otot disebut alat gerak aktif karena otot memiliki suary senyawa kimia yang membuatnya dapat bergerak. Pada saat otot yang menempel pada tulang bergerak, otot tersebut akan membuat tulang bergerak. Kesimpulan dari materi diatas Organ gerak pada manusia dan hewan memiliki kesamaan dalam hal komponen alat gerak yang terlibat dalam proses pergerakan. Alat gerak tersebut terdiri dari dua jenis utama: alat gerak pasif yang berupa tulang dan alat gerak aktif

yang berupa otot. Tulang, sebagai alat gerak pasif, tidak dapat bergerak sendiri dan memerlukan otot, alat gerak aktif, untuk menggerakkannya. Otot menarik tulang saat berkontraksi, sehingga memungkinkan terjadinya pergerakan. Kerjasama antara tulang dan otot ini membentuk sistem gerak, yang memainkan peran penting dalam semua jenis pergerakan baik pada manusia maupun hewan.

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPA**

Menurut susanto (2013:171) pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan sebuah konsep yang karena masih belum terpisah sendiri-sendiri seperti mata pelajaran fisika, kimia, biologi.

Adapun tujuan pembelajaran ipa di sekolah dasar dalam badan nasional standar pendidikan (BSNP, 2006) dimaksudkan untuk

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaannya, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya- nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling empengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

4. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara dan menjaga serta melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP

Tujuan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) meliputi berbagai aspek yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa terhadap alam sekitar mereka. Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan.

## **2.2. Kerangka Konseptual**

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman yang nyata, agar peserta didik mempunyai kemampuan keterampilan yang baik dan menarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Adapun yang menjadi faktor yang dapat mempengaruhi mutu pembelajaran di dalam kelas adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu hanya dengan gambar di dalam buku paket pegangan siswa, sehingga di dalam pembelajaran peserta didik rentang merasa jenuh saat proses pembelajaran terutama saat pembelajaran IPA yang merupakan pelajaran yang

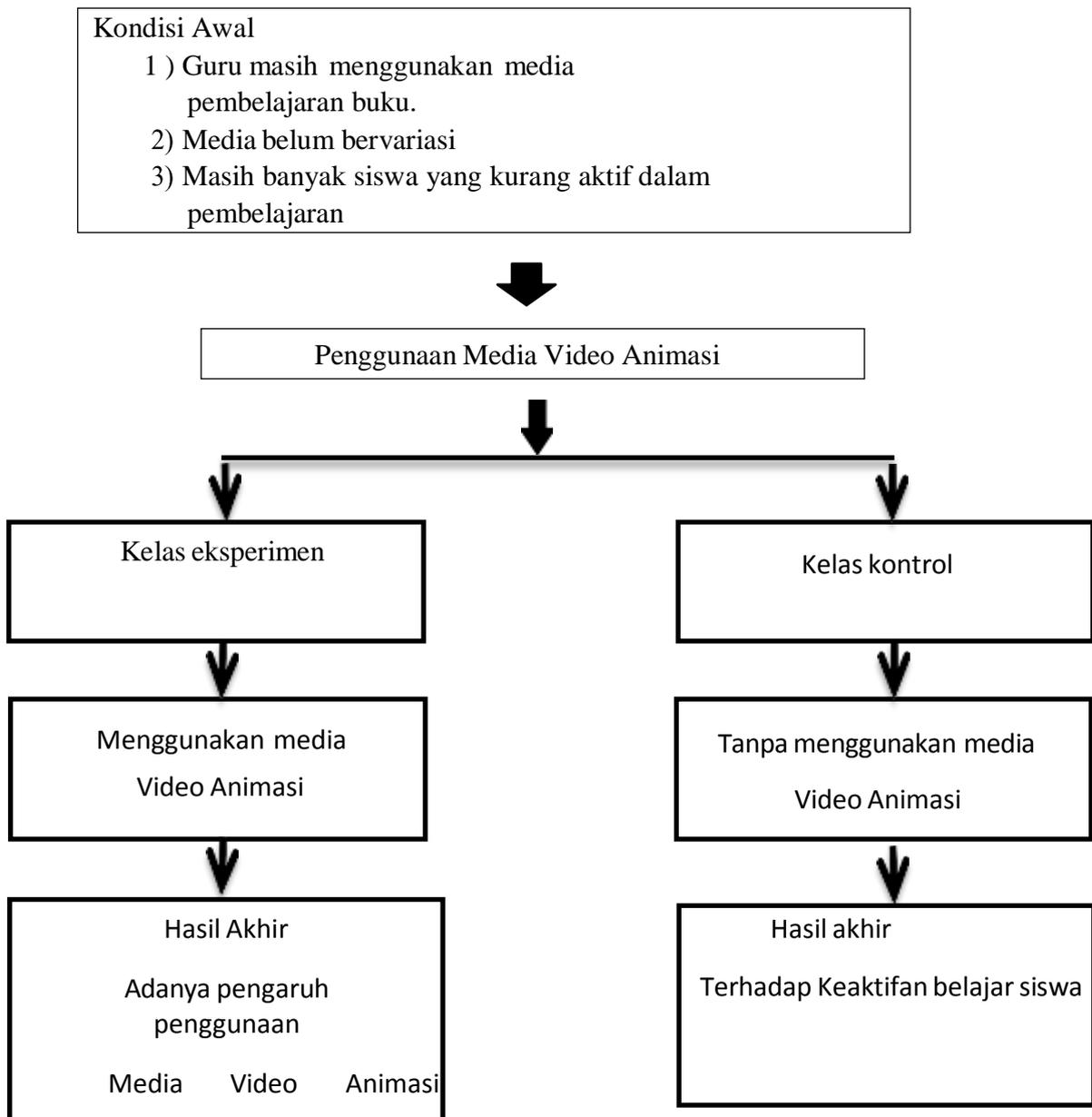
berisikan penjabaran- penjabaran materi yang kompleks. Maka dari itu perlunya media pembelajaran yang unik dan dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar, sehingga siswa tidak mudah bosan dan jenuh dalam pembelajaran.

