

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA
PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS V SD
NEGERI 067253 MEDAN DELI**

SKRIPSI

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

OLEH :
SYABILA SALWA
2002090317



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

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

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 18 Oktober 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan

Nama : Syabila Salwa
NPM : 2002090317
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli

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. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwit Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. H. Elfrianto, M.Pd.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

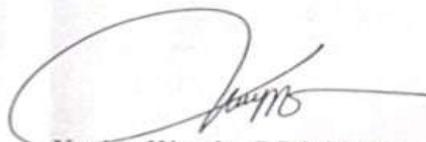
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Syabila Salwa
NPM : 2002090317
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli.

sudah layak disidangkan.

Medan, Oktober 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing



Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



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



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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Syabila Salwa
NPM : 2002090317
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli.

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

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
10/09 2024	Olah data penelitian		
19/09 2024	Perbaiki abstrak		
24/09 2024	Perbaiki daftar isi		
30/09 2024	Perbaiki Penulisan		
3/10 2024	Lengkapi lampiran		
9/10 2024	Acc Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Oktober 2024
Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Syabila Salwa
NPM : 2002090317
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Oktober 2024
Yang menyatakan



SYABILA SALWA
NPM. 2002090317

ABSTRAK

Syabila Salwa 2002090317 Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli.

Keterampilan sosial SD Negeri 067253 pada pembelajaran IPAS masih terbilang rendah, dikarenakan banya siswa yang kurang aktif selama pembelajaran sehingga sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan terbaru, sehingga siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, terutama pada pada pelajaran IPAS di SD Negeri 067253. Terdapat alternatif untuk permasalahan diatas yang diterapkan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas V SD Negeri 067253 yaitu dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian menggukan media tersebut dan memperoleh hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan media video animasi pada kelas V SD negeri 067253 berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan dibuktikan berdasarkan hasil uji analisis *paired sample t-test*, hasil dari sebelum dan sesudah digunakan media video animasi terhadap keterampilan sosial siswa memiliki nilai sig. $0.00 \leq \alpha 0.05$ ”, maka H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan sosial pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Video Animasi, Keterampilan Sosial

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmad-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli”.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, MAP.**, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
2. Ibu **Drs. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara,
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan Bidang. Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara,

5. . Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasa Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara,
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.**, Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara,
7. Ibu **Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.**, Selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini,
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
9. Pihak **SD NEGERI 067253 MEDAN DELI** yang telah bersedia memberikan izin penelitian serta memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan penelitian,
10. Teristimewa kedua orang tua penulis, Bapak **Zuhdinas** yang selalu berjuang dan mengusahakan yang terbaik untuk kehidupan penulis hingga saat ini. Dan pintu surga penulis, Ibu **Tati Yustina** yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta serta melangitkan doa-doanya demi kemudahan dan kelancaran penulis dalam menjalankan kehidupan perkuliahan ini,
11. Saudara-saudari kandung penulis, kepada abang **Fahmi Aulia S.Kom.**, **Fahri Fadtullah Ikbal S.Kom.**, dan kakak **Fadillah Umami**, yang

senantiasa melindungi, menasehati, memberikan doa, dukungan, dan saran,

12. Sepupu penulis **Wimbi Achmad Sauqi Zainal Abidin, S.Pd.**, yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi,
13. Kepada sahabat penulis, **Leni Fadia S.Pd**, yang telah menjadi teman baik dan bersedia menjadi rekan penulis dalam menikmati keindahan alam serta menenangkan pikiran dari riuh nya dunia perkuliahan,
14. Sahabat penulis, **Sanggita Paramita Agsal**, yang telah menjadi teman baik penulis dan bersedia meluangkan waktu malamnya untuk menemani penulis saat mengerjakan tugas kuliah,
15. Sahabat Penulis, **Nurlatifah Hanum S.M.**, yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan dukungan, menemani penulis mengerjakan skripsi dan mengingatkan penulis untuk segera menyelesaikan skripsi,
16. Abang Penulis, **Agung Reynaldi Siregar**, yang selalu menemani, memberikan semangat, mendengarkan semua keluhan, serta menghibur penulis saat dalam kesedihan saat pengerjaan skripsi,
17. Abang Penulis, **Ridho Galang Satria**, yang selalu mengapresiasi penulis serta meyakinkan penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu,
18. Teman Baik Penulis, **Gratio Novesto Tamaro Siregar, Boy Sandy, Rahmad Rizky Fadhila**, dan **Frenklien Ferdinand Butar Butar**, yang

telah mengisi hari hari penulis dan menemani penulis untuk menenangkan pikiran dari riuh nya pengerjaan skripsi,

19. Sahabat penulis, **Bagus Pangestu**, yang telah menjadi orang yang selalu ada disaat penulis membutuhkan pertolongan,

20. Teman Baik Penulis, **Muharani Azhari S.Kep.**, dan **Ns. Apriliani Permata Khairunnisa Harahap, S.Kep.**, yang telah menjadi pendengar penulis dan menemani penulis sampai saat ini,

21. Teman Kampus Mengajar Angkatan 6, **Aliqa Diviana** yang telah menjadi rekan terbaik dan memberikan pengalaman baru kepada penulis selama masa penugasan hingga saat ini,

1. Murid penulis **Ayana Maylin, Muhammad Yusuf Omar, Aimar Abhimata**, yang sudah mengajarkan penulis bagaimana menjadi guru yang baik,

2. Teman-teman seperjuangan kelas **PGSD A3 2020**, yang telah berjuang dari awal hingga akhir perkuliahan,

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki ruang untuk diperbaiki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk meningkatkan kualitas skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua yang terlibat.

Medan, Oktober 2024

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	7
2.1 Kerangka Teoritis.....	7
2.2 Kerangka Konseptual	33
2.3 Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	36
3.2 Populasi dan Sampel	37
3.3 Variabel dan Definisi Operasional	38

3.4 Instrumen Penelitian.....	38
3.5 Rancangan Penelitian	41
3.6 Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	44
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	44
4.2 Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 waktu Penelitian	36
Tabel 3.2 Populasi.....	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Observasi Keterampilan Sosial	40
Tabel 3.4 Skala Likert	40
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Keterampilan Sosial	41
Tabel 4.1 Hasil Validasi Expert	46
Tabel 4.2 Hasil Pretest Siswa	49
Tabel 4.3 Hasil Posttest Siswa.....	52
Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis Sebelum Penggunaan Media Video Animasi.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	34
Gambar 4.1 Diagram Hasil Pretest Siswa	50
Gambar 4.2 Diagram Hasil Postest Siswa.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Alur dan Tujuan Pembelajaran.....	66
Lampiran 2 Modul Ajar.....	70
Lampiran 3 Wawancara Guru.....	90
Lampiran 4 Lembar Observasi	91
Lampiran 5 Hasil Validasi Lembar Observasi.....	95
Lampiran 6 Lembar Hasil Observasi Sesudah Digunakan Media Animasi	96
Lampiran 7 Lembar Hasil Observasi Sebelum Digunakan Media Animasi	98
Lampiran 8 Hasil Kuisisioner Sebelum Digunakan Media Animasi	100
Lampiran 9 Hasil Kuisisioner Sesudah Digunakan Media Animasi	101
Lampiran 10 Hasil Uji Hipotesis dan Realibilitas Kuisisioner	102
Lampiran 11 Dokumentasi	103

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Keterampilan sosial dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan sosial beradaptasi terhadap harapan lingkungan. Keterampilan sosial di sekolah akan mendukung interaksi dan kolaborasi siswa dengan teman dan guru. Selain itu, keterampilan sosial di sekolah juga mendukung kemampuan *problem solving* siswa, serta berempati terhadap orang lain. Rosalina, dkk (dalam jurnal pendidikan dan pembelajaran) menyatakan bahwa dengan mengaplikasikan pembelajaran tematik dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Hal ini, penting untuk mengaplikasikan pembelajaran tematik pada proses pembelajaran. Karena pembelajaran tematik berorientasi pada keterampilan sosial yang membawa anak untuk lebih kreatif, berani berbicara, mengungkapkan setiap permasalahan yang dihadapi sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif.

