

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
CANVATERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V
DI SD NEGERI 164612**

SKRIPSI

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

Oleh:

SYAHRAINI NASUHA
2002090296



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

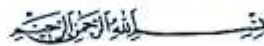


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

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

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 7 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Syahraini Nasuha
NPM : 2002090296
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612

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

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium ✓
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyulita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

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

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

3. Prof. Dr. Elfrianto Nasution, M.Pd.

1.

3.

2.



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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : SYAHRAINI NASUHA
N.P.M : 2002090296
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
29-06-2024	Daftar isi		
	Cek ulang perhitungan		
10-07-2024	Cek ulang kesimpulan		
	Gunakan mendaly untuk DP		
20-07-2024	acc		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Medan, Juni 2024
Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elrianto Nasution, M.Pd



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : SYAHRAINI NASUHA
N.P.M : 2002090296
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juni 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing



Prof. Dr. Elfianto Nasution, M.Pd

Diketahui oleh:

Dekan


Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Syahraini Nasuha
NPM : 2002090296
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 Berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612"** 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,



SYAHRAINI NASUHA
NPM. 2002090296

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Syahraini Nasuha, 2002090296, “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 164612”, Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan memahami siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 164612. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, masih terdapat sebanyak 57% siswa dikelas V yang belum mendapatkan nilai tuntas, atau masih dibawah KKM. Hal ini ternyata disebabkan oleh kurangnya variasi belajar yang dilaksanakan dikelas, diketahui bahwa guru dikelas hanya menggunakan pembelajaran berbasis ceramah, sehingga siswa merasa jenuh dan menjadi faktor utama siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 164612. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan menggunakan populasi seluruh siswa kelas V berjumlah 28 siswa, sampel yang diambil adalah seluruh bagian populasi, sehingga menggunakan teknik *Sampling* Jenuh. Adapun variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbasis Canva, sedangkan variabel terikatnya (Y) merupakan Kemampuan Memahami Materi. Uji yang digunakan dalam penelitian adalah uji validitas dan reliabilitas untuk melihat apakah instrumen valid dan reliabel. Kemudian, untuk menguji apakah terdapat pengaruh signifikan, menggunakan uji hipotesis *Paired Sample T-Test*, karena hanya menggunakan 1 kelas percobaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis canva terhadap kemampuan memahami materi siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai pre-test siswa sebelum diberi perlakuan dengan rata-rata nilai post-test siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil ini juga didukung dengan dilakukannya Uji Hipotesis, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana lebih kecil atau kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Jika didefinisikan secara singkat maka terdapat pengaruh positif penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Berbasis Canva, Kemampuan Memahami Materi

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memhami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sd Negeri 164612**”. Sholawat beriring salam tak lupa pula penulis hadiahkan kepada jujungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua. Ibunda penulis, **Siti Absyah** dan ayah **Usman Yusuf** yang selalu memeberikan dukungan dan nasehat sejak kecil hingga saat ini. Namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum**, selaku Wakil Dekan I

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**, selaku sekretaris kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Prof. Dr.Elfrianto, M.Pd.**, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
8. Selaku **Kepala Sekolah SD Negeri 164612** yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Seluruh Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.
10. Kepada ibu dan nenek penulis (**Mardia & Masrumi**) yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
11. Kedua adik penulis (**Wina & Alin**) yang selalu menjadi penguat dan semangat penulis dalam penyusunan skripsi ini.
12. Kepada Teman Dekat Penulis (**M.Habibie**) yang telah berjuang bersama-

sama dan saling memotivasi dari semester awal sampai semester akhir.

13. Terimakasih kepada sahabat-sahabat penulis yang selalu memberikan support dan motivasi kepada penulis.
14. Terimakasih kepada Abang-abang tingkatan penulis yang telah bersedia membantu dan memberikan support kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan proposal ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoinya, Amin. Wassalamu'allaikum Wr. Wb

Medan, July 2024
Peneliti

SYAHRAIN NASUHA
NPM. 20020902

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kerangka Teoritis.....	11
2.1.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.2 Pemahaman Siswa.....	26

2.1.3 Pembelajaran IPAS	34
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	42
2.3 Kerangka Konseptual	43
2.4 Hipotesis.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Pendekatan Penelitian	46
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	46
1. Lokasi Penelitian	46
2. Waktu Penelitian.....	46
3.3 Populasi dan Sampel.....	47
1. Populasi.....	47
2. Sampel.....	47
3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	48
1. Defenisi Operasional	48
2. Variabel Penelitian	49
3.5 Instrumen Penelitian	50
3.6 Teknik Analisis Data	52
1. Uji Validitas Instrumen.....	52
2. Uji Reliabilitas Instrumen	53

3. Uji Hipotesis.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	56
4.1.1 Pengujian Persyaratan Data	56
4.1.2 Pengujian Hipotesis	61
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai semester ganjil	3
Tabel 2. 1 Indikator Pemahaman Siswa	31
Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan	47
Tabel 3. 2 Sampel Siswa Kelas V SD Negeri 164612.....	48
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	50
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	57
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas	58
Tabel 4. 3 Data Kelompok Pre-Test Siswa Kelas V	58
Tabel 4. 4 Data Kelompok Post-Test Siswa Kelas V	59
Tabel 4. 5 Hasil Uji Hipotesis	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aplikasi Canva.....	24
Gambar 2. 2 Kerangka Konsepstual.....	45
Gambar 4. 1 Diagram Hasil Pre-Test Siswa Kelas V	59
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Post-Test Siswa Kelas V	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	72
Lampiran 2 Data Nilai Harian Siswa	75
Lampiran 3 Surat Izin Observasi Awal	76
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara Awal.....	77
Lampiran 5 Lembar Hasil Wawancara.....	78
Lampiran 6 Instrumen Penelitian (Tes).....	79
Lampiran 7 Bahan Ajar Siswa	80
Lampiran 8 Pre-Test Siswa Kelas V	83
Lampiran 9 Pre-Test Siswa Kelas V	84
Lampiran 10 Pre-Test Siswa Kelas	85
Lampiran 11 Post-Test Siswa Kelas V.....	86
Lampiran 12 Post-Test Siswa Kelas.....	87
Lampiran 13 Post-Test Siswa Kelas V.....	88
Lampiran 14 Data Mentah Pre-Test Siswa.....	89
Lampiran 15 Data Mentah Pre-Test Siswa.....	90
Lampiran 16 Data Kelompok dan Grafik Pre-Test Siswa Kelas V.....	91
Lampiran 17 Data Kelompok dan Grafik Post-Test Siswa Kelas V	92
Lampiran 18 Uji Validitas Instrumen.....	93
Lampiran 19 Uji Reliabilitas Instrumen.....	94
Lampiran 20 Uji Hipotesis <i>Paired Sample T-Test</i>	95
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian (Pre-Test)	96

Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian (Post-Test).....	97
Lampiran 23 Form K1	98
Lampiran 24 Form K2	99
Lampiran 25 Form K3	100
Lampiran 26 <u>Berita</u> Acara Bimbingan Proposal	101
Lampiran 27 Berita Acara Seminar Proposal	102
Lampiran 28 Berita Acara Seminar Proposal.....	103
Lampiran 29 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	104
Lampiran 30 Permohonan Izin Riset.....	105
Lampiran 31 Surat Balasa Izin Riset.....	106
Lampiran 32 Hasil Turnitin	107
Lampiran 33 Pernyataan Keaslian Skripsi	108
Lampiran 34 Daftar Riwayat Hidup.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar pada kehidupan sehari-hari. Mengutip Kemdikbud RI, perkembangan ilmu dan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia. Maka dari itu kita harus mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi.

Menurut Jaques Ellul dalam (Fadilah, 2023) teknologi ini memiliki karakteristik dan efisiensi untuk setiap bidang yang dibutuhkan manusia. Secara umum, IPTEK adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari ketrampilan untuk menciptakan alat, sampai metode pengolahan. Sehingga, keberadaan IPTEK ini dapat membantu pekerjaan manusia .

Menurut (Julia & Jiddal Masyrurroh, 2022) teknologi merupakan sebuah proses untuk meningkatkan nilai tambah. Proses ini dapat digunakan dan menghasilkan produk tertentu. Selain itu teknologi menjadi bagian dari sebuah integral yang terdapat di sistem tertentu.

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut,teknologi ini memiliki fungsi dan efisiensi di segala bidang yang dibutuhkan masyarakat. Secara umum ilmu pengetahuan dan teknologi adalah ilmu yang menyelidiki kemampuan menciptakan alat untuk mengolah metode. Keberadaan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat membantu pekerjaan manusia.

Teknologi adalah proses terciptanya nilai tambah. Proses ini dapat digunakan untuk membuat produk tertentu. Selain itu, teknologi merupakan bagian dari suatu sistem tertentu. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dan media digital telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Video animasi adalah salah satu jenis media yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi dengan cara yang visual dan menarik bagi siswa. Sementara itu, Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan, dengan berbagai fitur yang memungkinkan .

Menurut (Sujana, 2019) Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam keseluruhan aspek manusia. Hal ini disebabkan pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan manusia, yakni pada keseluruhan aspek kepribadian manusia. Berbeda dengan bidang-bidang lain, seperti arsitektur, ekonomi dan sebagainya, yang berperan menciptakan sarana dan prasarana bagi kepentingan manusia. Pendidikan lebih terkait langsung dengan pembentukan manusia, dalam hal ini pendidikan menentukan model manusia yang akan dihasilkannya. Keberhasilan pendidikan manusia tidak dapat lepas dari lingkungan sebagai realitas sosial.

Berdasarkan observasi awal yang di laksanakan dan wawancara yang dilakukan pada guru kelas V di SDN 164612 (https://drive.google.com/file/d/1Iq-71F8HLvznrI5S4AnCktcaR7_wsEpYG/view?usp=drivesdk) menyatakan bahwa

pada saat berlangsungnya suatu pembelajaran IPAS diperoleh data tentang hasil belajar siswa. Hasil belajar pada ujian semester ganjil khususnya mata pelajaran IPAS yang menunjukkan bahwa siswa kelas v sd negeri 164612 masih ada yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hanya 12 orang siswa yang mendapatkan nilai lebih besar sama dengan 75, dan 16 orang siswa mendapatkan nilai dibawah 75. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang masih belum berkembang sesuai harapan Sehingga rasa ingin tahu siswa masih rendah, Proses pembelajaran menjadi tidak efektif, siswa kelihatan gelisah, tidak semangat bahkan ada yang bermain-main sendiri, diakibatkan karena guru lebih sering menggunakan media buku paket dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga siswa mudah lupa dengan materi yang telah diberikan oleh guru.

Tabel 1. 1 Nilai semester ganjil

NO	Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria
1.	> 75	12	Tuntas
2.	< 75	16	Tidak tuntas

Media pembelajaran saat ini tidak hanya menjadi pelengkap proses pembelajaran, namun juga bisa menjadi salah satu komponen utama. Pembelajaran daring akibat dari pandemi covid-19 adalah salah satu bukti bahwa media pembelajaran bisa menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga tentunya harus menyesuaikan dengan kebutuhan saat ini.

Inovasi dalam pembuatan media pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan, baik dalam bentuk maupun ragam medianya. Inovasi bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media oleh siswa maupun guru. Daya tarik media

pembelajaran merupakan komponen yang harus selalu mendapatkan perhatian untuk berinovasi. Selain daya tarik, komponen efektifitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran juga merupakan bagian media yang harus terus melakukan inovasi. Media yang menarik dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran merupakan gambaran ideal dari proses inovasi dalam media pembelajaran.

Penggunaan animasi dalam media pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang bisa dilakukan. Animasi dalam bentuk video bisa diaplikasikan dalam media berbasis multimedia interaktif dan juga bisa menjadi media video yang berdiri sendiri. Animasi dalam media pembelajaran bisa menjadi nilai tambah dikarenakan animasi memiliki daya tarik yang cukup besar bagi pengguna, terutama siswa yang merupakan target utama media pembelajaran.

Dalam konteks ini, pengaruh media video animasi berbasis aplikasi Canva dapat memberikan kontribusi positif dalam pemahaman materi pada siswa, keunikan dan daya tarik visual, pemahaman yang lebih baik, kreativitas dan eksplorasi, dan aksesibilitas dan fleksibilitas. Dalam pengaruh media video animasi berbasis aplikasi canva, peran guru sangat penting dalam memberikan panduan, mendukung dan memberikan umpan balik kepada siswa. Dengan demikian, penggunaan media video animasi berbasis canva dapat mempengaruhi pemahaman siswa dan Prestasi belajar siswa.

Menurut (Faridah Hayati, 2020) canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi canva.

Pentingnya penggunaan media animasi, karena anak pada usia Sd rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Dengan penggunaan media animasi akan mampu efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Di sisi lain peningkatan pemahaman isi pelajaran menuntut peserta didik banyak berlatih mengenai pemahaman materi. Sementara itu masih banyak peserta didik yang kurang berminat untuk membaca, belajar, dan mengerjakan soal soal latihan secara mandiri. Keberhasilan dalam pembelajaran biasanya diukur dari peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Semakin banyak peserta didik yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi keberhasilan dari pelajaran tersebut.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih kurang di beberapa sekolah .Karena Dalam proses pembelajaran IPAS guru cenderung menerapkan metode ceramah dalam pembelajarannya.