Hal yang dapat dilakukan agar kegiatan belajar mengajar di dalam kelas lebih aktif dan menarik yang mampu membuat siswa merespon saat pembelajaran, untuk

itu salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih unik dan menarik yaitu berupa media Video Animasi di kelas V. Media pembelajaran Video Animasi merupakan media yang berbasis Video yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran, dan mempunyai gambar, dan animasi lainnya. Media pembelajaran ini berisi materi pembelajaran yang dilengkapi dengan Video Animasi yang menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik sehingga pembelajaran pada mata pelajaran IPA peserta didik lebih aktif lagi.

Dengan media pembelajaran ini, penulis berharap guru dapat memperbarui dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, agar peserta didik dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Peneliti diawali pada saat peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara dengan salah satu ke tenaga pendidik di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Dimana guru hanya menggunakan buku paket dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga siswa rentang merasakan bosan dan jenuh saat proses pembelajaran yang disebabkan hanya menggunakan buku paket saja. Untuk melakukan proses penelitian ini maka dilakukan uji coba dan validasi dari para ahli untuk mendapatkan bahan ajar yang baik untuk lebih jelas kegiatan konseptual dapat terlihat pada gambar 2.13 berikut:



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

### **2.3. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan salah satu dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan melalui suatu penelitian. Hipotesis ini terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Untuk mengetahui gambaran jawaban yang bersifat sementara dari peneliti ini, maka diperlukan hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh dan perbedaan penggunaan media pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan belajar siswa SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh dan perbedaan penggunaan media pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan belajar siswa SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

##### a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan di JL. Jermal III No. 10 Denai, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

##### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil bulan Agustus-September tahun 2023 Untuk jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1

**Tabel 3. 1 Rincian dan Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan								
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September
1	Penyusunan Proposal	■	■	■						
2	Bimbingan Proposal			■	■	■	■			
3	Seminar Proposal							■		
4	Perbaikan Proposal							■		
5	Pelaksanaan Riset							■	■	
6	Pengolahan Data							■	■	
7	Penyusunan Skripsi							■	■	
8	Bimbingan Skripsi							■	■	
9	Sidang Skripsi									■

### 3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

#### a. Populasi

Menurut Sugiono (2021 : 126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdida atas : objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Elemen populasi adalah keseluruhan yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 medan yang berjumlah 50 siswa.

**Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas V A	25
2.	Kelas V B	25
	Jumlah	50

#### b. Sampel

Menurut Sugiono (2021 : 127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar maka penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada di populasi. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah sensus/sampling total.

Menurut Sugiono (2021 : 128) Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sensus/sampling total. Menurut Sugiono (2021 : 134) sensus atau sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota

populasi dijadikan sampel semua. Adapun cara untuk menarik sampel dalam sampling total yaitu apabila

populasi kurang dari 100, lebih baik dilakukan dengan sensus, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua sebagai subjek yang dipelajari atau sebagai respon pemberi informasi. Dalam penelitian ini penulis memilih 1 kelas, yaitu kelas V A yang berjumlah 25 siswa yang akan dijadikan sampel. Adapun sampel didalam penelitian ini adalah kelas V A

### **3.3. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2019 ; 75) menyatakan, variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan, sesuai dengan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu: “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keaktifan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan”. Maka penulis mengelompokkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini menjadi variabel independen (X) dan variabel Dependen (Y). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

#### **a. Variabel Bebas (Variabel independent)**

Variabel bebas (x) variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Sugiyono (2019 :75) menyatakan, “dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas adalah variabel

yang mempengaruhi atau yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (Variabel Independent) adalah “Media pembelajaran Video Animasi”.

Media pembelajaran Video Animasi adalah alat yang digunakan untuk bahan ajar bagi siswa kelas VA SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Media pembelajaran Video Animasi merupakan media yang terdapat animasi, gambar, video pembelajaran IPA. Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah memiliki 2 kelas yakni kelas V A dan V B yang berjumlah 50 siswa. Kelas V A berjumlah 25 siswa dan kelas V B berjumlah 25 siswa .

#### **b. Variabel Terikat ( Variabel dependent)**

Variabel terikat (Y) sering disebut sebagai variabel output, kriteria, dan konsekuen. Sugiyono (2019 : 75) menyatakan, “dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (variabel dependent) adalah “keaktifan pembelajaran IPA ”. Variabel ini dipengaruhi oleh adanya perlakuan (treatment) dari variabel bebas.

Aktivitas Belajar siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena dalam pembelajaran siswa biasanya akan aktif,

baik secara fisik, mental, maupun emosional. Keaktifan tersebut terbentuk melalui hubunganinteraksi anantara guru dan siswa. Adanya Keaktifan siswa tersebut juga menunjukkan efektif tidaknya suatau proses pembelajaran yang berlangsung.

### **3.4. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiono (2021 : 156) mengemukakan bahwa, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang sudah tersedia dan teruji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi,angket, dan lembar observasi.

#### **a. Dokumentasi**

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya berang- barang tertulis, dokumentasi merupakan metode dimana peneliti menggunakan dokumen-dokumen yang relavan untuk menunjang hasil penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini seperti data siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Dalam dokumentasi ini, peneliti menggunakan foto.

#### **b. Angket**

Angket atau kuesioner adalah alat penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan pengumpulan informasi atau informasi yang

harus di jawab oleh responden (makbul, 2021). Angket/kuesioner adalah alat pengumpulan data dimana partisipan/responden memasukkan pertanyaan atau pernyataan seorang penyelidik (Syarifuddin et al., 2021). Angket/kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang menganalisis dapat menggunakan metode ini untuk memeriksa sikap, keyakinan, perilaku dan karakteristik, dan juga untuk mengumpulkan informasi dari tanggapan siswa sendiri dan pengumpulan data juga cepat (Gayatri, 2022). Angket/kuesioner adalah sekumpulan pertanyaan atau pernyataan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan suatu data dalam penelitiannya. Penelitian ini menggunakan instrument berupa angket/kuesioner yang diberikan secara langsung kepada responden menggunakan metode *check list* dengan memberi tanda (√) pada pilihan yang sesuai dengan lembar penilaian. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari 15 pertanyaan, pertanyaan tersebut berisi tentang keaktifan belajar siswa. Skala untuk mengukurnya ada 4 yaitu : Selalu, Sering, Kadang – kadang, dan Tidak Pernah.