Keterampilan sosial siswa SD sangat penting karena dapat meningkatkan perilaku interpersonal, perilaku berhubungan dengan diri sendiri, perilaku berhubungan dengan kesuksesan akademis, penerimaan teman sebaya, keterampilan berkomunikasi. Beberapa hal tersebut sangat membantu siswa dalam menghadapi kehidupan sosialnya bukan hanya ketika dalam menerima materi pelajaran saja tetapi juga lingkungannya.

Keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan seseorang dalam berkomunikasi, berkerjasama, berbagi, berpartisipasi, beradaptasi, mampu mengerti perasaan orang lain, mampu memecahkan masalah dan mematuhi aturan serta norma yang ada (Nugraha, dkk, 2019: 92). Sedangkan menurut Huda, (2020: 89) ia mengungkapkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk memulai kegiatan maupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam berinteraksi secara sosial.

Menurut Agusniatih (2019: 83–84) yang mengungkapkan bahwa keterampilan sosial memiliki ciri-ciri yaitu perilaku interpersonal seperti mengenalkan diri, menjalin pertemanan, menawarkan bantuan, menerima atau memberikan pujian, perilaku yang bersangkutan dengan diri sendiri; mengerti perasaan orang lain, menghadapi masalah, perilaku terkait akademis seperti mengerjakan tugas sekolah, mengikuti aturan kelas, peer acceptance: penerimaan sebaya seperti memberi salam, mengajak teman beraktifitas, keterampilan komunikasi seperti mempertahankan dan memberikan umpan balik dalam komunikasi.

Guru sangat berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Salah satu upaya peningkatan keterampilan sosial siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi yang merupakan media pembelajaran yang mampu menciptakan keaktifan siswa saat proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis film animasi diharapkan siswa lebih aktif dan trampil dalam meningkatkan keterampilan sosial di kelas, sekolah serta di masyarakat. Dengan media

pembelajaran berbasis film animasi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan temannya yang menjadikan siswa aktif dan trampil dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan dengan mewawancarai langsung wali kelas V pada tanggal 11 Desember 2023 (wawancara dilampirkan pada hal 49) di SDN 067253 Medan Deli. Berdasarkan informasi pengumpulan data awal di lapangan, faktor yang diduga sebagai penyebab rendahnya keterampilan sosial siswa saat proses pembelajaran adalah guru kurang maksimal dalam menyampaikan pembelajaran, guru juga jarang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dan kurangnya media pembelajaran yang menarik yang dipaparkan guru.

Hasil observasi awal dan wawancara di kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli, peneliti juga menanyakan nilai ulangan terakhir siswa pada mata Pelajaran IPAS, dan masih ada 14 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal). Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar guru dan siswa belum berhasil. Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 067252 Medan Deli”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Ketidakmampuan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran menarik, kreatif, dan inovatif yang menyebabkan kegagalan dalam proses belajar mengajar.
2. Siswa kurang aktif dalam kegiatan diskusi dan menyebabkan kegiatan diskusi terlihat pasif.
3. Rendahnya keterampilan sosial dikarenakan kegiatan pembelajaran yang kurang aktif
4. siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS karena bersifat monoton.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka penelitian ini dibatasi pada masalah rendahnya keterampilan sosial siswa, dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam membuat model pembelajaran yang menyenangkan dan mudah difahami.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah keterampilan sosial siswa sebelum menggunakan media animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 067253 Medan Deli?

2. Bagaimanakah keterampilan sosial siswa sesudah menggunakan media animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 067253 Medan Deli?
3. Apakah terdapat pengaruh media video animasi terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 067252 Medan Deli?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimanakah keterampilan sosial siswa sebelum menggunakan media animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 067253 Medan Deli.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah keterampilan sosial siswa sesudah menggunakan media animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 067253 Medan Deli.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media video animasi memiliki pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 067253 Medan Deli.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru di SD Negeri 067253 Medan Deli untuk lebih memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang seperti media (video animasi) untuk meningkatkan ketertarikan kepada siswa untuk menjadikan peserta lebih aktif dikelas. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat

mengubah kualitas guru saat mengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan tujuan pembelajaran tercapai

2. Bagi para akademis

Dapat digunakan sebagai bahan referensi atau bahan kajian dalam menambahkan khususnya pada media pembelajaran yang digunakan.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa sebagaimana perkembangan teknologi pendidikan yang semakin berkembang.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1. Media Pembelajaran

2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu: Media Visual, yaitu suatu jenis media yang semata-mata hanya memanfaatkan indera penglihatan siswa untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran ini tergantung dari kemampuan penglihatan siswa. Sebagai contoh: media cetak, seperti buku, modul, jurnal, poster, dan peta; model seperti globe bumi dan miniatur; dan media realitas alam sekitar. Media Audio, yaitu jenis media pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan dan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, dan bunyi tiruan. Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam suatu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Sebagai contoh film, program TV dan video.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyarudin (dalam Nurfadhillah et al., 2021) Media adalah segala

bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Menurut Adam (dalam Nurfadhillah et al., 2021) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada masa seperti ini pendidik dituntut lebih kreatif dalam pembelajaran, begitu pun siswa agar pembelajaran lebih aktif dan hidup. Menurut Karim (dalam Diana et al., 2022) media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran. Menurut Gagne' dan Briggs (1975) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan *computer*. Dengan kata lain, media adalah komponen

sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar menurut Arsyad (dalam Putri Aulia et al., 2020).

Menurut Leshin, Pollock & Regiluth (dalam Putri Aulia et al., 2020) mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu :

- 1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field-trip*);
- 2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas;
- 3) media berbasis visual (buku alat bantu kerja, chart (bagan), grafik, peta, gambar, transparasi, *slide*);
- 4) media berbasis audio visual (*video, film, program slide-tipe, televise*);
- 5) media berbasis komputer (pengajaran dengan sistem komputer, *interactive video, hypertext*).