Mnenurut (Susilowati, 2023) IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan. Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung jadi IPAS. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

(Andreani & Gunansyah, 2023) menyimpulkan bahwa guru sekolah dasar memberikan respon positif terhadap mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. IPAS dipandang memiliki dampak positif karena dapat mengurangi beban guru dalam mengejar materi sehingga guru mempunyai waktu yang banyak untuk mengeksplorasi beragam model dan metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Menurut (Pagarra et al., 2022) IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa IPAS merupakan pembelajaran terpadu yang membimbing peserta didik mengembangkan pemikiran kritis dan rasional. Tujuan pembelajaran konsep ilmu

alam dan ilmu pengetahuan alam adalah untuk menghasilkan pengalaman dan meningkatkan kompetensi. Kurikulum memadukan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial ke dalam mata pelajaran nyata. Tujuan IPA dalam kurikulum mandiri adalah untuk mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif dan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Dalam Kurikulum Merdeka ditemukan bahwa guru sekolah dasar mempunyai sikap positif terhadap alam dan ilmu pengetahuan alam. IPAS tampaknya memberikan dampak positif karena dapat mengurangi beban guru dalam mencari materi, memberikan waktu yang cukup bagi guru untuk mengeksplorasi berbagai model dan metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa. mempelajari makhluk hidup, benda hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Indonesia kaya akan keragaman hayati dan ekosistem alamnya, baik flora maupun fauna. Pulau Papua dan kepulauan Maluku tempat keragaman hayati tersebut. Dengan hal itu, jangan sampai modernisasi menghilangkan dan melenyapkan habitat asri para hewan endemik yang dimiliki pulau Papua seperti burung cendrawasih dan flora dan fauna yang ada di kepulauan Maluku. Stop penebangan hutan dan mari kita jaga alam kita.

Peserta didik akan mempelajari mengenai negara Indonesia berdasarkan letak dan kondisi geografis beserta kekayaan alam yang terkandung didalamnya. Peserta didik juga diharapkan dapat membaca dan mengambil informasi dari sebuah peta. Berdasarkan informasi tersebut, peserta didik

diharapkan bisa menghubungkannya dengan kondisi Indonesia sebagai negara maritim dan agraris. Peserta didik juga akan dikenalkan ke dalam pengelompokan sumber daya alam (SDA), baik itu hayati maupun nonhayati serta SDA yang bisa diperbarui dan tidak bisa diperbarui. Setelah belajar peserta didik diharapkan bisa menyadari kekuatan yang dimiliki negara serta memiliki cita-cita untuk bergotong-royong mengembangkan negaranya sesuai potensi dan kekayaan yang dimiliki. Peserta didik juga diharapkan menyadari pentingnya akan suatu penggunaan SDA secara bijaksana untuk keberlanjutan SDA itu sendiri (berakhlak mulia). Aktivitas-aktivitas ini bisa dikaitkan dengan pelajaran Matematika (penggunaan skala dalam peta), Bahasa Indonesia (menulis, melakukan presentasi, dan membaca), dan PKN (hak masyarakat untuk menikmati kekayaan alam secara merata serta tanggung jawab untuk dapat menjaganya).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V DI SD Negeri 164612”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik merasa cepat bosan dan bermain-main sendiri pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Kurangnya keaktifan peserta didik sehingga banyak dari peserta didik diam dan

tidakbertanya padahal mereka belum memahami.

3. Masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru pada saat pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Dari masalah-masalah yang sudah diidentifikasi diatas, Hal-hal yangdibatasi dalam penelitian ini yaitu: Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan memahami materi IPAS Bab 6 topik B Indonesiaku kaya hayatinya kelas v sd negeri 164612.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap kemampuan memahami materi pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 164612?
2. Bagaimana Kemampuan pemahaman materi IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva di SD Negeri 164612?
3. Bagaimana kemampuan pemahaman materi IPAS setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva di SD Negeri 164612?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap kemampuan memahami materi pada

mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 164612

2. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman materi IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva di SD Negeri 164612?
3. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman materi IPAS setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva di SD Negeri 164612?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti yaitu sebagai bahan masukan dan menambah wawasan bagi penulis sebagai calon guru dalam mendidik siswa pada masa yang akan datang.
2. Bagi Pihak Sekolah yaitu sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah pada umumnya untuk melengkapi sarana dan prasana disekolah.
3. Bagi Siswa yaitu dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar dan membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran ipas.
4. Bagi Guru yaitu dapat memberi masukan tentang pentingnya penggunaan media yang bervariasi dalam mengajar dan pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih baik dan berkualitas.
5. Bagi Peneliti Lain Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala alat atau bahan yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran untuk dapat membantu siswa memahami dan dapat menguasai suatu mata pelajaran. Media ini dapat berupa suatu objek fisik, dan teknologi atau kombinasi keduanya yang telah dirancang untuk menyampaikan suatu informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi suatu pemahaman dan retensi konsep pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah untuk dapat menciptakan suatu pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami sebuah konten pelajaran dengan lebih baik.

Media pembelajaran adalah media yang berbentuk media cetak, media audiovisual, atau teknologi informasi dan menyampaikan pesan kepada penerimanya berdasarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa. Tujuan pembelajaran dicapai dengan menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana penyebaran pesan dan informasi pembelajaran. Banyak ahli telah membuktikan keterbatasan media pembelajaran. Misalnya, AECT (Association of Education and Communication Technology), mengemukakan bahwa media pembelajaran digunakan oleh masyarakat untuk menyampaikan berbagai informasi.³⁴ Kata media pendidikan

digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan Hamalik, dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sesuai dengan pendapat Tafonao 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, dan minat peserta didik untuk belajar.

Menurut (Abraham & Supriyati, 2022) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran sangat penting dalam pengalaman yang berkembang karena pendidik dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih signifikan. media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih menarik dan cakup. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat dikenal siswa dan menarik keuntungan siswa untuk mengetahui lebih lanjut. (Munawarah et al., 2022).

Menurut (Monoarfa & Haling, 2021) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala benda atau suatu perangkat

yang digunakan oleh guru dalam suatu proses belajar-mengajar untuk memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Media yang biasa digunakan dalam suatu pembelajaran pada umumnya disebut media pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai. Media merupakan alat bantu pada bagian yang strategis, sebagai salah satu syarat pembelajaran yang dikelola oleh pendidik untuk meningkatkan jalannya kerjasama pengajar dengan siswa dan kerjasama siswa dengan iklim belajarnya.

2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Keefektivan belajar sangat berpengaruh pada metode dan media saat pembelajaran. Menurut sudiman fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Memastikan agar penyajian yang disampaikan tidak terlalu visual
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang agar benda yang ukurannya besar tidak di bawa ke dalam kelas tetapi di perlihatkan dalam bentuk gambar, slide dan sebagainya. Sedangkan jika menceritakan masa lalu guru bisa membuat film

atau video.

3) Meningkatkan gairah belajar siswa agar siswa tidak lagi belajar dengan pasif

Fungsi media khususnya media visual menurut (Nurrita,2021)yaitu media pembelajaran memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi kognitif, fungsi afektif dan fungsi kompensatori. Dalam fungsi atensi media visual memiliki fungsi sebagai mengarahkan perhatian siswa kepada pembelajaran, fungsi kognitif memiliki fungsi sebagai mempercepat tujuan pembelajaran melalui gambar dan lambang dari visual tersebut, fungsi afektif siswa bisa menikmati dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar dalam hal melihat gambar, sedangkan fungsi kompensatori adalah siswa yang mempunyai kemampuan lemah akan diberi teks agar mengingat kembali kepada informasi yang telah dijelaskan dalam bentuk teks.

Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut (Wati, 2015) yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karna dengan media belajar lebih menarik, metode yang digunakan guru lebih bervariasi, banyaknya aktivitas yang dikerjakan oleh siswa selama jam pembelajaran. Sedangkan, manfaat media praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam kelas sebagai proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat menjelaskan pengenalan pesan dan data dengan tujuan dapat mempercepat dan lebih mengembangkan pengalaman dan hasil dari pendidikan
- 2) Perhatian anak dapat ditingkatkan dan diarahkan dengan media pembelajaran, memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara

siswa dengan lingkungannya serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman serupa kepada siswa tentang peristiwa peristiwa dilingkungannya yang memungkinkan interaksi langsung dengan guru dan lingkungannya.

2.1.1.3 Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak macamnya. Dari yang paling murah hingga mahal, dari yang sederhana hingga canggih. Media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

1) Media Visual

Media visual ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu media yang tidak diproyeksikan dan media proyeksi. Media yang tidak di proyeksi ada 3 yaitu media realia, model dan media grafik. Media realia adalah media yang bisa tidak dihadirkan dalam ruang kelas dalam kata lain dapat melihat langsung kepada objek nya, kelebihan dalam media ini adalah siswa mendapatkan pengalaman langsung. Model adalah media tiruan berbentuk tiga dimensi sebagai pengganti dari benda aslinya, contoh dari model ini adalah pada materi sistem peredaran, sistem gerak, peredaran darah dll. Yang terakhir ada media grafik media ini berbentuk gambar, sketsa, bagan dan grafik. Media ini sebagai penyalur pesan melalui simbol-simbol visual. Adapun fungsi dari media grafik ini adalah menarik perhatian.

Media proyeksi dibagi menjadi 2 yaitu transparansi OHP dan film bingkai/

slide. Transparasi OHP adalah alat bantu guru dalam mengajar. Prangkat media transparasi ini ada perangkat lunak dan perangkat keras. Teknik dalam mengambil media transparasi OHP ini dengan cara mengambil dari bahan cetak dengan teknik tertentu dan membuat sendiri secara manual. Film bingkai/ slide ini berukuran 35 mm dan di beri bingkai 2x2 inci. Manfaat dari film bingkai ini sama dengan media transparasi yang membedakan hanya kualitas nya lebih bagus. Adapun kelemahan dalam media ini adalah biaya produksi dan peralatannyalebih mahal.

2) Media Audio

Media ini adalah media yang hanya menyalurkan suara saja. Media ini tidak rumit dan murah karna itulah media ini sering digunakan dalam pembelajaran. Adapun contoh dari media audio yaitu radio dan kaset-radio. Kelemahan pada media ini adalah kurang nya hayalan untuk siswa karna tidak bisa menikmati gambar. Radio adalah benda elektronik yang memberikan informasi yang bagus dan aktual hanya dengan suara. Radio ini dapat digunakan untuk media pembelajaran karna dinilai cukup efektif. Kaset-radio yang di bahas di sini adalah kaset-radio dalam penggunaan media pembelajaran, keuntungan dalam menggunakan media ini adalah perawatan yang murah dan dinilai media yang sangat ekonomis.

3) Media Audio-Visual

Jenis media ini adalah mengandung unsur suara dan gambar yang dapat di lihat. Contoh penggunaan media ini adalah film, animasi, vidio, dll. Kelebihan penggunaan media ini adalah lebih menarik dari pada media lain karna

mengandung dua unsur. Penggunaan audio visual sangat mudah di pahami oleh siswa karna mempermudah proses belajar dan juga menambah motivasi anak untuk memahami materi ajar.

Menurut Setiadarma media audio visual adalah teknologi audio visual tentang cara memproduksi atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanik atau elektronik untuk pesan audio visual. Ciri- ciri utama media audio visual adalah menghadirkan visualisasi dinamis yang digunakan dengan cara yang telah ditentukan oleh perancang atau pembuatnya.

4) Video Animasi

Video berasal dari kata vidi dan visum yang berarti melihat atau mempunyai daya ingat. Munir menyatakan bahwa video adalah teknologi yang dapat merekam, pengolahan, pemindahan dan penyimpanan urutan gambar diam dan secara elektronik video tersebut tampak bergerak. Video pembelajaran tidak sama dengan video pada umumnya atau video rekaman praktik.

Video pembelajaran adalah video yang dirancang sedemikian rupa sebagai bahan ajar guru kepada siswa. Video ini dirancang agar materi yang di ajarkan lebih menarik dengan bantuan alat peraga visual audio. Video pembelajaran berisikan video peristiwa yang berkaitan dengan materi pembelajaran, lagu pembelajaran, dan film yang mengandung materi pembelajaran.

Kata animasi berasal dari bahasa Yunani yaitu "animo" yang berarti minat. Animasi ini pada dasarnya suatu ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi. Unsur seni terkait dengan keilmuan itu sendiri yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi perangkat yang dapat merekam sebuah audio yang menghasilkan

animasi. Contohnya seperti kamera film, perekam suara, video serta SDM. Semua nya bersatu lalu terbentuklah karya animasi. Manvell dan Hallas menyebutkan pengertian dari animasi itu sendiri berasal dari kata animation dalam kamus Indonesia dan Inggris kata ini memiliki arti menghidupkan. Secara umum animasi ini bisa menghidupkan dan menggerakkan benda mati. (Wulandari et al., 2020).

Video animasi merupakan bentuk penyajian bergambar yang menarik karena simulasi gambar bergerak dan menggambarkan suatu pergerakan objek benda. Animasi dinilai mampu menjadi inovasi pembelajaran disekolah dasar karena media animasi dapat menampilkan media yang tidak ada menjadi ada. Animasi dapat menggabungkan elemen virtual seperti teks, gambar, video, audio menjadi satu produk yang terintegritas. Animasi juga dapat menyelaraskan gaya belajar seperti visual, audio, kinestetik atau lainnya dan animasi dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar. (Hajar et al., 2023).

Menurut (H. R. Sari & Yatri, 2023) animasi sangat cocok dijadikan media dalam pembelajaran karena dianggap dapat menarik perhatian peserta didik jika digunakannya dengan tepat. Dalam penelitian peserta didik yang memiliki latar belakang dan pendidikan yang rendah akan cenderung memerlukan bantuan, salah satunya yaitu animasi untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.

Menurut (Hijrah et al., 2021) untuk menghasilkan video yang sesuai untuk menambah inspirasi belajar bagi siswa maka harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik dari media video yaitu:

1) Kejelasan pesan

Siswa mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna ketika mereka menggunakan media video, dan siswa mampu menerima informasi secara keseluruhan.

2) Berdiri sendiri

Video yang dibuat bersifat otonom pada bahan video lainnya atau tidak digunakan bersama dengan bahan ajar lainnya.