**Tabel 3.2. Skor Alternatif**

<b>Alternatif Pilihan</b>	<b>Nilai / Skor</b>
Selalu (S)	4
Sering (Sr)	3
Kadang – kadang (KK)	2
Tidak Pernah (TP)	1

**Tabel 3.3. Kisi – kisi Angket Penelitian**

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Pertanyaan</b>	<b>jumlah</b>
1.	Peserta didik Bersemangat dalam menjalankan pembelajaran.	1,2,3	3
2.	Berani mengajukan pertanyaan Ketika pembelajaran berlangsung.	4,5,6	3
3.	Berani menjawab pertanyaan.	7,8,9	3
4.	Berani mempresentasikan hasil pemikiran didepan kelas.	10,11,12	3
5.	Berusaha mencari solusi permasalahan dalam pembelajaran.	13,14,15	3
<b>Total</b>			<b>15</b>

*Sumber* (Rahmawati et al., 2023)

### 3.5 Teknik Analisis Data

Adapun Langkah-langkah dalam melakukan analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **A. Validitas *Experts Judgement***

Uji validitas adalah suatu uji yang memiliki fungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut atau instrument yang kita gunakan valid (sahih) atau tidak valid (Miftahul Janna, 2021). Untuk mengukur validitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan *experts judgement* (uji ahli), yaitu satu dosen FKIP UMSU dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrumen angket yang telah disusun oleh peneliti,

pengujian validitas isi instrument dengan cara *expert judgement* adalah melalui menelaah kisi – kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir – butir pernyataan (Yulianti et al., 2023). Setelah dilaksanakan *expert judgement*, maka dilakukan pengujian instrument bukan pada sampel penelitian. Untuk menguji validitas butir – butir instrument lebih lanjut, setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya diuji cobakan (Yulianti et al., 2023). Adapun instrument yang divalidasi pada penelitian ini adalah angket keaktifan belajar siswa.

## **B. Uji Hipotesis**

Hipotesis lebih dikenal dengan dengan istilah hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berhubungan dengan dua variabel atau lebih dalam penelitian kuantitatif ( Kerlinger & lee, dalam Yam & Taufik, 2021). Pengujian hipotesis juga merupakan tahapan yang logis dalam penelitian ilmiah kuantitatif dan merupakan suatu daerah statistika inferensial dengan menggunakan alat uji statistik yang hasilnya akan menjadi bahan analisis penelitian berikutnya ( jim,salsburg dalam Yam & Taufik, 2021). Hipotesis adalah salah satu cara yang digunakan peneliti untuk mencari jawaban dari hasil dugaan sementara dalam penelitiannya.

Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk memberikan bukti statistik terlepas dari apakah hipotesis diterima atau tidak (Roselin br. Tarigan et al., 2022). Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan

adalah uji – t satu sampel. Uji – t satu sampel adalah prosedur pengujian t untuk sampel tunggal saat membandingkan rata – rata variabel dengan nilai standart yang ditentukan, uji – t satu sampel digunakan Ketika analisis dilakukan pada satu sampel (Zein et al., 2019). Uji – t dapat dilihat dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{s / \sqrt{n}}$$

$\bar{X}$  = Rata – rata dari skor sampel

$\mu_0$  = Rata – rata pada populasi (telah dihipotesiskan)

S = Standart deviasi dari sampel

n = Banyaknya sampe

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keaktifan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medam ”. penelitian ini memiliki variabel bebas berupa Media Pembelajaran Video Animasi dan variabel terikatnya berupa Keaktifan Pembelajaran IPA.

Penelitian ini hanya dilaksanakan dalam 1 kelas saja yaitu kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 orang tanpa adanya kelas kontrol, dimana subjek tersebut dijadikan kelompok sampel yang diberikan perlakuan (variabel bebas). Setelah dilakukannya perlakuan Media pembelajaran, pembelajaran berlangsung dan diakhir pembelajaran diberikan angket untuk mengukur keaktifan belajar siswa.

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

## 4.2 Analisis Data

### A. Uji Validitas *Expert Judgement* (Ahli)

Uji Validitas *expert judgement* (ahli) adalah instrumen yang benar benar tepat dalam mengukur apa yang akan diukur dan diambil datanya. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Dalam mengukur validitas isi dapat menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*).

Validator dalam instrumen Validitas Keaktifan Belajar siswa ini dilakukan oleh Ibu Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd. dosen IPA Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada tanggal 22 Mei 2024. Validitas dilakukan untuk melihat apakah isi yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran atau masukan untuk penyempurnaan instrumen.

**Tabel 4.2**

Ringkasan Hasil Uji Validitas *Expert Judgement* (Ahli)

No.	Aspek Yang dinilai	Jumlah Butir	Skor Maks	Skor Perolehan
1.	Tugas Belajar	3	4	4
2.	Pemecahan Masalah	3	4	4
3.	Diskusi Kelompok	3	4	4
4.	Evaluasi Diri.	3	4	4
5.	Penerapan Pengetahuan.	3	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

Hasil validitas dari validator ahli yang terdiri dari 5 aspek penilaian adalah pada indikator pertama yang berisi 3 butir pernyataan tentang \Tugas Belajar memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke dua yang berisi 3 butir pernyataan tentang Pemecahan Masalah memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke tiga yang berisi 3 butir pernyataan tentang Diskusi Kelompok memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke empat yang berisi 3 butir pernyataan tentang Evaluasi Diri memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke lima yang berisi 3 butir pernyataan tentang Penerapan Pengetahuan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4.

Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa rata – rata skor yang diperoleh adalah 20 dari 20 skor yang diharapkan. Sehingga persentasi hasil penilaian instrument *performance test* keaktifan belajar siswa dari validasi ahli adalah sebagai berikut.

$$Nilai = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$Nilai = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

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

**Tabel 4.2**

Hasil Validitas Ahli

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd.	20	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi

Hasil dari validator ahli oleh Ibu Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd. diperoleh total skor 20 dengan persentasenya 100% termasuk dalam kriteria valid dan mempunyai keterangan tidak perlu direvisi.

#### **4.3 Hasil Pengumpulan Data Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan, maka peneliti memperoleh hasil dari data pretest dan posttest angket. Data pretest diambil peneliti sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi, sedangkan data posttest diambil peneliti sesudah menerapkan Media pembelajaran video animasi.

**Tabel 4.3**

Hasil penilaian *pretest*

<b>No</b>	<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
1	30 – 40	3	8,6 %
2	41 – 50	7	33,3 %
3	51 – 60	2	7,6 %
4	61 – 70	3	8,6 %

5	71 – 80	7	33,3 %
6	81 – 90	3	8,6 %
7	91 – 100	0	0 %
<b>Total</b>		25	100 %

Dari tabel hasil penilaian *pretest* di atas dapat dilihat bahwa rentang nilai proses keaktifan belajar matematika di kelas IV SD Muhammadiyah 25 sebelum di gunakannya Media pembelajaran video animasi masih tergolong rendah. Pada hasil penilaian *pretest* peserta didik tersebut masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu, sebanyak 3 siswa mendapat nilai 30 – 40, 7 siswa mendapat nilai 41 – 50, 6 siswa mendapat nilai 51 – 60, 6 siswa mendapat nilai 61 – 70, 3 siswa mendapat nilai 71 – 80. Adapun nilai rata-rata yang dapat diperoleh dari tabel di atas yaitu 58 belum tuntas.

**Tabel 4.3**  
**Data Penilaian Postest**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	70 – 80	11	40 %
2	81 – 90	10	46,6 %
3	91 – 100	4	13,3 %
<b>Total</b>		25	100 %

Pada tabel 4.4 dapat dilihat bahwa keaktifan belajar IPA siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan setelah menerapkan Media Pembelajaran Video Animasi telah meningkat sebagaimana sesuai dengan nilai KKM yang telah di tentukan. Adapun data yang telah didapatkan adalah dari seluruhpeserta didik sudah memenuhi syarat ketuntasan yaitu 6 siswa mendapat nilai 70 – 80, 7 siswa mendapat nilai 81 – 90, dan 2 siswa mendapat nilai 91-

100.

#### 4.4 Uji Hipotesis

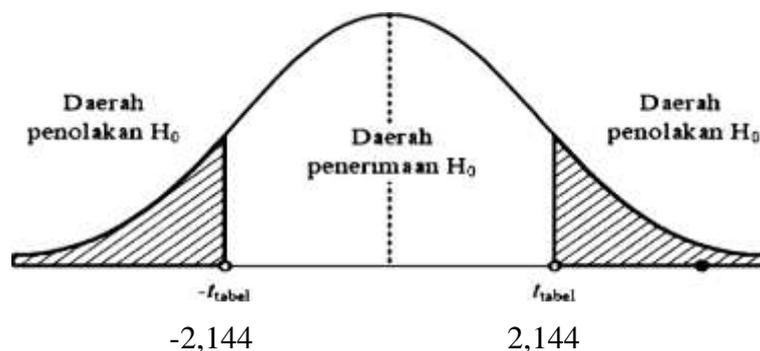
Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan uji-t atau uji beda (*pretest-postest*), hasil uji-t ini diperoleh pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.4**

#### Hasil Uji Hipotesis Penelitian

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	53.8	82.73333333
Variance	126.8857143	53.63809524
Observations	25	25
Pearson Correlation	0.334380695	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	14	
t Stat	-10.0087031	
P(T<=t) one-tail	4.62063E-08	
t Critical one-tail	1.761310136	
P(T<=t) two-tail	9.24127E-08	
t Critical two-tail	2.144786688	

Berdasarkan hasil hipotesis pada tabel diatas maka dapat diketahui -bahwa terdapat  $t_{hitung} = -10,008$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,144$ . hasil uji t yang terdapat pada penelitian ini merupakan kasus nilai  $t_{hitung}$  negatif. Tanda negatif didepan angka bukan berarti menunjukkan bahwa nilainya di bawah 0. Akan tetapi nilai tersebut hanya menunjukkan arah pengaruhnya saja. Nilai negatif pada  $t_{hitung}$  menandakan nilai rata –rata keaktifan hasil belajar pretest lebih rendah dari pada rata – rata nilai keaktifan hasil belajar posttest. Dalam kasus ini maka nilai  $t_{hitung}$  dapat bernilai positif. Selain itu, nilai  $t_{hitung}$  apabila diperhatikan pada kurva distribusi uji-t menunjukkan berada pada area  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh dalam penelitian ini. Pada kasus nilai  $t_{hitung}$  negatif perlu dilakukan analisis lebih lanjut dengan mengacu pada kurva distribusi uji-t berikut ini.



Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{\text{hitung}}$  berada pada daerah negatif (bagian yang diarsir) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dalam uji hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

#### 4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan dengan menggunakan 1 kelas yaitu kelas V sebagai kelas eksperimen, dalam materi Organ Gerak Hewan dan Manusia maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA Siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Sebelum penelitian dilakukan peneliti terlebih dahulumelakukan pengujian instrumen angket berupa uji validitas ahli yang dimana validatornya adalah dosen FKIP UMSU Ibu Indah Pratiwi S.Pd.,M.Pd. dari pengujian validitas ahli dapat diperoleh nilai sebesar 100% secara keseluruhaninstrumen tersebut dinyatakan valid.