Media pembelajaran biasanya dipahami sebagai benda-benda yang dibawa masuk ke ruang kelas untuk membantu efektivitas proses belajar mengajar. Pemahaman sempit ini dipengaruhi oleh pandangan *cognitivism* yang melihat proses belajar sebagai transfer pengetahuan dari pengajar ke siswa yang kebanyakan berlangsung dalam ruang kelas. Jika menggunakan pandangan *constructivism* maka pengertian belajar dan media pembelajaran menjadi lebih luas. Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di

lingkungan siswa dimana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar.

Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Depdikbud (1992:79) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Di samping itu penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Jadi, media pembelajaran secara umum adalah “alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses.” Arief S. Sadiman (dalam Nurfadhillah et al., 2021).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar. Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai perantara komunikasi antara pengajar dan siswa, melibatkan berbagai alat seperti buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, televisi, dan komputer. Fungsi media pembelajaran mencakup penjelasan penyajian pesan pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memberikan

stimulus untuk belajar aktif, meningkatkan motivasi, dan prestasi belajar siswa.

Media pembelajaran juga

dapat dikelompokkan menjadi visual, audio, dan audio-visual, tergantung pada indera yang terlibat dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

2.1.1.2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut ini disajikan beberapa pendapat ahli tentang manfaat media pembelajaran.

Kemp dan Dayton (dalam Eka Mustikawati, n.d., 2019) mengemukakan beberapa teori tentang manfaat media pembelajaran, yaitu :

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Pendidik mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu pendidik dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif.

Tanpa media, pendidik mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa.

- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Seringkali pendidik menghabiskan waktu banyak untuk menjelaskan materi pembelajaran. Jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik maka pembelajaran akan membutuhkan waktu yang lebih sedikit.

- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Selain menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, penggunaan media pun dapat membantu siswa dalam menyerap materi secara lebih mendalam dan utuh.

- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan pendidik.

- 7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

- 8) Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan media, pendidik tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga pendidik dapat

memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

Sudjana dan Rivai (dalam Sau et al., 2020), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Menurut Ramli (dalam Hasan et al., n.d, 2021) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. *Pertama*, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan.

Kedua, membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat.

Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sudjana (dalam Hasan et al., n.d, 2021) bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;

- a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
- b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
- c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
- d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer (Sau et al., 2020)

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memberikan sejumlah manfaat yang signifikan, termasuk penyampaian materi yang seragam, pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, efisiensi waktu belajar, peningkatan kualitas pemahaman, fleksibilitas waktu dan tempat belajar, peningkatan sikap positif

terhadap pembelajaran, serta perubahan peran pendidik yang lebih fokus pada motivasi dan bimbingan. Selain itu, media pembelajaran juga membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam pembelajaran dengan berbagai teknik seperti gambar, foto, video, dan simulasi komputer.

2.1.1.3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Ramli (dalam Mochamad Arsad Ibrahim et al., 2022) paling tidak ada lima macam, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- 3) Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Menurut (Silahuddin et al., n.d.) media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam kategori yaitu:

- a) Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
- b) Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, photo
- c) Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
- d) Proyeksi visual diam: *over heard transparent* (OHT), slide
- e) Proyeksi audio visual diam: slide bersuara
- f) Visual gerak: film bisu
- g) Audio visual gerak: video/VCD/televise
- h) Objek fisik: benda nyata, model
- i) Manusia dan lingkungan: Guru, pustakawan, laboran
- j) Komputer

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Media visual : yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara. Mumtahanah (dalam Mochamad Arsad Ibrahim et al., 2022)
- b. Media Audio : yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti voice note,

radio, musik, dan lain sebagainya. Aryadillah & Fifit Fitriansyah (dalam Mochamad Arsad Ibrahim et al., 2022)

c. Media audio visual : yaitu media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah video, film pendek, slide show dan yang lain sebagainya.

Gerlach dan Ely (dalam Silahuddin et al., n.d.) mengelompokkan media berdasarkan ciri fisik kedalam delapan tipe, yaitu :

- a. *Real objek and model* yaitu media dari benda dan model sebenarnya.
- b. *printed verbal* berupa media persentasi verbal tercetak merupakan kata-kata yang diproyeksikan melalui film bingkai (slide).
- c. *printed visual* adalah media visual cetak seperti bahan presentasi grafis, bagan, peta dan grafik
- d. *still picture* yaitu potret yang diambil dari berbagai macam objek atau
- e. peristiwa yang mungkin dapat dipresentasikan melalui buku.

Berdasarkan klasifikasi yang diajukan oleh berbagai sumber, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, antara lain media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media dengan proyeksi, televisi, video tape recorder, audio (seperti kaset audio, siaran radio), cetak (seperti buku pelajaran, modul), audio-cetak, proyeksi visual diam (seperti overhead transparent), proyeksi audio visual diam, visual gerak

(seperti film bisu), audio visual gerak (seperti video/VCD/televise), objek fisik (seperti benda nyata, model), manusia dan lingkungan (seperti guru, pustakawan, laboran), serta komputer. Meskipun ada variasi dalam klasifikasi, namun media pembelajaran pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi media visual, audio, dan audio visual, serta bervariasi dalam penggunaan dan sifat fisiknya seperti media cetak, media proyeksi, media objek fisik, dan interaksi manusia dan lingkungan.

2.1.2. Video Animasi

2.1.2.1. Pengertian Video Animasi

Video Animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Ada juga beberapa orang yang mendefinisikan Video Animasi sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang terkomputerisasi. Dulunya proses membuat konten Animasi memerlukan gambar tangan yang dibuat hingga berlembar-lembar. Namun, dengan kemajuan di bidang teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat diatas kertas melainkan langsung di komputer.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut Laily Rahmayanti (dalam Yuwendi Krista Bulu et al., 2022) mengemukakan bahwa

“Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian media video animasi menurut (Husni, 2021) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.” Selain itu Johari et al (dalam Yuwendi Krista Bulu et al., 2022). yang menyatakan bahwa “Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Dari beberapa teori diatas yang menjelaskan tentang pengertian media video animasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak hal ini didukung oleh jurnal dari Zanaefis (dalam Yuwendi Krista Bulu et al., 2022).

Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi. Agar media video animasi ini tidak menimbulkan miskonsepsi kepada siswa, isi dari media

diselingi dengan gambar asli dari materi yang disampaikan serta diiringi dengan audio yang sesuai. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan berbantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas. Video animasi merupakan salah satu media yang dapat dihasilkan melalui *software* komputer serta dapat memvisualisasikan materi dengan menarik dan jelas sesuai dengan kenyataan Titania & Widodo (dalam Putra Parmandani, 2023). Video animasi dapat menjadi media yang menarik dan interaktif dengan mengkombinasikan animasi, gambar, teks, dan suara yang memperjelas informasi yang ingin disampaikan Priambodo & Arifin (dalam Putra Parmandani, 2023).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan sebuah bentuk media pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Dalam pengertian ini, video animasi menggabungkan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan efektif. Penggunaan media ini dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan mudah memahami materi, serta memungkinkan penyampaian informasi yang seragam kepada seluruh siswa. Kelebihan lainnya adalah kemampuan media ini untuk menghemat waktu dan tenaga, karena guru tidak perlu menghadirkan benda konkritnya. Namun, penting juga untuk memastikan bahwa isi dari video animasi disertai dengan gambar asli dan audio yang sesuai agar tidak menimbulkan miskonsepsi. Dengan ditayangkan melalui layar LCD proyektor, media ini dapat diakses oleh seluruh siswa dalam kelas.