3) Akrab dengan pemakainya

Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan sederhana, informasi yang bersifat membantu dan dapat diakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi isi

Materi yang disampaikan harus benar-benar representatif.

5) Visualisasi dengan media Bergantung pada prasyarat materi, konten disajikan dalam format multimedia yang menggabungkan teks, animasi, suara, dan video. Bahan yang digunakan sesuai.

6) Menggunakan kualitas resolusi tinggi

Tayangan sebagai ilustrasi media video yang dibuat dengan inovasi desain canggih dengan tujuan tinggi namun dukungan untuk masing-masing spesifik kerangan di komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video dapat digunakan secara individu dan tidak hanya dalam setingan sekolah.

2.1.1.4 Video Animasi Dalam Penelitian

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

1) kegiatan Pembukaan

- Guru memulai pembelajaran dengan aktivitas rutin seperti salam dan doa
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Guru menyampaikan tujuan belajar dan asesmen yang akan dilakukan.

2) Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan materi dengan menampilkan video animasi didepan kelas
- Guru juga mengumpan balik pertanyaan disaat video animasi ditampilkan
- Sebelum guru membagi kan tugas, guru mengajak siswa melakukan ice breaking

Guru memberikan pengarahan tentang cara pengerjaan LKPD dan memberikan tugas kepada siswa

- Dengan bimbingan guru, siswa mengerjakan aktivitas LKPD.
- Guru mengawas siswa melakukan hasil kerja siswa.

- Dengan bimbingan guru, beberapa siswa mempresentasikan hasil kerja siswa.
- Guru memandu siswa melakukan refleksi atas hasil kerja yang sudah disampaikan.

3) Kegiatan Penutup

- Guru membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru memberikan penguatan materi pembelajaran.
- Murid dimotivasi untuk berkomunikasi aktif jika memiliki kesulitan
- Guru menanyakan kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlalu
- Guru menyampaikan ulang kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung
- Guru menutup pembelajaran dan berdoa sebelum pulang

2.1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Kelebihan dari penggunaan video animasi dalam pembelajaran yaitu:

1. Masyarakat umum dapat mengakses video animasi pembelajaran melalui media sosial, seperti youtube, tiktok, facebook dan media sosial lainnya.
2. Video yang dibuat untuk pembelajaran dapat digunakan dalam waktu yang lama dan kapan saja, jika informasi didalamnya masih relevan dengan materi yang sudah ada
3. Sebagai media pendidikan yang menyenangkan dan mudah untuk

digunakan

4. Membantu siswa dalam memahami materi yang mereka pelajari dan membantu guru proses pembelajaran.

Kekurangan video animasi dalam pembelajaran yaitu:

1. Karena media ini hanya dapat digunakan dengan bantuan media komputer, selain komputer media ini membutuhkan alat bantu seperti speaker dan proyektor ketika digunakan didalam kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran.
2. Membuat video animasi membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
3. Selain pembuatannya memerlukan waktu yang tidak sedikit video animasi ini juga memerlukan biaya yang cukup besar.

Strategi yang dilakukan untuk melengkapi kekurangan media video animasi:

1. Menyiapkan alat media video animasi, khususnya dengan membuat tempat permanen untuk peralatan media video pembelajaran seperti LCD proyektor, speaker, dan stopkontak hal ini untuk menutupi kekurangan tersebut.
2. Melalui situs dan aplikasi online gratis, guru dapat membuat video pembelajaran dari smartphone mereka sendiri dengan merekam dan mengedit gambar
3. Guru harus kreatif dan mau meluangkan waktu untuk membuat video.
4. Guru didorong untuk mengikuti pelatihan dan seminar terkait teknologi dan informasi dan video animasi untuk proses pembuatan video.

2.1.1.6 Langkah-Langkah Menggunakan Video Animasi

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

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

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

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

kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.(Analia & Yogica, 2021)

2.1.1.7 Aplikasi Pembuat Video Animasi

Berikut ini aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi dalam pembelajaran khususnya didalam penelitian saya aplikasi yang digunakan ialah:

1. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, yaitu pada versi web, iPhone, dan Android. Di masa seperti sekarang ini, lembaga pendidikan memberikan pelajaran tentang bagaimana mendesain suatu hal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah Perguruan Tinggi.



Gambar 2. 1 Aplikasi Canva

Langkah-langkah dalam pembuatan video melalui aplikasi canva menurut (Citradevi, 2021) yaitu sebagai berikut:

1) Membuka laman canva https://www.canva.com/id_id/daftar menggunakan akun google atau bisa dengan menggunakan akun belajar

2) Memilih Desain Presentasi

- 3) Memilih template tema Pendidikan
- 4) Mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan

Canva adalah platform atau aplikasi desain grafis daring yang membantu pemula membuat, mendesain, atau mengedit desain. (Annur & Design, n.d.) Canva menawarkan berbagai fitur menarik yang memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran seperti desain spanduk, komik, infografis, poster, sertifikat, video grafik, sampul eBook, papan cerita, proposal, label, kartu identitas, undangan, kolase foto, sampul majalah, buku, kop surat, pamflet, logo, dan sebagainya (Rahmatullah, Inanna & Ampa, 2020). Disimpulkan bahwa aplikasi Canva merupakan aplikasi daring dengan beragam fitur canggih dan menarik yang dapat membantu mengembangkan kreativitas.

Menurut (Herman, 2021) Canva memiliki elemen desain menarik yang dapat membantu pengguna untuk lebih kreatif dalam mendesain media pendidikan, disisi lain adanya canva membantu pendidik untuk menggeluti perkembangan jaman yang berada di era digital dan memberikan inovasi dalam proses pembelajaran (Ariyani et al., 2022).

Dari beberapa pendapat menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik yang akan berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar peserta didik. Aplikasi canva dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan inovatif guru dalam mendesain pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah difahami oleh peserta didik. Menurut (Febriana et al., 2024) Canva merupakan

program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran.

2.1.2 Pemahaman Siswa

2.1.2.1 Pengertian Pemahaman Siswa

Pemahaman adalah perasaan setelah menerjemahkan ke dalam suatu makna atau proses akal yang menjadi sarana untuk mengetahui realitas melalui sentuhan dengan pancaindra. Pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara, perbuatan, memahami atau memahamkan.

Pemahaman yaitu kesanggupan menjelaskan dan menerjemahkan makna yang terkandung dalam sesuatu. Sebagai contoh menerjemahkan suatu kalimat, sandi, dan lain sebagainya. Pemahaman ini lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan. Menurut Benjamin S. Bloom pada buku yang berjudul *Taksonomi Of Education Objectivities* menyatakan bahwa tujuan pendidikan digolongkan menjadi tiga bidang yaitu bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada bidang kognitif ada enam tingkatan yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, penerapan, sintesis, dan evaluasi. Pemahaman dinilai dengan siswa diminta untuk membuktikan bahwa siswa tersebut memahami hubungan sederhana, konsep dan fakta-faktanya. Pemahaman berasal dari kata “paham” yang berarti seseorang dapat dikatakan mengerti atau memahami sesuatu jika mampu menjelaskan dengan benar.

Kemampuan Pemahaman adalah wewenang untuk memutuskan sesuatu, Pemahaman juga dapat diartikan kapasitas pemikiran siswa untuk membangun makna atau pemahaman dari pengetahuan sebelumnya dengan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang ada atau mengintegrasikan pengetahuan

baru kedalam skema yang ada. Edgar menyatakan bahwa “memahami” sendiri berarti memahami secara intelektual teks, konteksnya, jamak, tunggal, dan bagian-bagian lainnya. Hal ini berkenaan dengan salah satu tujuan pendidikan menurut Bloom yaitu ranah kognitif. Kemampuan intelektual merupakan bagian dari domain kognitif. Ranah kognitif adalah kegiatan untuk mengukur pengetahuan siswa. Pemahaman menurut Bloom dibedakan menjadi tiga kategori yaitu:

1. Pemahaman penerjemah atau translasi. Terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya seorang siswa mampu merubah bentuk permasalahan kedalam simbol lain seperti rumus atau tabel untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.
2. Pemahaman penafsiran atau interpretasi. Yaitu hubungka komponen sebelumnya ke yang sudah ada. Contohnya siswa mampu menentukan nilai rata-rata dari tabel frekuensi dari data kelompok statistik
3. Kelompok ekstrapolasi atau ekstrapolasion. Dengan ini siswa diharapkan melihat dibalik yang tertulis dapat memperluas presepsi dalam arti waktu, kasus, masalah dan dimensinya. Contoh siswa dapat menyelesaikan permasalahan bunga tabungan dengan mengembangkan rumus bunga setiap bulannya.

Menurut Oemar Hamalik konsep adalah suatu kelas stimulus yang memiliki sifat-sifat umum. Konsep diperoleh karna adanya fakta, peristiwa, pengalaman, dan berfikir abstrak. Salah satu cara belajar pemahaman yaitu dengan belajar konsep. belajar konsep mempunyai pengaruh tersendiri terhadap pembelajaran jangka panjang. Menurut Rosser dalam Ratna, konsep adalah abstraksi yang

mewakili sekelompok peristiwa, atau objek dengan karakteristik yang sama.

Hasil utama dalam pendidikan yaitu belajar konsep. Karna belajar konsep ini adalah komponen pemikiran individu yang memungkinkan proses mental yang lebih tinggi untuk memecahkan masalah tertentu sesuai dengan aturannya. Semakin sering manusia menyusun hubungan dalam konsep, semakin sederhana bagi mereka untuk mengingat, memahami, dan menerapkannya maka akan memperoleh pemahaman konseptual. Adapun kegunaan konsep yaitu:

- 1) Konsep mengurangi kerumitan lingkungan.
- 2) Konsep membantu untuk mengidentifikasi objek-objek yang ada disekitarkita
- 3) Konsep membantu untuk mempelajari suatu yang baru, yang lebih maju.
- 4) Konsep memungkinkan pelaksanaan pengajaran.
- 5) Konsep dapat digunakan untuk mempelajari dua hal yang berbeda dalam kelas yang sama jika telah memahami konsep suatu bangsa. Jika konsep yang paling mendasar pertama kali disampaikan kepada siswa sebagai penghubung antara informasi baru dan yang sudah ada dalam struktur kognitifnya, maka pemahaman suatu konsep dapat berkembang dengan baik.

Pemahaman konsep menurut Purwanto adalah kemampuan yang di harapkan peserta didik mampu memahami konsep, situasi atau fakta yang diketahui serta dapat menjelaskan dengan menggunakan kata kata sendiri tanpa mengubah maknanya. Sedangkan pemahaman konsep menurut Trianto selvina dkk adalah

kemampuan siswa yang identik dengan kemampuan memahami konsep-konsep yang disajikan dan menerapkan pengetahuan dalam konteks.

Di dalam ranah kognitif menunjukkan tingkatan-tingkatan kemampuan yang dicapai dari yang terendah sampai yang tertinggi. Dapat dikatakan bahwa pemahaman tingkatannya lebih tinggi dari sekedar pengetahuan. Definisi pemahaman menurut Nugraha adalah “kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan”(Nugraha, 2018).

Menurut (Annisa Nur Hidayat, Jajang Bayu Kelana, 2023) dengan memahami berarti sanggup menjelaskan, mengklasifikasikan, mengikhtisarkan, meramalkan, dan membedakan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa adalah kesanggupan siswa untuk dapat mendefinisikan sesuatu dan menguasai hal tersebut dengan memahami makna tersebut. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam suatu teori maupun konsep-konsep yang dipelajari. engan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap arti dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.

2.1.2.2 Indikator Pemahaman Siswa

(Putri et al., 2022) mengatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mengetahui, yakni mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
- 2) Memahami, yakni mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.
- 3) Menerapkan, yakni mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang kongkret dan baru.
- 4) Menganalisis, yakni mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis, yakni mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru
- 6) Mengevaluasi, yakni mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, berdasarkan kriteria tertentu

Dalam buku yang berjudul analisis pemahaman konsep yang di tulis oleh Ella Suryani terdapat tujuh indikator yang dapat dikembangkan dalam tingkatan pemahaman menurut Bloom dan direvisi oleh Anderson & Krathwohl. Berikut indikator pemahaman konsep menurut Bloom:

Tabel 2. 1 Indikator Pemahaman Siswa

Katagori dan Proses Kognitif	Indikator	Definisi
Menafsirkan (interpreting)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klasifikasi 2. Memparafrase 3. Mewakikan 4. Menerjemahkan 	Mengubah bentuk yang satu kedalam bentuk yang lain
Memberi contoh (exemplifying)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambarkan 2. Memberi contoh 	Menentukan contoh kasus atauilusi dari suatu konsep atau prinsip
Mengklasifikasikan (classifing)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkatagorikan 2. Menggolongkan 	Menentukan sesuatu yang dimiliki oleh suatu kategori
Meringkas (summaring)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengabsraksikan 2. Menggeneralisasikan 	Pengabsrakan tema tema umum atau point- point utama
Menarik infferensi (inffering)	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menyimpulkan 2.Mengektrapolasikan 3. Menginterpolasikan 4. Memprediksikan 	Penggambaran kesimpulan logis dari informasi yang disajikan
Membandingkan (comparing)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengontraskan 2. Memetakan 3. Menjodohkan 	Mencari hubungan antar dua ide,objek atau hal serupa
Menjelaskan (explaining)	1. Mengkonstruksi model	Mengkontruksi model

Pemahaman konsep pada pembelajaran dapat diartikan sebagai materi

pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik bukan hanya sebagai hafalan, tetapi dengan pemahaman peserta didik lebih mengerti terhadap konsep yang diajarkan. Pemahaman ditandai dengan kemampuan membandingkan, membedakan, mempertentangkan ide yang diperoleh dengan ide yang baru. Menurut depdiknas pada tahun 2008 terdapat beberapa indikator yang menunjukkan pemahaman konsep, antara lain:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep
- 2) Mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)
- 3) Memberi contoh dan noncontoh dari konsep
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
- 5) Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.