Data yang diambil dari penelitian ini adalah hasil dari test yang diujikan oleh siswa kelas V SD Muhammadiyah 25, dimana tes pertama penyebaran angket menggunakan model ceramah dan test yang kedua menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi, dan terakhir penyebaran angket untuk melihattingkat

keaktifan siswa dari sebelum penggunaan model hingga sesudah penggunaan model pembelajaran. Pada hasil kedua tes tersebut terdapat peningkatan nilai keaktifan pada siswa dan siswa menjadi lebih antusias atau lebih aktif dalam proses pembelajaran. Untuk menghitung hipotesisnya pada penelitian ini dengan cara melihat nilai  $t$  hitungnya dan juga nilai  $t$  tabelnya kemudian hasil kedua uji  $t$  tersebut dibandingkan. Hasil yang diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $-10,008$ , dan nilai  $t_{tabel} = 2,144$ , berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa hasil  $t_{hitung}$  bernilai negatif. Tanda negatif didepan angka bukan menunjukkan dibawah 0 akan tetapi arah pengaruhnya maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

Sebelum menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi, Keaktifan belajar siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan masih tergolong rendah, karena pembelajaran masih konvensional seperti siswa hanya diminta untuk menulis atau mencatat materi, mendengarkan, pengerjaan soal dan kurangnya interaksi antara siswa dan guru oleh sebab itu siswa cenderung bosan dalam belajar dan akan berdampak kepada hasil belajarnya tidak sesuai yang diharapkan. Nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa yaitu 58 masih tergolong rendah, nilai yang ditentukan berupa 70.

Sesudah menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi, Keaktifan belajar siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan pada pembelajaran IPA meningkat, karena Media Pembelajaran Video Animasi dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, menumbuhkan rasa persatuan antar team dan jiwa kepemimpinan pada setiap team sehingga akan berdampak hal yang sangat positif dalam pembelajaran salah satunya dapat meningkatkan hasil pembelajaran sesuai

yang diharapkan.

Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan belajar siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan pada pembelajaran IPA sangat besar karena model ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, menciptakan suasana belajar yang menarik, dapat menumbuhkan jiwa kepemimpinan dan kerja sama yang baik serta berdampak kepada hasil belajar siswa yang sangat memuaskan.

Jadi, kesimpulan pada penelitian ini berupa adanya pengaruh yang diberikan oleh penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan belajar siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan pada pembelajaran IPA.

#### **4.6 Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu terdapat banyak keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya :

##### **1. Keterbatasan tempat penelitian**

Penelitian ini hanya menggunakan 1 sekolah, jadi ada kemungkinan besar terdapat perbedaan hasil apabila penelitian ini dilakukan di tempat yang berbeda.

##### **2. Keterbatasan waktu penelitian**

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

##### **3. Keterbatasan kemampuan**

Penelitian ini dilaksanakan dengan batasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, oleh sebab itu peneliti menyadari bahwa pentingnya bimbingan dari dosen pembimbing untuk membantu mengoptimalkan hasil penelitian ini,

sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sebagai sebuah karya ilmiah.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang pengaruh Media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan pembelajaran ipa siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan maka merumuskan kesimpulan sebagai berikut :

1. Keaktifan belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah

36 Medan setelah diterapkannya Media Pembelajaran Video Animasi memberikan gambaran yang menunjukkan perubahan yang signifikan dalam distribusi Keaktifan Belajar siswa. Berdasarkan tabel diatas, terdapat 25 siswa (100%) yang mencapai nilai (>70) dari 25 siswa setelah Media Video Animasi diterapkan. Ini menunjukkan peningkatan yang substansial dibandingkan dengan kondisi sebelum Media Pembelajaran Video Animasi diterapkan dimana hanya ada 10 siswa yang mencapai nilai diatas KKM yaitu dari nilai 70-100 sekitar hanya (42%) siswa yang tuntas. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi memiliki pengaruh positif terhadap Keaktifan Belajar siswa di SD Muhammadiyah Terpadu 36 Medan. Peningkatan jumlah siswa yang tuntas memiliki nilai diatas KKM menunjukkan

bahwa Media Pembelajaran Video Animasi berhasil  
menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif

2. Keaktifan belajar siswa sebelum penerapan Media pembelajaran Video Animasi di kelas V SD Muhammadiyah Terpadu 36 Medan hanya ada 10 siswa yang memiliki nilai tuntas (42%) yaitu memiliki nilai ( $>70$ ) sementara itu siswa lainnya berjumlah 15 siswa memiliki nilai yang belum tuntas ( $<70$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya Media Pembelajaran Video Animasi sebagian besar siswa memiliki tingkat keaktifan belajar yang rendah pada pembelajaran IPA di kelas V.
3. Setelah penerapan Media Pembelajaran Video Animasi terdapat peningkatan yang signifikan pada Keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Terpadu 36 Medan. Peningkatan ini dilihat dari persentase jumlah siswa yang tuntas pada saat pembelajaran diterapkan. Sebelum diterapkannya Media Pembelajaran Video Animasi ada 10 siswa yang tuntas sekitar 42% sedangkan ketika Media Pembelajaran Video Animasi sudah diterapkan jumlah siswa yang nilainya tuntas berjumlah 25 siswa sekitar (100%) meningkat. Hasil ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi memberi pengaruh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

## 5.2 Saran

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah berupa :