2.1.2.2. Manfaat Video Animasi

Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. Media pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak manfaatnya diantaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar Roy, Tripathy, et.al. (dalam Andrasari et al., 2022). Adanya video animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak mengkhayal dan membayangkan saja Alifa, et.al. (dalam Andrasari et al., 2022). Maka, media pembelajaran video animasi mampu mempermudah kesulitan anak ketika kegiatan belajar. Kelebihan atau manfaat video animasi itu 1) media video animasi yang menarik siswa, 2) menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, 3) video animasi yang dikemas untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran (Made et al., 2021).

Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir (dalam (Mashuri et al., 2020) yaitu:

- a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi,
- b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan,

- c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata,
- d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret,
- e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang - ulang,
- f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi,
- g) Meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa,
- h) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika menjadi gagasan unik dalam menanamkan konsep kepada siswa dengan kemampuan mengubah dari abstrak menjadi konkret Sundayana. Pemanfaatan teknologi beresolusi tinggi dalam menciptakan media pembelajarann video animasi memiliki manfaat sebagai pengubah persepsi siswa terhadap matematika yang dinilai membosankan menjadi menyenangkan. Gambar bergerak dijadikan sebagai visualisasi materi yang susah dijabarkan secara lisan oleh guru (Mashuri et al., 2020).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran teknologi memberikan banyak manfaat dalam proses belajar mengajar. Dengan kemampuannya dalam memperjelas materi yang disampaikan, video animasi membantu siswa memahami konsep-

konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan mereka dalam memecahkan berbagai persoalan. Selain itu, kelebihan lainnya adalah kemampuannya dalam menyampaikan materi dengan tingkat efektivitas dan kecepatan yang tinggi, pengulangan yang dapat dilakukan, serta kemampuannya dalam mengurai proses dan kejadian secara rinci dan nyata. Dengan demikian, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang diterapkan.

2.1.3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

2.1.3.1. Pengertian IPAS

kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan Mazidah & Sartika(dalam Atikah Dewi et al., 2023). 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 Agustina et al, (dalam Atikah Dewi et al., 2023)

IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan beda mati serta mengkaji manusia sebagai makhluk sosial di lingkungannya. Ilmu pengetahuan alam dan sosial berperan sebagai gambaran Profil Pelajar Pancasila di Indonesia. Anak usia SD masih memandang segala sesuatu secara utuh dan terpadu, maka pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS.

Adapun karakteristik IPA dan IPS dijabarkan sebagai berikut. Karakteristik IPA:

1) Kemampuan untuk mengetahui apa yang diamati, 2) Kemampuan untuk memprediksi apa yang belum diamati, dan 3) Dikembangkannya sikap ilmiah.

Karakteristik IPS: 1) Membina kecerdasan sosial yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, 2) Bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya (Nyoman & Wati, 2023). IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara 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 (Buku Referensi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial IPAS, 2023).

Berdasarkan pernyataan berikut dapat disimpulkan bahwa dalam konteks kurikulum merdeka, pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS dengan tujuan mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji makhluk hidup, benda mati, dan interaksi manusia dengan lingkungannya. Karakteristik IPA mencakup kemampuan mengamati, memprediksi, dan sikap ilmiah, sementara IPS membina kecerdasan sosial, berpikir kritis, kreatif, dan ilmiah dalam memandang kehidupan nyata. IPAS merupakan mata pelajaran dalam struktur kurikulum merdeka yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial.

2.1.3.1. Tujuan Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS tentunya akan bermanfaat dalam upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengeri diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS (Saadah et al., 2022).

Selain itu, menurut (Buku Referensi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial IPAS, 2023) tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah 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.

Berdasarkan keterangan berikut dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan pendekatan pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran, dengan tujuan mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik, memperan-aktifkan mereka dalam menjaga lingkungan dan sumber daya alam, mengembangkan keterampilan inkuiri untuk menyelesaikan masalah, memahami diri sendiri dan lingkungan sosial, serta menerapkan pengetahuan dan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari, dengan harapan memberikan kontribusi dalam peningkatan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia.

2.1.4. Keterampilan Sosial

2.1.4.1. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial penting dimiliki oleh manusia, karna keterampilan sosial dapat mempermudah manusia untuk berinteraksi, Keterampilan sosial dapat

diperoleh dari proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figur yang paling dekat dengan kita, maupun belajar dari teman sebaya dan masyarakat sekitar. Menurut Anderson (dalam Putri Anggita Sari et al., 2020) “Keterampilan sosial diartikan sebagai keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain”. Terdapat juga ahli yang menyamakan keterampilan sosial dengan kecerdasan emosional. Dalam taksonomi tujuan pembelajaran, keterampilan sosial (kecerdasan emosional) termasuk ke dalam ranah afektif. “Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial menjadi orang yang mampu bermasyarakat”. Hurlock (dalam Putri Anggita Sari et al., 2020).

Secara garis besar dari beberapa referensi, keterampilan sosial diartikan sebagai keterampilan individu disertai dengan kecakapan yang dimiliki anak dalam memulai aktivitas ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam berinteraksi secara sosial. Maka perilaku sosial merupakan perilaku dimana seseorang harus berorientasi pada pencapaian suatu tujuan, nilai, dan penerimaan berdasarkan afeksi. Keterampilan sosial menurut Goleman (dalam Katoro & Hertinjung, 2020) yaitu kemampuan mengelola emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain serta dengan tepat dapat membaca kondisi dan jaringan sosial, dapat berinteraksi dengan lancar, menggunakan keterampilan-keterampilan ini untuk memimpin, mempengaruhi, bermusyawarah, menyelesaikan konflik, dan untuk bekerjasama dalam tim. Menurut Minarni

(dalam (Katoro & Hertinjung, 2020) keterampilan sosial diartikan sebagai keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah aspek penting dalam interaksi manusia, dipelajari dari lingkungan sekitar seperti orang tua, teman, dan masyarakat. Ini melibatkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi sesuai norma sosial, serta terkait dengan kecerdasan emosional. Kemampuan ini memungkinkan manajemen emosi yang baik dan kemampuan untuk memimpin, mempengaruhi, dan menyelesaikan konflik dalam berbagai konteks sosial.

2.1.4.2. Manfaat Keterampilan Sosial

Pada fase perkembangan, salah satunya anak-anak perlu menguasai keterampilan sosial agar anak-anak tersebut dapat memiliki jiwa sosial yang tinggi serta dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya Sanjaya (dalam Oktaviana et al., 2022). Secara tidak langsung keterampilan sosial ini dapat membantu anak-anak agar dapat berinteraksi serta menyesuaikan diri dengan lingkungan disekitarnya, sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Syamsul B Thalib (dalam Oktaviana et al., 2022) mengemukakan, keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah yang timbul didalam kehidupan bermasyarakat.