Pemahaman merupakan salah aspek kognitif (pengetahuan). Penelitian terhadap aspek pengetahuan dapat dilakukan melalui test lisan dan test tulisan. Teknik penilaian aspek pemahaman caranya dengan mengajukan pernyataan yang benar dan keliru, dan urutan, dengan pertanyaan berbentuk essay (open ended), yang menghendaki uraian rumusan dengan kata-kata dan contoh-contoh (Alfina Sutirna, 2022).

2.1.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Memahami

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa adalah sebagai berikut:

a. Faktor Internal (dari diri sendiri)

- 1) Faktor Jasmaniah (fisiologi), meliputi: keadaan panca indera yang sehat

tidak mengalami cacat (gangguan) tubuh, sakit atau perkembangan yang tidak sempurna.

- 2) Faktor Psikologis, meliputi: keintelektualan (kecerdasan), minat, bakat dan potensi prestasi yang di miliki.
- 3) Faktor pematangan fisik atau psikis
- 4) Faktor Pengalaman, pengalaman merupakan sumber pemahaman, atau pengalaman itu suatu cara untuk memperoleh kebenaran pemahaman. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pemahaman. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu. Pengalaman merupakan sumber pemahaman, atau pengalaman itu suatu cara untuk memperoleh kebenaran pemahaman. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pemahaman. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu.

b. Faktor Eksternal (dari luar diri)

- 1) Faktor Sosial, meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kelompok dan lingkungan masyarakat.
- 2) Faktor Budaya, meliputi: adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
- 3) Faktor Lingkungan Fisik, meliputi: fasilitas rumah dan sekolah.
- 4) Faktor Lingkungan Spiritual (Keagamaan)
- 5) Faktor Pendidikan, Menurut Notoadmojo Pendidikan adalah suatu kegiatan

atau proses pembelajaran untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan tertentu sehingga sasaran pendidikan itu dapat berdiri sendiri. Menurut Wied Hary menyebutkan bahwa tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pemahaman yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang makin semakin baik pula pemahamannya.

6) Faktor Pekerjaan

Memang secara tidak langsung pekerjaan turut andil dalam mempengaruhi tingkat pemahaman seseorang, hal ini dikarenakan pekerjaan berhubungan erat dengan faktor interaksi sosial dan kebudayaan, sedangkan interaksi sosial dan budaya berhubungan erat dengan proses pertukaran informasi. Dan hal ini tentunya akan mempengaruhi tingkat pemahaman seseorang.

2.1.3 Pembelajaran IPAS

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran IPAS

Desain pembelajaran merupakan proses sistematis, berdasarkan teori pendidikan, strategi pembelajaran, dan spesifikasi untuk mempromosikan pengalaman belajar yang berkualitas.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi tersusun unsur unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari anak didik, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, fil, audio, dan lain-lain. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual dan juga komputer. Sedangkan prosedur meliputi

jadwal, metode penyampaian, belajar dan lain-lain. Unsur tersebut saling berhubungan (interkasi) antara unsur satu dengan yang lain.

IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS sebenarnya dapat diajarkan secara bersamaan. Terlebih objek kajian kedua mata pelajaran sama-sama tentang lingkungan sekitar. IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan). Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sains memiliki tiga kompetensi yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk, proses, dan sikap. IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial, luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Menurut (Septy Nurfadhillah, 2021) IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan

lingkungannya.

Penulis dalam penelitian ini mengambil dua tema, tema IPA dan IPS. Tema IPA adalah keanekaragaman hayati, sedangkan IPS adalah tentang geografis. Dalam implementasi pembelajaran IPAS ini mendasari pengembangan kontes literasi dan numerasi lebih kontekstual, karena materi IPA mendapat dukungan kondisi kontekstual masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dari IPS.

2.1.3.2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan

dirinya dan lingkungan di sekitarnya;

- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

2.1.3.3 Manfaat Pembelajaran IPAS

Manfaat dari mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3.4 Karakteristik Pembelajaran IPAS

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Sebagai negara yang kaya akan budayadan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah.

Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di jenjang SD bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki.

Dengan mempertimbangkan bahwa anak usia SD masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

Hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan anak usia SD masih dalam tahap berpikir konkrit/ sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail. Pembelajaran di SD perlu memberikan peserta didik kesempatan untuk melakukan eksplorasi, investigasi dan mengembangkan pemahaman terkait lingkungan di sekitarnya.

Jadi, mempelajari fenomena alam serta interaksi manusia dengan alam dan antar manusia sangat penting dilakukan di tahapan ini. Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan.

Apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran di masa kini maupun masa depan. Itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkap kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan.

Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari satu sudut pandang: keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu. Untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran

IPAS,ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan Proses.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS tidak berbeda dengan mata pelajaran lain. Rencana pembelajaran perlu dibuat terlebih dahulu agar pembelajaran sesuai dengan kurikulum, silabus dan tujuan pembelajaran. Penetapan model pembelajaran yang sesuai perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bahan ajar yang relevan, media pembelajaran dan penilaian disesuaikan dengan karakteristik materi IPAS.

2.1.3.5 Karakteristik kelas V

Menurut (Munawarah et al., 2022) karakteristik anak umur 10-13 tahun atau kelas 5-6 adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik Fisik

- a. Anak-anak menjadi sadar akan keadaan jasmaninya.
- b. Anak laki-laki senang pertandingan yang kasar dan keras.
- c. Anak-anak pada masa ini ada perbaikan kecepatan bereaksi.
- d. Anak-anak umur ini gemar akan jenis olahraga pertandingan.
- e. Koordinasi anak-anak umur ini baik, karena itu sudah dapat diajarkan jenis-jenis kegiatan yang agak sukar, artinya kegiatan yang memerlukan gerakan gabungan.
- f. Keadaan jasmani terlihat kuat, kokoh dan sehat.

2. Karakteristik Sosial dan Emosional

- a. Bersamaan dengan proses kematangan fisik, emosinya pada waktu itu tidak stabil.

- b. Karena hasrat bergabung dan adanya perbedaan cara menimbulkan salah paham antara anak satu dan lainnya.
- c. Anak usia ini mudah timbul takjub.
- d. Anak-anak usia ini emosi biasa berontak.
- e. Mempunyai tanggapan positif terhadap penghargaan dan puji-pujian
- f. Anak-anak masa ini mempunyai pandangan kritis terhadap tindakan orang dewasa.
- g. Rasa kebanggaan berkembang.
- h. Setiap hal yang dikerjakan, menginginkan adanya penghargaan atau pengenalan.
- i. Ingin pengenalan atau penghargaan dari kelompok.

Anak-anak masa ini mudah memperoleh teman. Lebih senang melakukan kegiatan dalam kelompok dari pada kegiatan yang bersifat perorangan (individual).

3. Karakteristik Mental

- a. Anak-anak masa ini lebih gemar bermain-main dengan mempergunakan bola.
- b. anak-anak lebih berminat dalam permainan-permainan berregu atau Berkelompok.
- c. Anak-anak sangat terpengaruh apabila ada kelompok yang menonjol atau mencapai prestasi tinggi.
- d. Sementara anak masa ini mudah putus asa, karena itu usahakan bangun kembali atau bangkit kembali apabila tidak berhasil dalam mencapai

sesuatu..

- e. Dalam melakukan sesuatu usaha, selalu berusaha mendapat persetujuan dari guru terlebih dahulu.
- f. Anak-anak masa ini pada umumnya memperhatikan soal waktu, karena itu berusaha bekerja tepat pada waktunya.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Hasil Penelitian (L. S. Sari & Fatonah, 2022) menunjukkan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai thitung sebesar $4,358 > t_{tabel} 2,000$. (2) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai thitung $0,069 > t_{tabel} 2,000$. (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji Manova sebesar signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai Fhitung $11,471 > F_{tabel} 2,000$.

Hasil penelitian (Hajar et al., 2023) menunjukkan rerata minat pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran canva termasuk dalam kategori minat rendah, rerata minat siswa yang menggunakan media pembelajaran canva masuk dalam kategori tinggi, dan perbandingan keduanya menghasilkan perbedaan yang cukup signifikan, menandakan ada pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap peningkatan minat belajar siswa di SDN Warugunung 1 Surabaya. pengolahan data yang

digunakan dengan uji validitas, realibilitas, uji normalitas, homogenitas dan hipotesis dengan bantuan SPSS 24. Peneliti meyakini media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat menjadi solusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang melatih kreativitas siswa dan minat belajar siswa

Dan penelitian (Asnawati, & Sutiah, 2023) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan minat dan partisipasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran ketika menggunakan media ini. Selain itu, siswa juga melaporkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan media video animasi berbasis Canva dalam proses pembelajaran. Evaluasi hasil validasi dari ahli media dan ahli materi mengungkapkan tingkat kelayakan video animasi berbasis aplikasi Canva. Nilai persentase 93,33% dengan kriteria sangat baik diperoleh dari penilaian ahli media, dan 74% diperoleh dari hasil penilaian ahli media dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan kelayakan penggunaan konten video animasi yang dibuat menggunakan alat Canva untuk tujuan pendidikan.

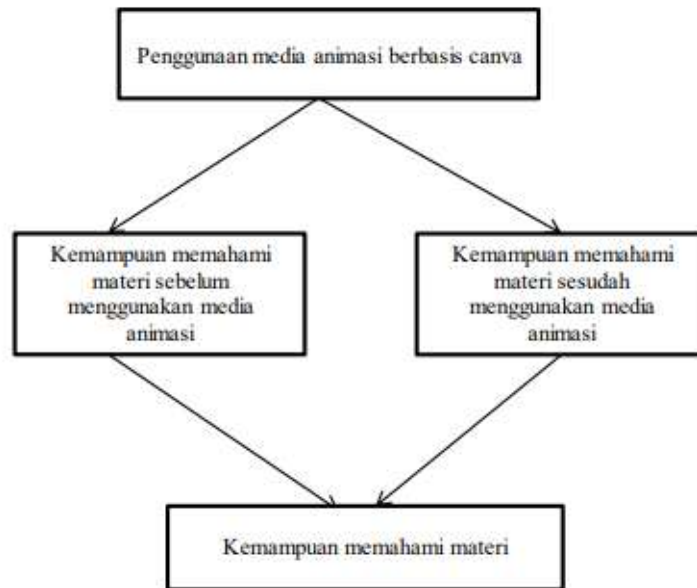
2.3 Kerangka Konseptual

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat perkembangannya sehingga berpengaruh pada munculnya berbagai macam media pembelajaran. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh pada dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi media yang digunakan untuk pembelajaran akan semakin bervariasi dan menarik.

Dalam proses belajar sering sekali siswa merasa bosan karna media yang digunakan oleh guru tidak cukup menarik baginya, selain bosan siswa juga menunjukkan sikap kurang semangat belajar. Dalam proses mengajar guru hanya

menggunakan buku cetak dan guru lebih berperan aktif dalam penyampaian materi hal ini mengakibatkan ruang kelas menjadi pasif dan siswa merasa jenuh di dalam kelas. Media audio visual menjadi salah satu media yang saat ini sedang berkembang. media ini sangat menarik bagi siswa tingkat sekolah dasar karna media ini berisikan gambar dan suara. Salah satu media audio visual yang di gunakan yaitu video animasi. Media animasi sangat berguna bagi pembelajaran IPAS disekolah dasar karna dapat meningkatkan pemahaman siswa hal ini disebabkan adanya pengaruh positif terhadap media animasi.

Oleh karna itu, penulis mencoba dalam pembelajaran menggunakan video animasi, khususnya dalam pelajaran IPAS. Dengan hal ini peneliti berharap dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan meningkatkan pemahaman materi pada siswa. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media vidio animasi dalam meningkatkan pemahaman materi peneliti hanya menggunakan 1 kelas yang akan diberikan pretest dan posttest. Perlakuan yang diberikan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman pada siswa kelas V di SD Negeri 164612.



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah berbentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan masih berdasarkan pada teori yang relevan. Belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yakni:

- 1) H_a : Terdapat pengaruh dan perbedaan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan memahami materi siswa kelas V SD Negeri 164612
- 2) H_0 : Tidak terdapat pengaruh dan perbedaan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan memahami materi siswa kelas V SD Negeri 164612 .

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang data-datanya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Menurut (Miasari et al., 2022), “penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistik”. Menurut Sugiyono, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimental yang merupakan metode untuk memperoleh data yang akurat dari data yang akan diteliti yaitu dengan melakukan percobaan langsung terhadap objek yang diteliti (Prof. Dr. Sugiyono, 2015). Penelitian ini hanya dilaksanakan menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa Sekolah Dasar Negeri 164612 Jl Rumah Sakit Umum, Pasar Baru, Kec. Tebing Tinggi Kota, Kota Tebing Tinggi, Sumatera utara, Kode Pos 20627.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan pada Desember 2023 sampai dengan april 2024 di SD Negeri 164612 Tebing Tinggi.

No	Keterangan	Bulan								
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags
1	Pengajuan Judul									
2	ACC Judul									
3	Bimbingan									
4	ACC Seminar									
5	Seminar Proposal									
6	Penelitian, menyusun skripsi									
7	Sidang Meja Hijau									

Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Suriani & Jailani, 2023) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 164612 Tebing Tinggi yang berjumlah 28 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Menurut (Sugiyono, 2022) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Bila populasi dalam penelitiannya besar dan tidak memungkinkan peneliti untuk

mempelajari semua yang ada pada populasi, seperti adanya keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang didapat dari populasi.