1. Kepada guru hendaknya menyesuaikan materi yang ingin diajarkan kepada siswa dalam menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi dalam pelajaran IPA maupun pelajaran yang lain.
2. Kepada guru yang ingin menerapkan Media Pembelajaran Video Animasi dalam proses pengajaran hendaklah mempunyai persiapan yang matang agar proses pelajaran dapat sesuai dengan yang diharapkan.
3. Kepada siswa diharapkan untuk meningkatkan konsentrasi pada pembelajaran matematika baik didalam maupun diluar sekolah.
4. Kepada peneliti lainnya diharapkan untuk meneliti hal yang sama dengan tempat yang berbeda agar menjadi perbandingan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Octaviani, S. (2020). *Model - Model Pembelajaran* (2020th ed.). Deepublish Publisher.
- Abror, M. H. (2022). Self-Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pendidikan Matematika*, 2(2022), 233–242.
- Afiah, A. (2022). *PENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DI KELAS VIII-F MTs MMA CARINGIN*. 6(1), 1–4.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA*. 1–20.
- Anggraini, V., & Ilhami, mardhiyah D. (2023). *PENGARUH KUALITAS PRODUK DAN PROMOSI MELALUI MEDIA SOSIAL TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN DI VLAWLESS KEFIR KOTA BENGKULU*. 4(1), 216–226.
- Asmara, P. A., Dzulmandho, J., Zakiyah, S., & Hidayat, M. (2021). *Analisis penggunaan model kooperatif tipe nht & tgt pada masa pandemi dalam pembelajaran fisika disman 2 muratara*. 371–377.
- Asyafah, A. (2019). *MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN ( Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam )*. 6(1), 19–32.
- Dwi prasetyo, A., & Abduh, M. (2021). *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Gayatri, N. G. (2022). *Pentingnya filsafat dalam matematika bagi mahasiswa pendidikan matematika*. 2(1), 20–25.
- Handayani, S. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI THE NOOR*. 2(2), 100–107.
- Hariandi, A. (2021). *HUBUNGAN KESTABILAN EMOSI DENGAN KONTROL DIRI SISWA SEKOLAH MENEGAH PERTAMA*. 6.
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar Ahmad Hariandi 1 , Ayu Cahyani 2 1, 2*. 3(2), 353–371.

- Hasnunidah, N. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (pertama).  
istarani. (2017). *58 Model Pembelajaran Inovatif*.
- Izzah, F. N., arifah khofshoh, Y., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., & Wakhidah, N. (2022). *ANALISIS FAKTOR–FAKTOR PEMICU TURUNNYA KEAKTIFAN SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPA DI MASA PANDEMI*.10(1),150–154.  
<https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- makbul, muhammad. (2021). *METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN*.
- Martin, R., & Simanjourang, M. M. (2022). *Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan diIndonesia.1*,125–134. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.180>
- Maskun, & Rachmedita, V. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Miftahul Janna, N. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan spss. *Pendidikan*, 18210047.
- mu'amar wahid, arif. (2022). *Hakekat Model Pembelajaran*. 4 Januari.  
[https://lpm.amikompurwokerto.ac.id/hakekat-model-pembelajaran/#:~:text=Menurut Joyce dan Weil \(1986,5\) Dampak Instruksional dan Pengiring](https://lpm.amikompurwokerto.ac.id/hakekat-model-pembelajaran/#:~:text=Menurut Joyce dan Weil (1986,5) Dampak Instruksional dan Pengiring)
- Nainggolan, M. K., Simaremare, J. A., Saut, P., & Sihombing, R. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 62–70.
- Nurhayati, sukenda egok, A., & Aswarliansyah. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6(5), 9118–9126.
- perwita Sari, S. (2019). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR* (2019th ed.).
- Putra jaya, M. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMKN 1 Praya Tengah*. 9(1), 198–202.
- Rahmawati, D. P., Rahmawati, F. P., & Widodo. (2023). *Penerapan Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Kelas 5 Sekolah Dasar*. 8(1), 60–70.  
<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp/index>
- Rifqi, M., & Putra, H. K. (2022). *Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*

*Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Games Tournament ( TGT ) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas X TKJ SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021 / 2022 sebuah tujuan , belajar juga dapat menciptakan sebuah hal baru dalam mendapatkan efektif diharapkan dapat menciptakan suasana baru di dalam proses kegiatan belajar belajar peserta didik untuk meningkatkan keaktifan , sehingga hasil belajar dari materi. 7(March), 26–32.*

Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. 2(2), 40–48.*  
<https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>

Roselin br. Tarigan, S. W., Sugiyanto, R., & Afrom, I. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema 3 Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. 4(2).*

satul Inajati, A. (2023). *PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT Ani Satul Inajati. 1(1).*

Sudarsana, K. N. A., Antara, P. A., & Dibia, I. K. (2020). *Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn. 8(2), 150–158.*  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD> Kelayakan

Sukayana, W., Yudana, M., & hendra divayana, dewa gede. (2019). *Kontribusi kepemimpinan transformasional, supervisi akademik kepala sekolah, kompetensi pedagogik, dan motivasi kerja terhadap kinerja guru di smkkerthawisata denpasar. 10(2), 157–162.*

Syarifuddin, Ilyas, jamaluddin bata, & Sani, A. (2021). *PENGARUH PERSEPSI PENDIDIKAN & PELATIHAN SUMBER DAYA MANUSIA PADA KANTOR DINAS DIKOTA. 1(2), 51–56.*

Tambunan Karen, N., & Romadon Tanjung, H. (2021). *Pengaruh model pembelajaran kooperative tipe jigsaw (model tim ahli) terhadap kemampuan membaca wacana tulis siswa kelas viii smp swasta fatima 2 sibolga. 1(2), 39–50.*

Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV. 147–156.*

Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. In *pendidikan dan keislaman* (Vol. 6115).

- Warsono, & Haryanto. (2017). *Pembelajaran Aktif*.
- Wibowo, N. (2016). *PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR DI SMKNEGERI 1 SAPTOSARI. 1*.
- wikipedia.(2022).*ModelPembelajaran*.9Agustus.  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Model\\_pembelajaran](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Model_pembelajaran)
- Wiyarti, R., & Santyasa, I. W. (2013). *Model model pembelajaran*.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. 3(2), 96–102.
- Yayan, A. (2019). *pentingnya pendidikan bagi manusia*. 1(1), 66–72.
- Yulianti, N., putra raharja, E., & Nidiasari, Y. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Local Wisdom Papua Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Mariyai*. 11(1), 153–160.
- Yuliardi, R., & Nuraeni, Z. (2017). *statistika penelitian*.
- Yusup, F. (2018). *UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS*. 7(1), 17–23.
- Zein, S., Yasyifa, L., Harahap, R., Badruzzaman, F., & darmawan, D. (2019). *Pengolahan dan analisis data kuantitatif menggunakan aplikasi spss*. 4, 1–7.