Gilay, dkk (dalam Hertinjung) menjelaskan manfaat keterampilan sosial untuk mendukung pembelajaran individu, yaitu mendukung keterampilan komunikasi, keberhasilan akademik, adaptasi di sekolah, hubungan pertemanan, dan mendukung lingkungan pembelajaran yang positif.

(Agnes Meilina, 23 C.E.) Keterampilan sosial memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak. Beberapa manfaat keterampilan sosial pada anak antara lain ialah sebagai berikut.

a. Meningkatkan Kemampuan dan Kesehatan Mental

Keterampilan sosial membantu anak dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya serta beradaptasi dengan lingkungan. Keterampilan sosial yang baik dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kesehatan mental anak.

b. Mempermudah Anak dalam Berinteraksi dengan Orang Lain

Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih mudah menjalin pertemanan, berinteraksi dengan orang lain, dan beradaptasi pada lingkungan baru.

c. Meningkatkan Kemampuan Akademis

Dengan memiliki keterampilan sosial yang baik, kemampuan akademis anak akan meningkat. Hal ini dikarenakan keterampilan sosial yang telah diajari guru dapat membantu anak untuk membangun perilaku yang positif dan mengurangi tindakan negatif.

d. Meningkatkan Kemampuan Membaca Situasi dan Menempatkan Diri

Keterampilan sosial anak dapat membantu mereka untuk berinteraksi dengan orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya. Keterampilan ini tentu saja dapat membantu anak untuk

membaca situasi yang terjadi saat itu dan membantu mereka untuk bisa menempatkan diri dengan baik.

e. Meningkatkan Kemampuan Bekerja Sama

Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih mudah bekerja sama dengan orang lain dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapi.

f. Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah

Keterampilan sosial yang baik juga dapat membantu anak dalam memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

g. Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain.

h. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Keterampilan sosial juga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

i. Meningkatkan Kemampuan Berempati

Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih mampu memahami perasaan orang lain dan bersikap empati.

j. Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi

Keterampilan sosial juga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang baik. Anak harus mampu menyampaikan gagasan, emosi, dan kebutuhan mereka dengan jelas dan efektif.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat keterampilan sosial bagi perkembangan anak sangatlah penting. Keterampilan sosial membantu meningkatkan kemampuan dan kesehatan mental anak, memudahkan interaksi dengan orang lain, serta meningkatkan kemampuan akademis dengan membangun perilaku positif. Selain itu, keterampilan sosial membantu anak dalam membaca situasi, bekerja sama, memecahkan masalah, dan meningkatkan rasa percaya diri serta kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berempati dan berkomunikasi juga ditingkatkan, memungkinkan anak untuk lebih memahami perasaan orang lain dan menyampaikan gagasan dengan jelas dan efektif.

2.1.4.3. Indikator Keterampilan Sosial

(Putri Anggita Sari et al., 2020) indikator keterampilan social dikembangkan berdasarkan aspek keterampilan sosial yang meliputi :

- (1) Keterampilan berelasi, berkomunikasi, kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain (*Relationship*)
- (2) Kemampuan manajemen diri (*Self-regulation*)
- (3) Kemampuan akademik, kemampuan mematuhi aturan, dan kemampuan menyatakan pendapat.

Indikator keterampilan sosial dalam penelitian ini akan diukur dengan menggunakan 5 (lima) aspek keterampilan sosial dari Caldarella dan Merrel yaitu hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademis, kepatuhan, dan perilaku *assertive*. Berdasarkan kondisi yang terjadi selama pandemi Covid-19 serta kajian dari beberapa teori di atas maka tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran online terhadap

keterampilan sosial siswa sekolah dasar pada masa pandemic Covid-19 (Dina Nur Amala et al., 2021). Pernyataan tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Michelson (Kurniawan et al., 2022) bahwa terdapat tiga indikator keterampilan sosial yaitu respons verbal, non verbal dan proses kognitif.

Menurut Maryani (2011: 18) Indikator keterampilan sosial terdiri atas 5 dimensi keterampilan sosial antara lain: 1. Keterampilan berkomunikasi, 2. Menghormati, 3. Bekerja sama, 4. Kepedulian, 5. Bertanggung Jawab.

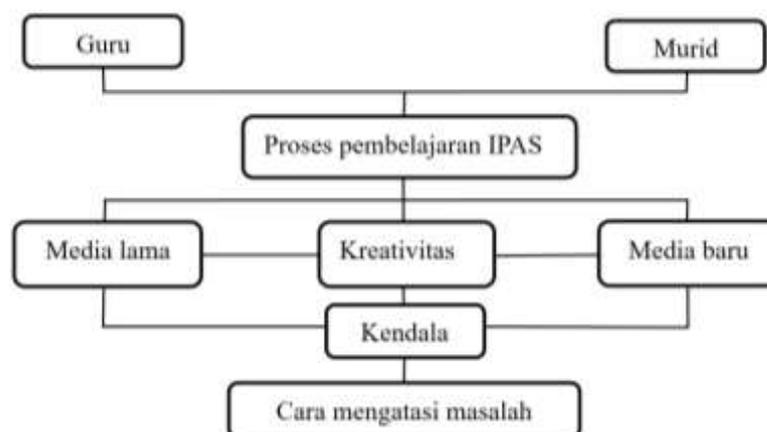
Dalam pernyataan tersebut dapat disimpulkan penelitian tentang keterampilan sosial selama pandemi Covid-19 mengukur dampak pembelajaran online pada siswa sekolah dasar dengan fokus pada kemampuan berelasi, berkomunikasi, manajemen diri, kemampuan akademik, kepatuhan, dan perilaku asertive. Indikator yang digunakan meliputi hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademis, kepatuhan, serta respons verbal, non-verbal, dan proses kognitif. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pembelajaran online mempengaruhi keterampilan sosial siswa selama pandemi.

2.2. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menyajikan konsep-konsep dasar yang sesuai dengan permasalahan yang dilaksanakan. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila materi pembelajaran dikuasai oleh siswa. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran biasanya dinyatakan dengan nilai setelah diadakan evaluasi diakhir pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat ketuntasan materi pembelajaran perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan

siswa. Pembelajaran jika dilakukan dengan metode ceramah sangat bersifat membosankan, tidak membuat siswa aktif, tidak bersemangat, tidak memperhatikan guru dan membuat pembelajaran menjadi pasif. Kondisi tersebut membuat siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk membuat siswa lebih memiliki minat dalam mengikuti proses pembelajaran. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Jenis media pun cukup banya sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan materi, waktu dan kondisi. Seorang guru dituntut untuk kreatif dalam membuat dan memilih media pembelajaran. Media pembelajaran disekolah masih kurang dan bahkan masih banya sekolah yang tidak menggunakan media pembelajran selain buku. Hal ini salah satunya disebabkan karena guru kurang kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



2.3. Hipotesis

Berdasarkan uraian kerangka berfikir diatas dan untuk menjawab rumusan masalah, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu :

Ha : Ada pengaruh pada penggunaan *Video Animasi* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 067253 Medan Deli.