Menurut Suharsimi (dalam Sudarmanto, dkk., 2021: 208) mengatakan bahwa Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Sedangkan yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu berdasarkan teknik *Sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2018 : 85) “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Berdasarkan penjelasan tersebut maka sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V SD Negeri 164612 Tebing Tinggi yang berjumlah 28 siswa, dengan penerimaan materi pembelajaran yang sama pada saat pretest dan posttes yaitu muatan IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya.

Tabel 3. 2 Sampel Siswa Kelas V SD Negeri 164612

No	Kelas	Perlakuan	Jumlah Siswa
1	V	Eksperimen	28

(Sumber: Wali Kelas V SD Negeri 164612)

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Defenisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti. Definisi operasional variabel disusun dalam bentuk matrik, yang berisi : nama variabel, deskripsi variabel alat ukur, hasil ukur dan skala ukur yang digunakan (nominal, ordinal, interval dan rasio). Definisi operasional dibuat untuk memudahkan dan menjaga konsistensi pengumpulan data, menghindarkan

perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel. Langkah-langkah mendefinisi operasionalkan variabel:

- a) Video animasi yang digunakan peneliti adalah video animasi yang menarik perhatian peserta didik dan mampu memahami pembelajaran. Materi yang digunakan adalah materi tentang Indonesiaku kaya hayatinya.
- b) Pemahaman yang diukur dalam penelitian ini adalah pemahaman materi dalam mengerjakan soal essay setelah diberi perlakuan menggunakan media video animasi yang diberikan.

2. Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian. Segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulan.

Berdasarkan pengertian diatas, maka penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu sebagai berikut:

- a) Variabel Bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi dan disebut juga variabel penyebab atau independent variable. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media video animasi.

- b) Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi dan juga disebut variabel akibat atau dependent variable. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kemampuan memahami materi Indonesiaku Kaya

Hayatinya siswa kelas V SD Negeri 164612 .

3.5 Instrumen Penelitian

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Nomor Soal
1	Menafsirkan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menafsirkan materi Indonesia kaya hayatinya 	1
2	Membericontoh	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu memberikan contoh-contoh yang berkaitan dengan kekayaan hayati yang sudah di jaga dengan baik dalam kehidupan yang dialami. menguraikan kembali materi kekayaan hayati apa yang ada di daerah tempat tinggal mereka 	3,10
3	Mengklasifikasi	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menggolongkan flora dan fauna berdasarkan wilayahnya 	9

4	Meringkas	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menemukan inti • dari materi upaya yang bisa dilakukan untuk menjaga kekayaan Hayati 	4,6,
5	Menarik inferensi	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggung jawaban pendapat itu, berdasarkan kriteria tertentu 	5,8
6	Membandingkan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mencari tahu hubungan antara flora dan fauna di Indonesia 	7
7	Menjelaskan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menjelaskan kembali isi materi hubungan kondisi geografis dengan keanekaragaman hayati di Indonesia 	2
TOTAL SOAL			10

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan sebuah penelitian maka akan dilakukan pengumpulan data. Yang mana data ini akan mengetahui sampai mana kemampuan ataupun masalah-masalah dari sebuah penelitian. Adapun analisis data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengelola data supaya bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya.

1. Uji Validitas Instrumen

Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Elfrianto et al., 2020). Meteran yang valid dapat digunakan untuk mengukur panjang dengan teliti, karena meteran memang alat untuk mengukur panjang. Meteran tersebut menjadi tidak valid jika digunakan untuk mengukur berat. Jika nilai r_{xy} akan dibandingkan dengan koefisien r_{tabel} dengan derajat kebebasan $(n-2)$.

Dengan menggunakan taraf signifikansi pada 5%, jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrument dikatakan valid, namun jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrument tidak valid.

Agar lebih memudahkan dalam perhitungan waktu penelitian, disini penulis menggunakan SPSS 20.0 for windows. Adapun langkah-langkah pada uji validitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.0 for windows yaitu sebagai berikut:

Tahap 1 : Aktifkan program SPSS 20.0 for windows.

Tahap 2 : Buat data pada variabel view.

Tahap 3 : Masukkan data pada data view.

Tahap 4 : Klik analyze – correlate – bivariate, akan muncul kotak bivariate correlation masukkan —skor jawaban dan skor total —ke variable, pada correlation coefficients klik pearson dan pada correlation coefficients klik —two tailed” – klik OK.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat di percaya. Reliabilitas mempunyai berbagai nama lain seperti konsistensi, keterandalan, keterpercayaan, kestabilan, keajekan dan sebagainya(Zulpan & Rusli, 2020).

Tahap 1 : Aktifkan program SPSS 16.0 for windows.

Tahap 2 : Buat data pada variable view.

Tahap 3 : Masukkan data pada data view.

Tahap 4 : Klik analyze – scale – reliability analysis, akan muncul kotak reliability analysis masukkan —semua skor jawaban — ke items. Pada model pilih alpha –statistic, descriptive for klik scale –klik continue –klik OK.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan formal yang menyajikan dugaan hubungan antara variabel independent dengan variabel dependen. Menurut Abdullah (2015) dalam (Yam & Taufik, 2021), hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian. Dalam sebuah hipotesis terdapat beberapa komponen penting, termasuk dugaan sementara, hubungan antar variabel, dan kemungkinan pengujian kebenaran melalui penelitian.

Pada uji *Paired sampel T-Test* dimulai dengan merumuskan hipotesis statistic

yaitu:

Ha : Terdapat pengaruh dan perbedaan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan memahami materi siswa kelas V SD Negeri 164612

H₀ : Tidak terdapat pengaruh dan perbedaan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan memahami materi siswa kelas V SD Negeri 164612 .

Selanjutnya menggunakan langkah-langkah pengujian SPSS menurut Zakiy (2021 : 128) untuk uji *Paired sampel T-Test* yaitu:

- 1) Aktifkan program SPSS versi 28.0 *for windows*, masuk ke layar utama SPSS.
- 2) Kemudian pilih *variabel view* lalu ketikkan nama variabel yang akan diolah, yaitu *Pretest* dan *Posttest*.
- 3) Lalu masukkan data yang sudah diperoleh baik variabel *Pretest* maupun *Posttest*.
- 4) Klik *Analyze* kemudian pilih menu *Compare Means* lalu klik *Paired sampel T-Test*.
- 5) Setelah itu akan muncul kotak perintah *Paired sampel T-Test* lalu variabel *Pretest* dimasukkan ke kolom variabel 1 dan variabel *Posttest* dimasukkan ke kolom variabel 2.
- 6) Lalu klik OK.

Kriteria uji pengambilan Keputusan uji t:

- a) Nilai signifikasinya yaitu 5%.
- b) Jika $\alpha \leq 0,05$ maka H_a diterima.
- c) Jika $\alpha \geq 0,05$ maka H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612, ini dilaksanakan pada bulan April hingga Juni 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan memahami materi siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas V. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Canva, peneliti akan mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memahami materi siswa.

Pengumpulan data menggunakan instrument berupa tes, dimana penelitian akan menggunakan pre-test dan post test. Dengan langkah pertama yaitu peneliti memberikan lembar pre-test kepada siswa, kemudian setelah menerima hasil pre-test tersebut, peneliti memberikan *treatment* berupa pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva. Setelah itu, diakhir pembelajaran peneliti kembali memberikan lembar post-test untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut meningkatkan kemampuan memahami materi siswa.

4.1.1 Pengujian Persyaratan Data

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat kevalidan dari butir soal yang akan diberikan kepada siswa. Uji validitas yang telah dilakukan adalah menggunakan

10 butir soal essay dalam lembar tes, dengan bobot penilaian tertinggi yaitu 5, sedangkan yang terendah adalah 1. Dari hasil uji validitas yang dilakukan, terdapat 5 soal yang valid, dan sisanya tidak valid. Lembar tes diuji kepada 29 siswa kelas VI SD Negeri 164612. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan dengan menggunakan software SPSS 24.0 *For Windows* dengan ketentuan apabila $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ pada ($\alpha = 0,05$) dengan $n = 29$, maka soal dikatakan valid. Namun jika $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$ maka soal dikatakan tidak valid. Berikut hasil pengujian validitas yang disajikan pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Soal	Rtabel	Rhitung	Keterangan
1	0,367	0,627	Valid
2	0,367	0,743	Valid
3	0,367	0,179	Tidak Valid
4	0,367	0,712	Valid
5	0,367	0,362	Tidak Valid
6	0,367	0,446	Valid
7	0,367	0,136	Tidak Valid
8	0,367	0,580	Valid
9	0,367	0,290	Tidak Valid
10	0,367	0,355	Tidak Valid

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji validitas dengan menggunakan SPSS 24.0 *For Windows* menyatakan bahwa hanya terdapat 5 soal yang valid, sedangkan selebihnya tidak valid. Hal ini ditunjukkan dari nilai $r\text{-hitung}$ yang lebih besar daripada $r\text{-tabel}$.

2. Uji Reliabilitas

Berikut hasil uji reliabilitas terhadap instrument yang akan dipaparkan pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.789	5

Dari data yang disajikan pada tabel diatas, data menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 0,789, di mana $>$ (lebih dari) 0,60. Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa soal tersebut reliabel atau konsisten.

3. Hasil Pengumpulan Data Penelitian

Data yang dikumpulkan adalah berdasarkan dua cara yang digunakan antara lain, menggunakan hasil Pre-Test siswa sebelum diberikan *Treatment*, dan hasil Post-Test siswa setelah diberikan *Treatment*. Berikut dijabarkan pada point a dan b.

a. Hasil Pengumpulan Data Pre-Test Siswa

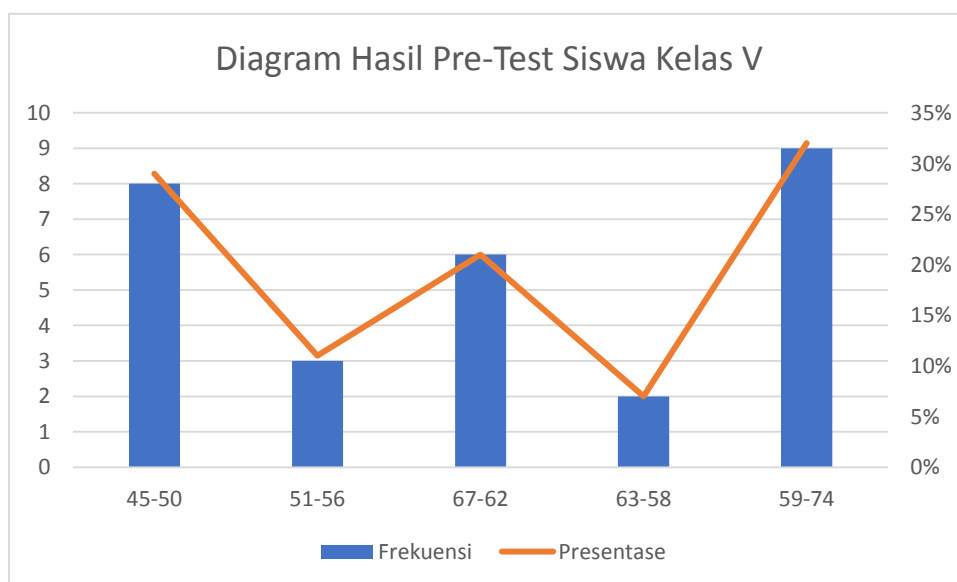
Pre-test dilakukan sebelum siswa kelas V melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva. Berikut disajikan dalam data kelompok pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Data Kelompok Pre-Test Siswa Kelas V

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	45-50	8	29%
2	51-56	3	11%
3	57-62	6	21%
4	63-68	2	7%
5	69-74	9	32%
Jumlah		28	100%

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
Nilai Rata-rata		59,8	
Nilai Minimum		45	
Nilai Maksimum		70	

Berdasarkan data kelompok yang telah disajikan, dapat dilihat bahwa rata-rata dari nilai pre-test siswa sebesar 59,8%. Dimana dengan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 45, dengan nilai tertinggi 70. Dari uraian tersebut, masih banyak siswa yang tidak melewati batas KKM (75). Selanjutnya, akan peneliti sajikan dalam bentuk diagram pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Diagram Hasil Pre-Test Siswa Kelas V

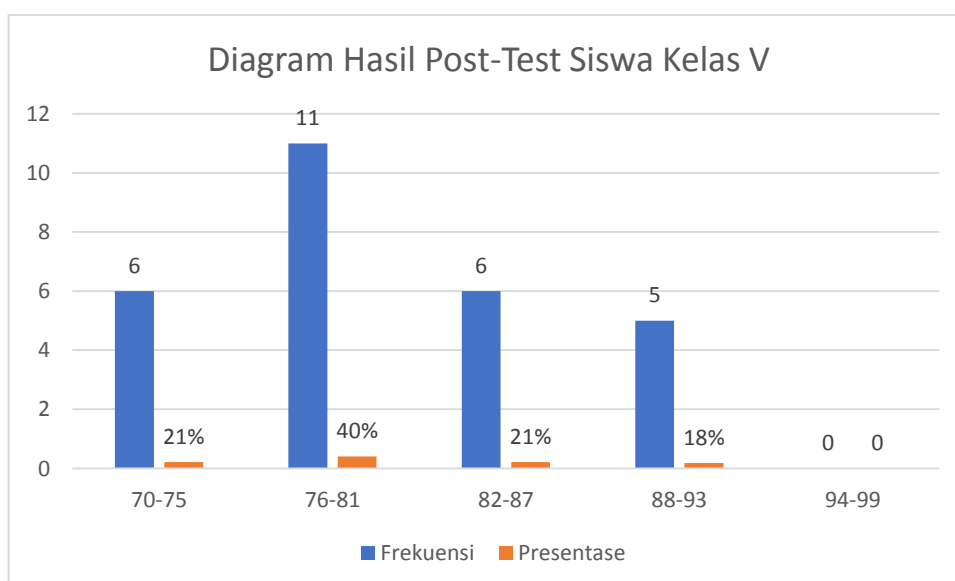
b. Hasil Pengumpulan Data Post-Test Siswa

Post-test dilakukan setelah siswa kelas V melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva. Berikut disajikan dalam data kelompok pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Data Kelompok Post-Test Siswa Kelas V

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	70-75	6	21%
2	76-81	11	40%
3	82-87	6	21%
4	88-93	5	18%
5	94-99	-	-
Jumlah		28	100%
Nilai Rata-rata		81,2	
Nilai Minimum		70	
Nilai Maksimum		90	

Tabel 4.4 yang berisikan data kelompok dari hasil post-test siswa menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata yang diperoleh, antara lain meningkat menjadi 81,2. Dengan nilai perolehan nilai terendah siswa yaitu 70 sebanyak 3 siswa atau 11%. Namun diantaranya sekitar 89% siswa berhasil melewati nilai KKM. Selanjutnya akan disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 4.2.