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN I

## SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas/Semester : V/1

Tahun Pelajaran :2022/2023

Standar Kopetensi : Menjelaskan alat gerak pada manusia

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan	Indikator Pencapaian Kompetensi	Nilai		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen		
3.1 Menjelaskan alat gerak hewan dan fungsinya pada manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organ gerak hewan dan manusia</li> <li>Otot manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghafal alat gerak hewan dan fungsinya pada manusia.</li> </ul>	Tertulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Angket</li> <li>Uraian</li> </ul>	4 x 35 Menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku pelajaran kelas v</li> <li>Power point</li> </ul>
Karakter yang diharapkan : Disiplin, Rasa Hormat dan Perhatian, Tekun, Jujur, dan teliti							

Mengetahui  
Kepala Sekolah  
SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan



Pipit Syahfitri, S.Pd

Medan, .....2023  
Guru Kelas



Muhammad Ridwan Hakiki

## Lampiran 2

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

#### KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan
Kelas/ Semester	: V/ 1
Mata Pelajaran	: IPA
Pembelajaran	1
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI

KI-1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

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

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

KI-4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya serta gerakan dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia	3.1.1 menganalisis alat gerak hewan dan manusia
2	4.1 membuat model sederhana alat gerak hewan dan manusia	4.1.1 mengaitkan fungsi alat gerak aktif dan pasif pada alat gerak hewan dan manusia

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati gambar video yang ditampilkan melalui media Video Animasi, siswa dapat menganalisis alat gerak hewan dan manusia dengan cermat.
2. Melalui kegiatan mengamati gambar yang ditampilkan Melalui Video Animasi siswa dapat menentukan alat gerak aktif dan pasif pada alat gerak aktif dan pasif pada alat gerak hewan dan manusia dengan tepat.

3. Melalui kegiatan penugasan siswa dapat mengaitkan fungsi alat gerak aktif dan pasif pada alat gerak hewan dan manusia dengan benar.

**B. Materi Pembelajaran**

IPA : Alat Gerak Hewan dan Manusia.

**C. Metode Pembelajaran**

1. Pengamatan
2. ceramah
3. tanya jawab
4. presentasi dan penugasan.

**D. Media pembelajaran**

1. Video Animasi tentang tema 1 subtema 1 pembelajaran 1

**E. Sumber belajar**

1. Buku siswa kelas v
2. Gambar di google/internet
3. vidio dari youtube

**F. Langkah-langkah pembelajaran**

Kegiatan	Langkah-Langkah	Penilaian	Alokasi Waktu
pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membuka kelas dengan salam kemudian berdoa, bertanya kabar siswa , dan absensi</li> <li>b. Guru mengajak siswa bernyanyi</li> <li>c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>d. Guru menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran</li> <li>e. Guru membagi siswa kedalam Kelompok</li> </ol>	Observasi	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mengamati sebuah Video Pembelajaran yang ditampilkan di papan tulis</li> <li>b. Guru menyampaikan permasalahan kepada peserta didik terkait video pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan</li> <li>c. Beberapa siswa diminta menyampaikan</li> <li>d. Siswa lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan</li> <li>e. Guru menginformasikan jawaban kepada peserta didik</li> </ol>	Unjuk kerja	115 Menit

	<p>f. Siswa mengamati video pembelajaran yang ditampilkan di papan tulis.</p> <p>g. Siswa menyimak penjejelasan pengertian alat gerak aktif dan alat gerak pasif yang ditampilkan oleh guru melalui vidio pembelajaran animasi</p> <p>h. Siswa diminta mengamati dan menentukan fungsi dari alat gerak hewan dan manusia yang ada disekitarnya</p> <p>i. Guru memfasilitasi siswa yang ingin menceritakan hasil pengamatan tentang alat geraj dan fungsinya serta memberikan kesempatan kepada siswa lainnya untuk memberikan tanggapan</p>		
Penutup	<p>a. Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan selama sehari</p> <p>b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat tentang pelajaran yang diikuti</p> <p>c. Guru mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing</p> <p>d. Guru menyampaikan salam penutup kelas dengan bernyanyi.</p>	Observasi	15 Menit

Mengetahui  
Kepala Sekolah  
SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan



Pipit Syahfitri, S.Pd

Medan, .....2023  
Guru Kelas



Muhammad Ridwan Hakiki

## **Lampiran 4**

### Materi Pembelajaran

#### **Organ Gerak Manusia dan Hewan**

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Secara umum gerak dapat diartikan berpindah tempat atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari tubuh. Makhluk hidup akan bergerak apabila ada rangsangan yang mengenai sebagian dan seluruh bagian tubuhnya.

Gerak pada manusia dan hewan menggunakan organ gerak yang tersusun dalam sistem gerak. Organ gerak berguna untuk berjalan, berlari, melompat, meloncat, memegang, menggali, memanjat, berenang, dan sebagainya.

Organ gerak pada hewan dan manusia memiliki kesamaan. Alat-alat gerak yang digunakan pada manusia dan hewan ada dua macam, yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot. Kedua alat gerak ini akan bekerja sama dalam melakukan pergerakan. Kerja sama antara kedua alat gerak tersebut membentuk suatu sistem yang disebut sistem gerak.

Tulang disebut alat gerak pasif karena tulang tidak dapat bergerak dengan sendirinya. Tanpa adanya alat gerak aktif yang memengaruhi tulang, maka tulang pada manusia dan hewan akan diam dan tidak dapat membentuk alat pergerakan yang sesungguhnya. Walaupun merupakan alat gerak pasif, akan tetapi tulang mempunyai peranan yang besar dalam sistem gerak manusia dan hewan

Otot disebut alat gerak aktif karena otot memiliki sinyal senyawa kimia yang membuatnya dapat bergerak. Pada saat otot yang menempel pada tulang bergerak, otot tersebut akan membuat tulang bergerak.