H0 : Tidak ada pengaruh pada penggunaan media *Video Animasi* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 067253 Medan Deli.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di Sd Negeri 067253 Medan Deli. Peneliti memilih lokasi ini karena peneliti tertarik dengan Pembelajaran dengan menggunakan media animasi yang dilakukan oleh Sd Negeri 067253 Medan Deli, yaitu baik.

3.1.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Desember sampai dengan Juli 2024 di Sd Negeri 067253 Medan Deli.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Desember	Januari	februari	Maret	april	mei	juni	juli
1	Penyusunan Proposal								
2	Bimbingan Proposal								
3	Seminar Proposal								
4	Perbaikan Proposal								
5	Sidang Meja Hijau								

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1. Populasi

Sugiyono memaparkan populasi merujuk pada suatu daerah yang dikonseptualisasikan secara umum, mencakup populasi yang memiliki value dan ciri khas tertentu, yang kemudian ditetapkan oleh penulis untuk diinvestigasi dan diambil manfaat berupa hasil penelitian. Sementara itu, Populasi ini memiliki ciri-ciri khusus yang memiliki nilai penting dalam konteks penelitian.(Erwin Widiasworo,2019:73). Populasi penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V yang masih aktif hingga saat ini (Januari 2023) yang berjumlah 25 orang.

Tabel 3.2 Populasi

Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
SD Negeri 067253 Medan deli	V	10	15	25

3.2.2 Sampel

Sampel ialah bagian dari jumlah yang berada dalam populasi. Informasi yang diperoleh dari sampel akan digunakan untuk membuat kesimpulan yang berlaku pada populasi secara umum. Jenis pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling*. Peneliti mengambil sampel dari kelas yang ada yaitu kelas V dengan jumlah 25 siswa. Maka jumlah sample dalam penelitian ini adalah 25 siswa

3.3. Variabel Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif, yang merupakan metode analisis data yang memanfaatkan generalisasi berdasarkan uji SPSS. Penelitian kuantitatif memakai data yang diperoleh dari sample sebagai dasar untuk mencapai kesimpulan yang bersifat umum terhadap populasi. Dalam penelitian ini, teknik korelasi digunakan sebagai metode analisis. Melalui teknik korelasi, dapat diidentifikasi hubungan antara variasi dalam satu variabel dengan variabel lainnya. Tingkat hubungan tersebut diukur dengan menggunakan koefisien korelasi. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yakni Sebuah variable X (dependent variable) dan 1 variabel bebas (independent variables). Secara lebih rinci, variabel terikat adalah Keterampilan sosial Siswa Sd Negeri 067253 Medan Deli (Y), sementara variabel bebasnya adalah Media pembelajaran animasi (X). Variabel terikat merupakan variabel yang diharapkan berubah sebagai hasil dari pengaruh variabel bebas.

3.4. Instrumen Penelitian

Definisi dari subbab ini ialah perangkat atau alat yang dipakai oleh peneliti dalam menghimpun data. Tujuan dari penggunaan instrumen ini adalah untuk memudahkan proses penelitian dan mendapatkan hasil yang sistematis. Instrumen penelitian berperan sebagai alat bantu yang membantu peneliti menghimpun dan menganalisis kejadian yang terjadi dalam lingkungan sosial yang menjadi tujuan pada penelitian ini. Instrumen ini dirancang secara khusus untuk mengumpulkan data.

Dalam penelitian, instrumen penelitian menjadi elemen penting karena kualitas data yang diperoleh sangat bergantung pada seberapa baik instrumen tersebut dirancang dan diterapkan. Instrumen dapat berupa kuesioner, wawancara, lembar observasi, tes, dan sebagainya. Setiap instrumen memiliki kegunaan dan keunggulan tersendiri tergantung pada macam data yang dihimpun. Penelitian ini beragam instrumen telah disiapkan untuk memfasilitasi pengumpulan data yang diperlukan. Instrumen-instrumen ini akan digunakan secara spesifik untuk mengukur fenomena yang menjadi fokus penelitian. Penting bagi peneliti untuk memastikan bahwa instrumen ini dirancang dengan baik agar data yang diperoleh dapat diandalkan dalam analisis dan interpretasi hasil penelitian.

3.4.1. Observasi

Secara ringkas, observasi merujuk pada pengumpulan data langsung dari lapangan. Observasi melibatkan penglihatan dan penulisan yang runtut terhadap kejadian yang menjadi fokus penelitian. Dalam konteks penelitian, observasi digunakan untuk mendapatkan informasi berdasarkan kejadian pada lokasi penelitian, dan hasilnya akan disesuaikan dengan realitas kondisi di lokasi penelitian. Observasi adalah cara untuk mengumpulkan data untuk melihat dan mencatat fenomena secara langsung. (J.R. Raco, 2010: 18).

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Keterampilan Sosial

No	Indikator	Nomor Aspek Diamati
1	Keterampilan Berkomunikasi	1,2,3,10,11,12,13,14
2	Menghormati	4,5,6,
3	Bekerja Sama	8 dan 15
4	Bertanggung Jawab	7 dan 9

Selanjutnya data yang di dapatkan dari hasil instrumen akan diolah dalam skala likert. Butir-butir pernyataan dibuat dalam bentuk pernyataan tertutup,yaitu pernyataan yang sudah dilengkapi dengan alternatif jawaban.Penelaian dilakukan dengan 4 kualifikasi. Berikut ini penskoran penilaian dalam skala likert.

Tabel 3.4 Skala Likert

Jawaban	Poin
Sangat Baik	5
Baik	4
Netral	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

Rata- rata setiap aspek Keterampilan sosial siswa dapat dihitung dengan penghitungan rata-rata. Menurut Djamarah dalam (Dwi, 2021) dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Keterampilan Siswa

CAPAIAN	KRITERIA
75%-100%	Tinggi
51%-74%	Sedang
25%-50%	Rendah
0%-24%	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2017: 130)

3.5. Rancangan Penelitian

Menurut pandangan Ibnu Hajar, pendekatan kuantitatif merujuk pada suatu pendekatan di mana hasil penelitian disajikan secara deskriptif menggunakan angka-angka statistik (Ibnu Hadjar, 2006 : 14).

Eksperimen adalah cara yang digunakan untuk menginvestigasi hubungan antara kualitas suatu kejadian dengan cara melakukan intervensi terhadap sampel, sambil juga menjaga kontrol terhadap variabel-variabel yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.(Andi Prastowo, 2011: 146)

Penelitian ini melibatkan dua variabel yang akan diamati. Variabel penelitian mengacu pada elemen-elemen yang dapat berbentuk apa saja yang telah ditetapkan untuk dianalisis, dengan maksud untuk memperoleh informasi yang kemudian dapat digunakan untuk mengambil kesimpulan. Dalam kerangka penelitian ini, strategi yang dapat dipakai ialah:

1. Variabel bebas merupakan faktor yang diasumsikan memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Dalam konteks penelitian ini, variabel bebas

merujuk kepada faktor-faktor yang dipertimbangkan adalah Media pembelajaran video animasi (X).