**Gambar 4. 2 Diagram Hasil Post-Test Siswa Kelas V**

4.1.2 Pengujian Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan analisis Uji T yaitu Uji *Paired Sample T-Test*. Analisis uji dilakukan dengan menggunakan SPSS 24.0 *For Windows*. Menurut (Yam & Taufik, 2021), hipotesis menggambarkan dugaan secara ringkas dan jelas mengenai hubungan atau pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat dalam suatu penelitian.

Dasar pengambilan Keputusan dalam uji hipotesis ini adalah : H_0 diterima jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan nilai t-hitung lebih kecil dari t-tabel. Sebaliknya, H_a diterima jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel. Adapun uji hipotesis yang telah dilakukan peneliti menggunakan SPSS 24.0 disajikan dalam tabel 4.5 berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Hipotesis

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
1 Hasil Pre Test Siswa - Hasil Post Test Siswa	-21.429	6.215	1.174	-23.838	-19.019	-18.245	27	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 4.5 diatas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang mana lebih kecil atau kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Jika didefinisikan secara singkat maka terdapat pengaruh positif penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran

IPAS Kelas V di SD Negeri 164612.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif, dengan menggunakan instrumen berupa tes. Desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Di mana populasi beserta sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 164612 yang berjumlah 28 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan Media Pembelajaran berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612.

Langkah awal dari melaksanakan penelitian ini adalah, peneliti melakukan uji validitas terhadap instrumen tes. Uji validitas dilakukan kepada kelas VI karena kelas V yang dijadikan sampel hanyalah terdapat 1 kelas. Selanjutnya, dari 10 soal hanya terdapat 5 soal yang valid dan reliabel. Soal dikatakan valid berdasarkan nilai *t*-hitung yang didapatkan lebih besar daripada *t*-tabel. Sedangkan soal dikatakan reliabel atau konsisten karena nilai *Cronbach's Alpha* mencapai 0,789 yang berarti lebih dari ($>0,60$).

Langkah selanjutnya peneliti menjadikan 5 soal yang sudah diuji kevalidan dan reliabelnya menjadi soal untuk pre-test dan post-test siswa kelas V SD Negeri 164612 yang berjumlah 28 siswa. Pre-test diberikan sebelum siswa mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis Canva. Setelah mendapatkan perlakuan, untuk melihat adanya perubahan yang signifikan, peneliti memberikan post-test kepada siswa.

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode uji T (Paired Sample T-Test) untuk menilai signifikansi nya.

Hasil analisis menggunakan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 dengan arti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Media Pembelajaran berbasis Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian antara lain penelitian oleh M. Aldo Sakti Bimantara yang berjudul Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 24 Seluma. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 24 Seluma, jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan pendekatan *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu), desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Sedangkan pengambilan sampel dengan teknik sampling jenuh, karena semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi pembelajaran IPA di kelas V berpengaruh signifikan, ini terlihat dari hasil posttest kelas VA (Kelas eksperimen) dengan rata-rata 80,75, sedangkan pada kelas VB (kelas kontrol) memiliki rata-rata nilai 68. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t antara kedua kelompok, diperoleh t-hitung sebesar 6,7079, jika dikonsultasikan dengan t-tabel dengan df 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024, maka t-hitung > t-tabel. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak.

Selanjutnya, penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Ainnur Ristyanti dengan judul Pengaruh Media Canva berbantu QR Code terhadap Hasil Belajar IPS. Penelitian ini merupakan penelitian Nonequivalent Control Group Design studi eksperimental. Besar sampelnya adalah 60 siswa, yang dibagi menjadi dua kelas: IV A (30 siswa sebagai kelas eksperimen) dan IV C (30 siswa sebagai kelas kontrol). Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi dan tes. Berdasarkan temuan penelitian, (1) Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 99 dan 78,3 di kelas kontrol. (2) Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t menunjukkan nilai sig output pasangan 1 dan pasangan 2. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dengan demikian H1 diterima dan H0 ditolak, hal ini menunjukkan bahwa Media canva dengan bantuan QR Code memberikan pengaruh yang signifikan terhadap IPS Sekolah Dasar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612 telah mencapai tujuan dan dikatakan berhasil atau berpengaruh. Hal ini dibuktikan dengan adanya perolehan nilai pre-test siswa yang hanya berkisar pada rata-rata senilai 59,8 meningkat pada perolehan post-test menjadi 81,2 setelah diberikannya perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva. Hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti juga menunjukkan adanya nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612.

5.2 Saran

Dari keseluruhan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Pihak sekolah dan guru, dianjurkan untuk lebih sering menggunakan perangkat pembelajaran seperti media dalam pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan lebih tertarik dan bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga akan

- b. meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi.
- c. Peneliti selanjutnya, diperlukan adanya penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis canva pada mata pelajaran lain, guna memastikan manfaatnya dalam berbagai konteks pembelajaran.

Media Pembelajaran ini juga sangat dianjurkan sebagai bahan untuk melakukan evaluasi secara berkala dan mendapatkan feedback dari siswa mengenai kelebihan penggunaannya, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan agar pembelajaran lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Alfina, S., & Sutirna, S. (2022). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Mts Pada Materi Aljabar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 405. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10283>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA
- Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54388>
- Annisa Nur Hidayat, Jajang Bayu Kelana, C. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran RADEC untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Development of Teaching Materials Based on the RADEC Learning Model to Improve Understanding of Science Concepts for Class V Elem. *Action Research Journal Indonesia*, 76.
- Annur, H. F., & Design, Q. E. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SD INPRES BAKUNG 1 KOTA MAKASSAR*. 1–10.
- Ariyani, R., Anisyah, N., & Darni, D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Bagi Mahasiswa. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 32–39. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.366>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>

- Citradevi. (2021). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275.
- Elfrianto, E., Nasution, I. S., & Siregar, E. F. (2020). Implementasi Pembelajaran Aktif Berorientasi Mikir (Mengamati, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) di SD Muhammadiyah 12 Medan. *Pelita Masyarakat*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.31289/pelitamasyarakat.v2i1.4071>
- Fadilah, N. (2023). Manajemen SDM Dalam Prespektif Ekonomi Islam Dengan Adanya Peranan IPTEK. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 4(2), 2721–7078. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>
- Hajar, O., Kasiyun, S., Umar Susanto, R., & Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404–6413. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3859>
- Herman. (2021). Jurnal PGSD. *Jurnal PGSD*, 11(2), 128–134.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Julia, M., & Jiddal Masyruoh, A. (2022). Literature Review Determinasi Struktur Organisasi: Teknologi, Lingkungan Dan Strategi Organisasi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(4), 383–395.

<https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i4.895>

- Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, K., & Iasha, V. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA melalui Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 577–585. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.401>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Munawarah, Z., Bukhari, & Fitri, A. (2022). Pemanfaatan Media Belajar Oleh Guru Dalam Pembelajaran Di Sd Negeri 1 Mata Ie Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(3), 7–11. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 115. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.11907>
- Nurrita (2018). (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 115. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.11907>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192–1199. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Septy Nurfadhillah, M. P. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Sugiyono. (2022). *Kuantitatif, kualitatif, RND*.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 186–196. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Wati, U. A. (2015). Hakikat, Fungsi, Manfaat Media dan Sumber Belajar. *Media Dan Sumber Belajar SD*, 11.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.
<https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR/RPP+

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 164612
Fase/Kelas	: C/V
Semester	: Genap
Tahun Pelajaran	: 2023 / 2024
Mata Pelajaran	: IPAS
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 pertemuan)
Deskripsi Umum	Modul ajar ini dibuat agar siswa mampu mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia.

A. Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami keanekaragaman hayati beserta persebarannya.

B. Tujuan Pembelajaran Elemen : Keanekaragaman hayati flora dan fauna

4.4 Siswa menganalisis manfaat dari memiliki keanekaragaman hayati.

C. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Melalui apersepsi materi sebelumnya, peserta didik kembali memahami keanekaragaman hayati beserta persebarannya.
2. Setelah membaca buku, peserta didik memahami materi yang telah diberikan.
3. Setelah dipandu guru, peserta didik mampu bertanya tentang keanekaragaman hayatinya.
4. Setelah dikondisikan guru, peserta didik dapat merencanakan dan melakukan penyelidikan secara mandiri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.
5. Setelah dipandu guru, peserta didik melalui diskusi kelompok mampu menganalisis manfaat dari memiliki keanekaragaman hayati.

6. Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi.

D. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

- Beriman bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia
- Gotong Royong
- Kreatif/ kritis

E. Prasyarat (Kompetensi Awal)

Peserta didik sudah belajar memahami dan mengidentifikasi keanekaragaman hayati yang ada di daerahnya.

F. Pemahaman Bermakna

Dengan menganalisis siswa mampu memberikan contoh manfaat dari memiliki keanekaragaman hayati.

G. Metode Pembelajaran

- Diskusi
- Presentasi
- Refleksi
- Tanya jawab

H. Sarana dan Prasarana

- Alat tulis.
- LKPD.
- Laptop
- Infokus
- Lespeker kecil

I. Media

- Buku Panduan Guru IPAS SD Kelas V terbitan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.
- Media video animasi

G. Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka (10 menit)

- Guru memulai pembelajaran dengan aktivitas rutin seperti salam dan doa.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan .
- Guru menyampaikan tujuan belajar dan asesmen yang akan dilakukan

2. Kegiatan Inti (40 menit)

- Guru menjelaskan materi dengan menampilkan video animasi didepan kelas
- Guru juga mengumpan balikan pertanyaan disaat video animasi ditampilkan

- Sebelum guru membagi kan tugas, guru mengajak siswa melakukan ice breaking
- Guru memberikan pengarahan tentang cara pengerjaan LKPD dan memberikan tugas kepada siswa
- Dengan bimbingan guru, siswa mengerjakan aktivitas LKPD.
- Guru mengawas siswa melakukan hasil kerja siswa.
- Dengan bimbingan guru, beberapa siswa mempresentasikan hasil kerja siswa.
- Guru memandu siswa melakukan refleksi atas hasil kerja yang sudah disampaikan.

3. Kegiatan Penutup (20 menit)

- Guru membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru memberikan penguatan materi pembelajaran.
- Murid dimotivasi untuk berkomunikasi aktif jika memiliki kesulitan
- Guru menanyakan kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlalu
- Guru menyampaikan ulang kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung
- Guru menutup pembelajaran dan berdoa sebelum pulang

Mengetahui,



Mengetahui, Juni 2024

Peneliti

Syahtaini Nasuha

Lampiran 2 Data Nilai Harian Siswa Kelas V

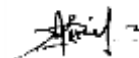
Nama Sekolah: SD Negeri 164612

Mata Pelajaran: IPAS

Kelas: V

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Semester Ganjil	Keterangan
1	Abidzar Al-Ghifari	75	85	Tuntas
2	Aditya Celvino	75	60	Tidak Tuntas
3	Afrilla Natasya Rizky	75	80	Tuntas
4	Aisyah Aqila Erina	75	80	Tuntas
5	Annisa Rengganis	75	85	Tuntas
6	Aqila Dwi Aprilya	75	90	Tuntas
7	Aqilla Putri Natasya	75	75	Tuntas
8	Arga Alfaro	75	50	Tidak Tuntas
9	Arjuna Abdi Ansyah	75	50	Tidak Tuntas
10	Arkhan Syah Nst	75	80	Tuntas
11	Aulia Putri	75	85	Tuntas
12	Azka Khairul Ikhwan	75	50	Tidak Tuntas
13	Azura syahfitrii	75	50	Tidak Tuntas
14	Azzuhri Gio Agustami	75	85	Tuntas
15	Cinta Naura	75	45	Tidak Tuntas
16	Mhd. Syahwal Akbar	75	75	Tuntas
17	Muhammad Chairul	75	60	Tidak Tuntas
18	Muhammad Fatih	75	50	Tidak Tuntas
19	Muhammad Zikri	75	50	Tidak Tuntas
20	Naziva syapitri	75	55	Tidak Tuntas
21	Nindita Keisya Zahra	75	55	Tidak Tuntas
22	Olyvia Saragih	75	60	Tidak Tuntas
23	Panisa Enjel	75	80	Tuntas
24	Raffi Al Zahra	75	85	Tuntas
25	Reza Ardiansyah	75	55	Tidak Tuntas
26	Sarifah Zahra	75	50	Tidak Tuntas
27	Syinta Hasna Arisha	75	55	Tidak Tuntas
28	Syva Al Nurrin	75	60	Tidak Tuntas

Wali Kelas V



Siti Absyah, S.Pd.