## Lampiran 6

### Wawancara Penelitian

Nama Sekolah : SD Terpadu Muhammdiyah 36 MedanAlamat  
 Sekolah : Medan Denai  
 Nama Guru : Aunin Naji'Ah, S.Pd  
 Kelas Yang di Ampu : V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

#### A. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar

1. Bagaimana pembelajaran IPA di kelas V ?

Jawab : pembelajaran IPA di kelas ini berlangsung dengan kondusif, akan tetapi masih ada siswa yang susah memahami pembelajaran dan bahkan mereka bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Apa kendala yang sering terjadi pada pembelajaran IPA di kelas V ?

Jawab : kendalanya masih banyak dari mereka yang kurang aktif didalam kelas sehingga kurangnya aktivitas pembelajaran di dalam kelas

3. Bagaimana respon siswa pada saat guru menjelaskan pembelajaranIPA di kelas V

Jawab : respon siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran, hanya beberapa siswa yang aktif serta bosennya siswa dalam menerima proses pembelajaran IPA

#### B. Media Pembelajaran

1. Dalam proses pembelajaran mengajar media seperti apa yang sering ibu gunakan?

Jawab : Sejauh ini media yang digunakan pada pembelajaran IPA yaitu media gambar dan ceramah

2. Apa kendala dalam media yang ibu terapkan tersebut

Jawab : allhamdullilah tidak ada kendala dalam menggunakan media ini.

#### C. Aktivitas Pembelajaran

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa saat proses belajar mengajarIPA?

Jawab: seperti yang saya katakan sebelumnya, kurang aktif serta rasa bosan pada saat proses pembelajaran IPA.

## LAMPIRAN

## Lembar Penilaian Angket Pre - Test Siswa

No	Nama Siswa	Pernyataan															Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Dea Sabila	1	2	1	1	3	3	1	2	1	1	2	1	3	2	1	25
2	Fitri Yani	2	2	1	1	2	1	2	2	2	4	2	2	2	2	1	28
3	Muhammad Rahmadhani	1	1	2	4	1	1	1	1	3	3	2	1	1	2	1	25
4	M. Alfarizi Akbar Saragih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	19
5	Sri Lestari	1	2	2	2	2	1	1	4	4	4	2	1	2	3	4	35
6	M.Rifai	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	4	4	2	1	31
7	M. Reza Anggra	2	1	3	2	2	3	1	3	3	2	2	1	1	2	2	30
8	Shelo Meta Gracia Sitorus	4	1	1	2	4	4	2	3	2	2	2	1	4	4	4	40
9	Izaa Bahaqi Nasution	3	1	1	2	1	1	1	2	3	3	2	1	1	3	1	26
10	Carissa Ema Mahliza	4	2	2	4	2	4	1	1	3	2	4	2	4	3	1	39
11	M. delvin	1	1	1	1	4	4	3	2	4	3	2	2	4	2	2	36
12	Lidiya Margaredta	4	2	1	4	1	1	4	4	2	3	2	3	4	4	4	43
13	Faiq Nur fadillah	3	3	1	1	3	4	4	2	1	2	4	3	1	2	4	38
14	Yuka Intan Pertiwi	4	1	2	4	3	1	1	1	2	4	4	1	1	1	1	31
15	Selfia Andriani	2	1	3	2	2	3	1	3	3	2	2	1	1	2	2	37
16	Surya Darma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	19
17	Fauzi handika	1	1	4	4	4	2	2	3	2	2	2	1	4	4	4	40
18	Zeskia Amelia	4	1	1	2	4	4	2	3	2	2	2	1	4	4	4	40
19	Saslsa mila	1	2	2	2	2	1	1	4	4	4	2	1	2	3	4	35
20	Zulia Citra	4	2	2	4	2	4	1	1	3	2	4	2	4	3	1	39
21	MHD. Robil Ardi	3	1	1	2	1	1	1	2	3	3	2	1	1	3	1	26
22	Chika Amelia	1	2	2	2	2	1	1	4	4	4	2	1	2	3	4	35
23	Andika	2	2	2	1	2	4	2	2	1	2	3	1	2	2	1	27
24	Aldi	3	2	4	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	26
25	Ly Kay La	3	3	2	3	1	1	2	3	1	1	1	2	3	2	1	28
<b>Total</b>																768	

## LAMPIRAN

## Lembar Penilaian Angket Post - Test Siswa

No	Nama Siswa	Pernyataan															Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Dea Sabila	4	4	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	44
2	Fitri Yani	4	4	2	2	4	2	4	1	4	3	4	4	4	4	4	50
3	Muhammad Rahmadhani	4	4	4	4	1	4	4	2	3	4	2	3	3	4	2	48
4	M. Alfarizi Akbar Saragih	4	4	2	3	2	2	2	1	3	4	4	3	4	3	4	45
5	Sri Lestari	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	48
6	M.Rifai	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
7	M. Reza Anggra	4	4	2	3	2	2	2	1	3	4	4	3	4	3	4	45
8	Shelo Meta Gracia Sitorus	4	4	4	3	4	1	4	4	4	2	3	1	4	3	4	49
9	Izaa Bahaqi Nasution	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	52
10	Carissa Ema Mahliza	4	4	2	3	2	4	4	4	4	3	4	2	4	3	2	49
11	M. delvin	4	4	4	2	3	2	4	3	3	4	2	4	2	3	3	48
12	Lidiya Margareta	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	57
13	Faiq Nur fadillah	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	2	3	3	3	4	49
14	Yuka Intan Pertiwi	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	53
15	Selfia Andriani	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	56
16	Surya Darma	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	53
17	Fauzi handika	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	54
18	Zeskia Amelia	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	56
19	Saslsa mila	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57
20	Zulia Citra	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	51
21	MHD. Robil Ardi	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	49
22	Chika Amelia	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	55
23	Andika	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	49
24	Aldi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	55
25	Ly Kay La	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	55
<b>Total</b>																1.287	

Lampiran 14

Dokumentasi