2. Variabel Terikat adalah faktor yang diharapkan muncul sebagai dampak dari variabel bebas (X). pada penelitian ini variable yang digunakan adalah Keterampilan sosial(Y)

Dengan menggunakan kerangka di atas, penelitian akan menyelidiki bagaimana Media pembelajaran video animasi (X) berhubungan dengan keterampilan social (Y) . Ini dapat melibatkan pengumpulan data dari guru-guru dan siswa-siswa yang terlibat dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam analisis penelitian ini, peran Media pembelajarn video animasi terhadap perkembangan Keterampilan sosial siswa akan dianalisis. Data yang terkumpul akan memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Selanjutnya, analisis data yang telah dikumpulkan akan membantu dalam menyimpulkan apakah media pembelajaran video animasi memiliki dampak pada keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, diharapkan akan memberikan pemahaman lebih dalam tentang kaitan antara media pembelajaran dengan keterampilan sosial dalam konteks Ilmu pengetahuan sosial.

3.6. Teknik Analisis Data

Berikut adalah metode yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini:

3.6.1. Uji Validitas Expert

Uji Validitas (Rokhmad & Sri, 2018) dilakukan untuk mengetahui apakah suatu instrumen dikatakan valid atau tidak valid dalam suatu variabel penelitian,

misalnya pada kuesioner. Suatu instrumen dari kuesioner dikatakan valid bila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak di ukur. Sehingga dapat dikatakan bahwa validitas berhubungan dengan “ketepatan” dengan alat ukur.

Untuk menguji validitas instrumen ini menggunakan instrumen lembar observasi dimana lembar observasi tersebut harus ditelaah oleh para ahli (Dosen) apakah lembar observasi tersebut layak untuk dipakai dan dapat dikatakan valid dan tidak valat pada saat penelitian

3.6.4. Uji Hipotesis

3.6.3.1. Uji t

Menurut Sugiyono dalam (Nurhasanah,2021). Uji hipotesis yang digunakan adalah analisis uji-t. Uji t-test dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.. Uji t-test independent adalah salah satu uji parametric untuk melakukan komparasi independen. Sampel independen adalah sampel yang menghasilkan data dari subjek yang berbeda.

Dasar penentuan uji t-test independent berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed) yang mengukur ada tidaknya perbedaan rata-rata pada subjek yang diujikan

- a. Nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan rata-rata antar subjek penelitian.
- b. Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antar subjek penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu fokus utama dalam dunia pendidikan saat ini. Salah satu media yang semakin populer adalah video animasi. Penelitian ini berfokus pada pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli. Kecenderungan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Keterampilan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, terutama di tingkat sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran, keterampilan sosial mencakup kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Penelitian ini mengamati bagaimana penggunaan video animasi dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka, yang pada gilirannya mendukung proses pembelajaran IPAS.

Media pembelajaran memiliki peran signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep oleh siswa. Video animasi sebagai media pembelajaran mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Kecenderungan siswa untuk lebih terlibat dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPAS dapat meningkat ketika mereka menggunakan media yang

menarik seperti video animasi, sehingga diharapkan hasil belajar juga akan meningkat.

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur pengaruh media video animasi terhadap keterampilan sosial siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test, serta observasi keterampilan sosial siswa selama proses pembelajaran. Kecenderungan ini memungkinkan peneliti untuk melihat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah penggunaan video animasi dalam pembelajaran.

Dari penelitian ini, diharapkan akan terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial siswa setelah penerapan media pembelajaran video animasi. Kecenderungan ini mencerminkan potensi video animasi untuk tidak hanya mengajarkan materi IPAS, tetapi juga untuk membangun interaksi sosial di antara siswa. Hasil ini akan memberikan wawasan baru bagi pendidik tentang cara mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini berfokus pada pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pembelajaran IPAS dan keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli. Kecenderungan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan menunjukkan potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan di Indonesia.

4.1.2 Pengujian Persyaratan Data

Sebelum siswa melakukan uji coba penggunaan, produk yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh dosen pembimbing bernama Asbi, M.Pd, Kons. Validasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan instrumen yang telah dikembangkan. Tujuan dari proses validasi adalah untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran yang konstruktif agar media pembelajaran yang diciptakan peneliti menjadi produk berkualitas sesuai dengan instrumen yang telah dirancang. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Melalui proses ini, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana media yang dihasilkan selaras dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Validasi juga berperan dalam mengidentifikasi kekurangan atau kelemahan dalam desain dan penyajian media, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan yang diperlukan. Kritik dan saran yang diperoleh selama validasi menjadi dasar penting dalam penyusunan instrumen yang lebih efektif, yang pada akhirnya akan meningkatkan efektivitas dan manfaat media pembelajaran dalam proses pendidikan. Hasil dari validasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validitas Expert

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Format Observasi					
	A. Format Jelas Sehingga Memudahkan				√	

	Melakukan Penelitian					
	B. Proporsional				√	
2	Isi					
	A. Dirumuskan Secara Jelas dan Operasional Sehingga Mudah Diukur				√	
	B. Kesesuaian Dengan Tujuan Pembelajaran				√	
	C. Dapat digunakan untuk Mengukur Keterampilan sosial siswa					√
2	Bahan dan Tujuan					
	A. Bahasa yang digunakan Baik dan Benar					√
	B. Menggunakan bahasa yang mudah di fahami				√	
	C. Penyampaian Petunjuk jelas				√	
	D. Penulisan Mengikuti Aturan EYD			√		
Jumlah Frekuensi				1	6	2
Jumlah Skor				3	24	10
Jumlah Total Skor		37				
Persentase		92.5%				
Kriteria		Sangat Layak				

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, instrumen penelitian yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat memuaskan melalui pengisian angket penilaian yang mencakup delapan indikator. Dengan persentase sebesar 92,5%, instrumen ini tergolong dalam kriteria sangat layak, yang menandakan bahwa media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti siap digunakan secara efektif. Hasil ini tidak hanya mencerminkan kualitas instrumen yang telah disusun, tetapi juga menunjukkan bahwa pengembangan yang dilakukan sesuai dengan standar yang diharapkan dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dapat diandalkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik.

4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.3.1. Analisis Hasil Data Pretest

Analisis data hasil pretest yang terdiri dari 15 soal, yang bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman awal peserta didik sebelum memulai proses pembelajaran. Melalui analisis jawaban yang diberikan, kita dapat menilai tingkat penguasaan materi, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, serta memahami kebutuhan pembelajaran yang lebih spesifik. Hasil dari analisis ini akan menjadi landasan dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif dan terarah, sehingga proses belajar mengajar dapat lebih sesuai dengan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, laporan ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan sosial siswa.