Lampiran 3 Surat Izin Observasi Awal

**BUKTI LEMBAR
OBSERVASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Syawaluddin Ketaren, S.Pd, M.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Nama Lembaga/Instansi : SDN 164612
 Alamat Instansi : Jl Rumah Sakit Umum, Pasar Baru, Kec. Tebing Tinggi Kota,
 Kota Tebing Tinggi

Membenarkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Syahraini Nasuha
 NPM : 2002090296
 Prodi : PGSD

Telah melakukan observasi (pengamatan) awal dalam rangka perencanaan penelitian / pentusunan skripsi / Tugas Akhir yang dilakukan pada :

Hari, tanggal : Sabtu, 16 Desember 2023
 Pihak yang ditemui : Seluruh warga SDN 164612

Dengan hasil sebagai berikut :

a. Masalah yang ditemui : 1. Kemampuan memahami materi siswa masih ada yang rendah
 2. Penggunaan media pembelajaran masih dominan menggunakan buku
 3. Masih ada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran

b. Bukti adanya masalah : Rata rata nilai siswa kelas v dalam menjawab soal uraian masih cukup rendah

c. Penyebab adanya masalah tersebut : 1. kurang diterapkan penggunaan media yang berbasis audio visual
 2. Gaya belajar siswa yang berbeda beda

d. Dampak masalah tersebut : Pemahaman siswa terhadap materi yang masih kurang

Kepala Sekolah
 SDN 164612 Tebing Tinggi


 Syawaluddin Ketaren, S.Pd, M.Pd

Tebing Tinggi,
 Guru Kelas v


 Siti Aisyah, S.Pd

Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara Awal



Lampiran 5 Lembar Hasil Wawancara

1. Apakah kesulitan yang ibu rasakan selama mengajar di kelas? Terkhusus pada mata pelajaran IPAS kelas V?

Jawab: Selama mengajar mata pelajaran IPAS mungkin ada beberapa hal yang menjadi hambatan dimana terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, kemudian merasa bosan dengan pembelajaran yang diajarkan guru.

2. Bagaimana cara Ibu mengatasi kesulitan yang ibu rasakan selama mengajar di kelas V? Terkhusus pada mata pelajaran IPAS?

Jawab: Cara mengatasinya dengan memberikan pelajaran tambahan , lalu menyuruh siswa untuk bertanya kalau tidak mengerti. Kemudian bekerja sama dengan orang tua siswa untuk mengawasi dan mengajarkan siswa saat di rumah.

3. Media apa saja yang selama ini ibu terapkan dalam pembelajaran IPAS?

Jawab: Selama ini saya menggunakan media buku paket dalam pembelajaran dengan model konvensional

4. Sebelumnya, apakah ibu pernah menggunakan media animasi belum dalam pembelajaran?

Jawab: Sebelumnya, belum pernah.

5. Untuk penelitian saya saat ini bu, saya akan menggunakan Media video animasi dimana video tersebut akan saya paparkan kepada siswa kelas v terkhusus mata pelajaran IPAS semoga akan ada peningkatan terhadap kemampuan memahami materi IPAS pada siswa kelas v

Jawab: Ya boleh, mungkin dengan adanya media animasi tersebut dalam pembelajaran berlangsung ini akan berdampak baik terhadap kemampuan memahami materi siswa kelas v.

Lampiran 6 Instrumen Penelitian (Tes)

LEMBAR SOAL

Nama Sekolah : SDN 164612 Kota Tebing Tinggi

Mata pelajaran : IPAS

Pokok bahasan : Indonesiaku Kaya Hayatinya

Kelas : V

Perintah Soal :

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
 - Tulis nama, dan kelas pada lembar jawaban.
 - Bacalah soal dengan teliti.
 - Tulis jawaban dengan jelas.
 - Selamat mengerjakan
1. Bagaimana pengaruh kondisi geografis negara terhadap keberagaman hayati?
 2. Coba kalian jelaskan apa yang terjadi jika keanekaragaman hayati terus terancam?
 3. Uraian manfaat apa saja yang bisa didapatkan dari kekayaan hayati tersebut?
 4. Mengapa fauna di Indonesia bagian tengah disebut fauna peralihan?
 5. Apa yang dapat kamu simpulkan mengenai pengertian keanekaragaman hayati

Lampiran 7 Bahan Ajar Siswa



Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan keanekaragaman hayatinya. Sebagai negara kepulauan, membuat tempat tinggal kita ini menjadi rumah berbagai jenis flora dan fauna, baik itu di darat maupun di laut. Selain itu, Indonesia juga memiliki beraneka macam suku.

Keanekaragaman hayati menerangkan tentang berbagai macam kehidupan, bisa keanekaragaman genetik atau sifat, jenis (spesies), dan ekosistem. Yuk, kita pelajari bersama mengenai ketiga keanekaragaman ini.

170

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V

Keanekaragaman Hayati

Amatilah gambar di bawah ini! Makhluk hidup apa saja yang kalian temukan? Di mana saja mereka bisa hidup?



Macam-macam makhluk hidup yang kalian temukan merupakan keanekaragaman jenis. Makhluk hidup ini juga bisa hidup di lingkungan yang bermacam-macam. Ini merupakan keanekaragaman ekosistem. Lalu, bagaimana dengan keanekaragaman genetik?

Mari amati teman-teman yang ada kelas kalian. Walaupun termasuk dalam satu jenis makhluk hidup yang disebut manusia, tetapi manusia berbeda-beda. Ada yang berkulit putih, sawo matang, kuning langsat, atau hitam. Rambutnya pun ada yang lurus, keriting, atau ikal. Walaupun dalam satu keluarga, perbedaan-perbedaan tersebut bisa kalian temukan. Inilah yang dinamakan keanekaragaman genetik.

Perbedaan-perbedaan tersebut dapat terjadi karena dalam setiap makhluk hidup terdapat gen atau pembawa sifat. Gen inilah yang memengaruhi sifat-sifat manusia, termasuk sifat fisik. Apakah kalian bisa melihat keanekaragaman genetik dalam gambar di atas?



Kosakata Baru

hayati: berhubungan atau berasal dari makhluk hidup

flora: alam tumbuh-tumbuhan di suatu daerah

fauna: dunia hewan di suatu daerah

genetik: berhubungan dengan keturunan atau gen

gen: bagian sangat kecil dalam tubuh kita yang membawa sifat keturunan

Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia

Keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia bisa dibagi menjadi tiga wilayah, yaitu wilayah Indonesia Barat (Asiatis), tengah, dan Timur (Australis). Wilayah tengah disebut juga dengan wilayah peralihan yang memiliki ciri khas tersendiri. Wilayah Timur memiliki kemiripan dengan flora dan fauna di Australia. Adapun wilayah Barat memiliki kemiripan dengan flora dan fauna di Asia.



Gambar 6.6 Keanekaragaman flora dan fauna Indonesia.

Flora di Indonesia Barat

Wilayah ini memiliki curah hujan yang tinggi sehingga floranya beraneka ragam. Pada wilayah ini terdapat hutan lebat yang ditumbuhi tanaman, seperti meranti, keruing, rotan, dan jati yang bisa dijadikan kayu pertukangan. Selain itu, ada tanaman kemuning, hutan bakau, dan rawa gambut.

Fauna di Indonesia Barat

Mamalia: umumnya memiliki karakteristik berbadan besar, seperti gajah, badak, rusa, banteng, kerbau, dan sebagainya. Terdapat juga berbagai primata, seperti bekantan, owa jawa, dan orang utan.

Reptil: ular, kadal, biawak, buaya, dan sebagainya.

Burung: burung hantu, elang, merak, dan sebagainya.

Ikan: berbagai macam ikan tawar, seperti pesut mahakam, ikan arwana, dan sebagainya.

Flora di Indonesia Tengah

Curah hujan yang rendah dan relatif kering membuat flora di wilayah ini didominasi oleh stepa tropis dan sabana. Contoh flora tipe peralihan, antara lain anggrek, cengkeh, cendana, pala, dan eboni. Flora di daerah pantai akan mirip dengan flora di wilayah Timur sedangkan flora di gurun memiliki kemiripan dengan yang ada di Kalimantan.

Fauna di Indonesia Tengah

Jumlahnya tidak sebanyak wilayah Barat dan Timur.

Mamalia: anoa, babi rusa, monyet hitam, kuskus, tarsius, dan sebagainya.

Reptil: komodo, buaya, biawak, ular, dan sebagainya.

Burung: maleo, kakatua, nuri, rangkong, dan sebagainya.

Flora di Indonesia Timur

Didominasi oleh hutan hujan tropis, hutan musim, dan hutan bakau di daerah pesisir. Contohnya, matoa, pohon sagu, ficus, jati, merbau, dan sebagainya.

Fauna di Indonesia Timur

Memiliki karakteristik ukuran tubuh yang tidak terlalu besar dan mamalianya berkantong.

Mamalia: kuskus, kanguru, walabi, landak irian, dan kelelawar.

Reptil: kadal, buaya, biawak, ular, dan sebagainya.

Burung: cendrawasih, kasuari, nuri, maleo, dan sebagainya.



Lakukan Bersama

Memahami Manfaat Keanekaragaman Hayati dan Aktivitas yang Mengancamnya

Berkumpullah kembali dengan teman sekelompok. Siapkan kertas karton atau kertas samson, dan alat mewarnai. Perhatikan petunjuk berikut sebelum memulai kegiatan.

1. Diskusikan hal berikut dalam kelompok.
 - a. Manfaat apa saja yang bisa diambil dari keanekaragaman hayati?
 - b. Kelompokkan manfaat yang sudah kalian tuliskan! Manakah yang termasuk manfaat di bidang ekonomi? Dan manakah yang termasuk manfaat di bidang IPTEK?

Lampiran 8 Pre-Test Siswa Kelas V

Date: _____

Nama: Rapi Al Zahra
 Kelas: V

1. Letak geografis yang meliputi berbagai ekosistem. Seperti hutan hujan tropis, pegunungan, dan terumbu karang, menyebabkan keberagaman flora dan fauna yang luar biasa

2. Berdampak buruk terhadap kehidupan manusia karena manusia sudah bergantung dengan keberagaman hayati. Hilangnya keberagaman pada satu spesies saja

3. Manfaat dari keberagaman hayati. Sumber pangan, kosmetik, obat-obatan

4. Letak habitat yang aman

5. Keberagaman hayati termasuk ke dalam makhluk hidup dari semuanya ...?

Lampiran 9 Pre-Test Siswa Kelas V

Date: _____

Nama: Sanfah Zahra

1. Letak geografis Indonesia yang meliputi berbagai ekosistem, seperti hutan hujan tropis, pegunungan, dan terumbu karang menyebabkan keberagaman flora dan fauna yang luar biasa.

2. karena manusia sudah bergantung dengan keberagaman hayati.

3. manfaat dari keberagaman hayati yaitu sebagai sumber pangan, kosmetik, plasma nutfah, obat-obatan, budaya keagamaan dan sumber pangan.

4. karena letak habitatnya yang secara geografis dan pulau-pulau meliputi pulau Sulawesi, Kalimantan, Maluku, Nusa Tenggara, dan Papua.

5. karena keberagaman hayati adalah keberagaman yang di dalam makhluk hidup dari semua sumber, termasuk daratannya, lautan, dan ekosistem perairan.

Lampiran 10 Pre-Test Siswa Kelas V

Date: _____

Nama: Agilba putri Matasya
 Kelas: V

1. Indonesia meliputi berbagai sistem, yaitu hujan tropis, pegunungan, tumbuhan karang menyebabkan keragaman flora dan fauna.
2. manusia sudah bergaulungan dengan angin.?
3. Sebagai sumber pangan, obat, kosmetik, dan papan, kosmetik dan hanya lagi.
4. karena letak tumbuahnya yang geografis.?
5. Kerangka ragam hayati adalah yang terdapat di dalamnya makhluk hidup dari semua sumber pangan, hutan dan perairan.

(45)

Lampiran 11 Post-Test Siswa Kelas V

Date: _____

Nama: Abidzar al ghifari
 Kelas: 5
 jawaban:

90

1. letak geografis Indonesia yang meliputi berbagai ekosistem, seperti hutan hujan tropis, pegunungan dan terumbu karang, menyebabkan keberagaman flora dan fauna yang luar biasa.
2. Berdampak buruk terhadap kehidupan manusia karena manusia sudah bergantung dengan keanekaragaman hayati.

hilangnya keanekaragaman hayati yaitu tidak hanya berdampak pada satu spesies saja, namun juga mengubah hubungan simbiosisnya dengan spesies lain dan habitatnya.
3. manfaat dari keanekaragaman hayati yaitu sebagai sumber pangan, kosmetik, plasma nutfah, obat-obatan, budaya keagamaan dan sumber pangan.
4. karena letak habitatnya yang secara geografis.
5. keanekaragaman hayati telah keanekaragaman di dalam makhluk hidup dari semua sumber, termasuk diantaranya, daratan, lautan, dan ekosistem perairan.

Lampiran 12 Post-Test Siswa Kelas V

Date : _____

	Nama : Aditya calvino
	Kelas : V
	Jawaban
1	<p>Letak geografis Indonesia yang meliputi berbagai ekosistem, seperti hutan hujan tropis, pegunungan, dan terumbu karang, yang menyebabkan keberagaman flora dan fauna yang luar biasa</p>
2	<p>Hilangnya keanekaragaman hayati tidak hanya berdampak begitu saja, namun juga mengubah hubungan simbiosisnya dengan spesies lain dan habitatnya berdampak buruk terhadap kehidupan manusia. Karena manusia sudah bergantung dengan keanekaragaman hayati</p>
3	<p>Manfaat dari keanekaragaman hayati yaitu sebagai sumber pangan, kosmetik, plasma</p>
4	<p>Karena letak habitatnya yang secara geografis meliputi pulau Sulawesi, kepulauan Maluku, dan kepulauan Nusa Tenggara</p>
5	<p>keanekaragaman . . . ?</p>

Lampiran 14 Data Mentah Pre-Test Siswa Kelas V

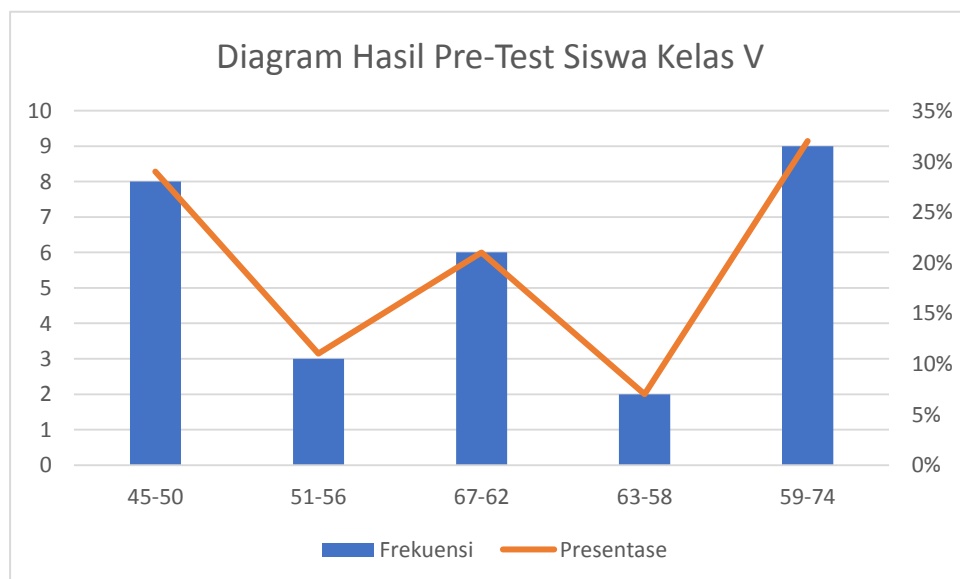
Nama Siswa	Butir Soal					Bobot Nilai Konversi 100
	1	2	3	4	5	
AAG	20	20	20	0	10	70
AC	20	0	20	10	15	65
ANR	10	20	20	20	0	70
AAE	20	20	20	10	0	70
AR	20	20	20	0	10	70
ADA	20	20	15	15	0	70
APN	5	20	20	15	10	70
AA	10	5	20	10	5	50
AAA	10	20	5	5	10	50
ASN	10	20	10	10	10	60
AP	10	0	20	10	20	60
AKI	0	5	15	20	10	50
AS	5	15	20	0	10	50
AGA	20	0	20	0	15	55
CN	0	5	15	20	10	50
MSA	0	15	20	0	10	45
MC	20	10	10	15	0	55
MF	20	10	10	10	0	45
MZ	20	20	10	0	10	60
NS	10	20	10	0	10	50
NKZ	20	20	0	0	15	55
OS	20	20	10	5	10	65
PE	10	20	10	20	10	70
RAZ	20	20	15	0	15	70
RAZ	20	10	15	15	0	60
SZ	20	0	20	0	20	60
SHA	20	10	15	15	0	60
SAN	20	10	15	15	10	70
Rata-rata						59,82

Lampiran 15 Data Mentah Post-Test Siswa Kelas V

Nama Siswa	Butir Soal					Bobot Nilai Konversi 100
	1	2	3	4	5	
AAG	20	20	20	10	20	90
AC	20	15	20	10	15	80
ANR	10	20	20	20	10	90
AAE	20	20	20	10	20	90
AR	20	20	20	20	10	90
ADA	20	20	15	15	15	85
APN	10	20	20	15	15	80
AA	10	10	20	10	20	70
AAA	10	20	20	10	10	70
ASN	10	20	20	20	10	80
AP	15	20	20	10	20	85
AKI	20	20	15	20	10	85
AS	20	15	20	20	10	85
AGA	20	20	20	5	15	80
CN	20	5	20	20	10	75
MSA	10	15	20	20	5	70
MC	20	10	20	15	20	85
MF	20	15	10	10	20	75
MZ	20	20	10	10	20	80
NS	15	20	10	10	20	75
NKZ	20	20	15	10	15	80
OS	20	20	10	10	20	80
PE	20	20	20	20	10	90
RAZ	20	20	15	10	15	80
RAZ	20	10	15	15	20	80
SZ	20	10	20	10	20	80
SHA	20	10	15	15	20	80
SAN	20	20	15	15	15	85
Rata-rata						81,25

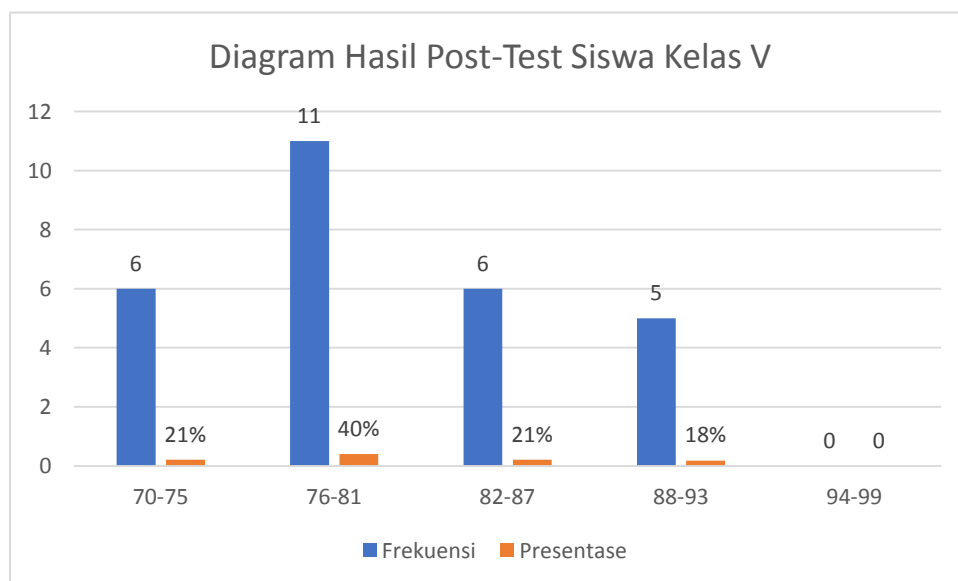
Lampiran 16 Data Kelompok dan Grafik Pre-Test Siswa Kelas V

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	45-50	8	29%
2	51-56	3	11%
3	67-62	6	21%
4	63-58	2	7%
5	59-74	9	32%
Jumlah		28	100%
Nilai Rata-rata		59,8	
Nilai Minimum		45	
Nilai Maksimum		70	



Lampiran 17 Data Kelompok dan Grafik Post-Test Siswa Kelas V

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	70-75	6	21%
2	76-81	11	40%
3	82-87	6	21%
4	88-93	5	18%
5	94-99	-	-
Jumlah		28	100%
Nilai Rata-rata		81,2	
Nilai Minimum		70	
Nilai Maksimum		90	



Lampiran 18 Uji Validitas Instrumen

Soal	Rtabel	Rhitung	Keterangan
1	0,367	0,627	Valid
2	0,367	0,743	Valid
3	0,367	0,179	Tidak Valid
4	0,367	0,712	Valid
5	0,367	0,362	Tidak Valid
6	0,367	0,446	Valid
7	0,367	0,136	Tidak Valid
8	0,367	0,580	Valid
9	0,367	0,290	Tidak Valid
10	0,367	0,355	Tidak Valid

Lampiran 19 Uji Reliabilitas Instrumen**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.789	5

Lampiran 20 Uji Hipotesis *Paired Sample T-Test*

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
1 Hasil Pre Test Siswa - Hasil Post Test Siswa	-21.429	6.215	1.174	-23.838	-19.019	-18.245	27	.000

Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian (Pre-Test)



Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian (Post-Test)



Lampiran 23 Form K1

FORM K 1



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

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

Perihal **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Syahraini Nasuha
 N P M : 2002090296
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119,0
 IPK = 3,70

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 Di SD Negeri 164612	20/12/2023 
	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question And Getting Answer Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 164612.	
	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Inshot Untuk Melatih Pemahaman Pada Anak Sekolah Dasar SD Negeri 164612	

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


Medan, 16 Desember 2023

Hormat Pemohon,


Syahraini Nasuha

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

Lampiran 24 Form K2

	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id</p>	FORM K 2
---	--	----------

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syhraiini Nasuha
 NPM : 2002090296
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SD Negeri 164612"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai
 Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd.

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

Medan, 16 Desember 2023
 Hormat Pemohon,



Syhraiini Nasuha

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

Lampiran 25 Form K3



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

Nomor : 4177 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Syahraini Nasuha**
 N P M : 2002090296
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : **Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612**

Pembimbing : **Prof. Dr.Elfrianto, M.Pd**

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **29 Desember 2024**

Medan, 16 Jumadil Akhir 1445 H
 29 Desember 2023 M



Wassalam
 Dekan

Pro. Hl. Syamsuurnifa, M.Pd
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

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



Lampiran 26 Berita Acara Bimbingan Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan / Prog Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Nama Mahasiswa : Syahraini Nasuha
 NPM : 2002090296
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SD Negeri 164612

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
29/10/2023	ACC judul	
23/12/2023	Revisi latar belakang masalah	
29/02/2024	Revisi instrumen penelitian	
6/03/2024	ACC Seminar	

Diketahui/ Disetujui
 Ketua Prodi

Suci Perwitasari, S.Pd., M.Pd

Medan, Maret 2024
 Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd

Lampiran 27 Berita Acara Seminar Proposal



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 28 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Syahraini Nasuha
 NPM : 2002090296
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Diperkuat lagi latar belakang masalah
2.	Identifikasi diperbaharui
3.	Tinjauan pustaka diperbaiki sesuai urutan
4.	Raport pedoman diberi spasi
5.	Soal pilihan ganda diganti jadi soal uraian

Medan, Mei 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

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

Lampiran 28 Berita Acara Seminar Proposal



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 28 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Syahraini Nasuha
 NPM : 2002090296
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

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

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

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

Lampiran 29 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



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.umu.ac.id> E-mail: kip@umu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Syahraini Nasuha
 NPM : 2002090296
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi IPAS Kelas V di SD Negeri 164612

Pada hari Kamis, tanggal 28 Maret tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

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

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

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

Lampiran 30 Permohonan Izin Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terampil

Bisa mencapai yang di atas melalui
taman dan lapangan.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/IBAN-PT/IAA KP/PT/30/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://kip.umsu.ac.id> kip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor	: 1275/IL3-AU/UMSU-02/F/2024	Medan, 03 Dzulhijah 1445 H
Lamp	: ---	10 Juni 2024 M
H a l	: Permohonan Izin Riset	

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 164612
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama	: Syahraini Nasuha
N P M	: 2002090296
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612

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





Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd
NIDN.0004066701

Pertinggal



Lampiran 31 Surat Balasa Izin Riset



**PEMERINTAH KOTA TEBING TINGGI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 164612**

Jalan Rumah Sakit Umum kel. pasar baru kec. tebing tinggi kota, kota tebing tinggi
Website : <http://sdn164612yess.blogspot.com> E-mail : sdn164612@gmail.com
Terakreditasi A

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/2167/015.ttk/2024
Perihal : **Balasan Permohonan Izin Riset**

Dengan Hormat,

Menanggapi surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara program studi pendidikan guru sekolah dasar Nomor 1275/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 pada tanggal 10 Juni 2024 maka kepala SD Negeri No.164612 Tebing Tinggi dengan ini menerangkan mahasiswa dibawah ini :

Nama : Syahraini Nasuha
NPM : 2002090296
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di SD Negeri 164612.**

Dengan ini kami menyetujui permohonan riset yang akan dilaksanakan saudara/i di SD Negeri No.164612
Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Tebing Tinggi, 13 Juni 2024
Kepala SD Negeri No.164612



SYAWALUDDIN KETAREN, S.Pd, M.Pd
NIP. 19830715 200801 1 001

Lampiran 32 Hasil Turnitin

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SD NEGERI 164612

ORIGINALITY REPORT

25% SIMILARITY INDEX	26% INTERNET SOURCES	8% PUBLICATIONS	10% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	7%
2	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	7%
3	ejournal.uin-malang.ac.id Internet Source	2%
4	repository.uncp.ac.id Internet Source	2%
5	Submitted to Universitas Muhammadiyah Magelang Student Paper	2%
6	btkp-diy.or.id Internet Source	1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
8	static.buku.kemdikbud.go.id Internet Source	1%

Lampiran 33 Pernyataan Keaslian Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Nama lengkap	: SYAHRINI NASUHA
Tempat/ Tgl. Lahir	: Tebing Tinggi, 04 November 2001
Agama	: Islam
Status Perkawinan	: Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	: 2002090296
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat Rumah	: Jl. Kf. Tandean Lk. 1
Telp/Hp	: 0812-6930-8587
Pekerjaan/ Instansi	: -
Alamat Kantor	: -

Melalui surat permohonan tertanggal Agustus 2024 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya,

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun,
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

SAYA YANG MENYATAKAN,



 METRA TEMPEL
 072ALX28857304

SYAHRINI NASUHA

Lampiran 34 Daftar Riwayat Hidup

I. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Syahraini Nasuha
NPM : 2002090296
Tempat/Tgl Lahir : T.Tinggi/04 November 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak ke- : 1 (satu)
Agama : Islam
Alamat : Tebing Tinggi
Email : syahraininasuha123@gmail.com



II. NAMA ORANG TUA

Ayah : Usman Yusuf
Ibu : Siti Absyah

III. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD Negeri 164521 Tebing Tinggi (Lulus Tahun 2014)
2. SMP Negeri 4 Tebing Tinggi (Lulus Tahun 2017)
3. SMK Negeri 2 Tebing Tinggi (Lulus Tahun 2020)
4. Tahun 2020 tercatat sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Lulus 2024)