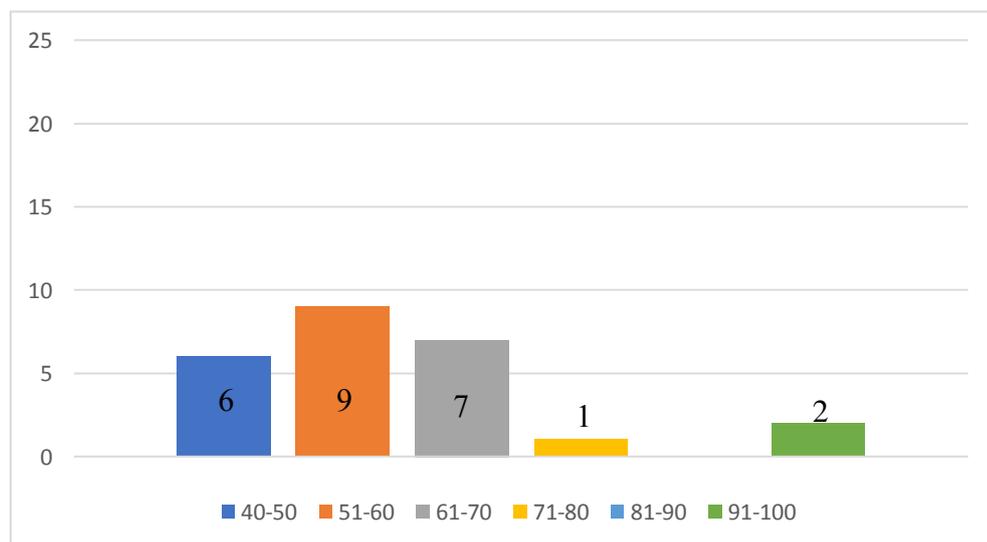
Penelitian ini menggunakan sampel satu kelas, yaitu kelas V di SD Negeri 067253 Medan Deli, yang terdiri dari 25 siswa. Hasil pretest dari kelas ini akan dianalisis dan dijelaskan secara rinci untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang pemahaman awal peserta didik sebelum dilakukan intervensi pembelajaran. Melalui analisis ini, akan terlihat sejauh mana tingkat penguasaan materi dasar oleh siswa, serta kekuatan dan kelemahan yang mereka miliki dalam menghadapi materi pelajaran. Data tersebut diharapkan dapat menjadi panduan dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan mendukung peningkatan kualitas pemahaman siswa. Berikut merupakan hasil pretest

Tabel 4.2 Hasil Pretest Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase %
40-50	6	24%
51-60	9	36%
61-70	7	28%
71-80	1	4%
81-90	0	0%
91-100	2	8%
Total	25	100%
Rata-Rata		59,964
Tertinggi		93,4

Terendah	41,2
----------	------

Hasil Pretest berdasarkan pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa siswa yang memiliki nilai dengan interval 40-50 berjumlah 6 siswa (24%), siswa dengan interval 51-60 berjumlah 9 siswa(36%), siswa dengan nilai interval 61-70 berjumlah 7 siswa (28%), siswa yang memiliki nilai 71-80 berjumlah 1 siswa (4%) sedangkan siswa yang memiliki nilai dengan interval 81-90 adalah 0 siswa, keudian siswa yang memperoleh nilai dengan interval 91-100 adalah 2 siswa (8%). Nilai rata-rata pada hasil pretest adalah 59,964, nilai tertinggi 93,4 dan nilai terendah 41,2 93,4 siswa. Untuk lebih lanjut dapat peneliti gambarkan melalu diagram:



Gambar 4.1 Diagram Hasil Pretest Siswa

4.1.3.2. Analisis Data Hasil Posttest

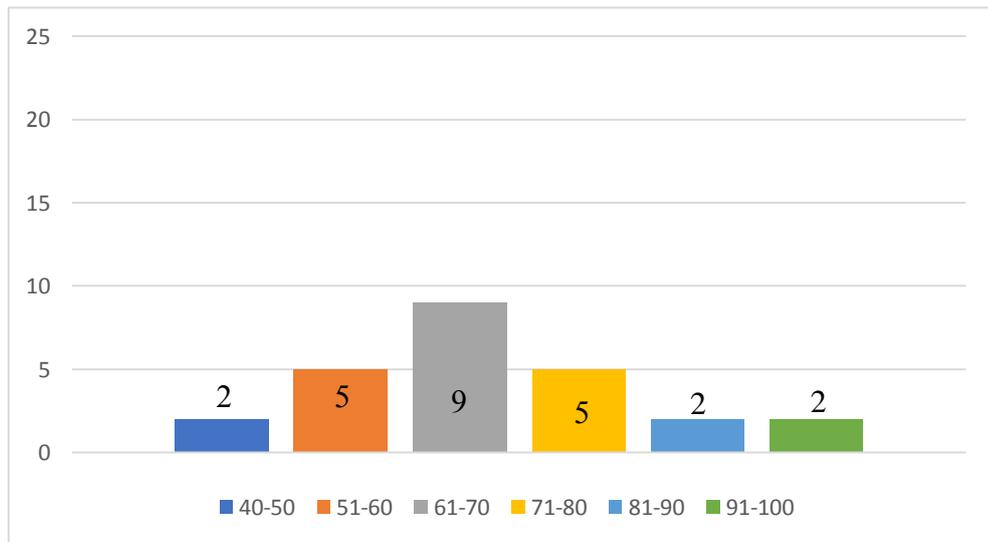
Analisis data hasil posttest yang terdiri dari 15 soal, yang bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman awal peserta didik sebelum memulai proses pembelajaran. Melalui analisis jawaban yang diberikan, kita dapat menilai tingkat penguasaan materi, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, serta memahami kebutuhan pembelajaran yang lebih spesifik. Hasil dari analisis ini akan menjadi landasan dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif dan terarah, sehingga proses belajar mengajar dapat lebih sesuai dengan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, laporan ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan sosial siswa.

Penelitian ini menggunakan sampel satu kelas, yaitu kelas V di SD Negeri 067253 Medan Deli, yang terdiri dari 25 siswa. Hasil Posttest dari kelas ini akan dianalisis dan dijelaskan secara rinci untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang pemahaman awal peserta didik sebelum dilakukan intervensi pembelajaran. Melalui analisis ini, akan terlihat sejauh mana tingkat penguasaan materi dasar oleh siswa, serta kekuatan dan kelemahan yang mereka miliki dalam menghadapi materi pelajaran. Data tersebut diharapkan dapat menjadi panduan dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan mendukung peningkatan kualitas pemahaman siswa. Berikut merupakan hasil posttest:

Tabel 4.3 Hasil Posttest Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase %
40-50	2	8%
51-60	5	20%
61-70	9	36%
71-80	5	20%
81-90	2	8%
91-100	2	8%
Total	25	100%
Rata-Rata		69,76
Tertinggi		93,33333333
Terendah		50,66666667

Hasil Pretest berdasarkan pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa siswa yang memiliki nilai dengan interval 40-50 berjumlah 2 siswa (8%), siswa dengan interval 51-60 berjumlah 5 siswa(20%), siswa dengan nilai interval 61-70 berjumlah 9 siswa (36%), siswa yang memiliki nilai 71-80 berjumlah 5 siswa (20%) sedangkan siswa yang memiliki nilai dengan interval 81-90 adalah 2 siswa (8%), keudian siswa yang memperoleh nilai dengan interval 91-100 adalah 2 siswa (8%). Nilai rata-rata pada hasil pretest adalah 69,76, nilai tertinggi 93,3 dan nilai terendah 50,6. Untuk lebih lanjut dapat peneliti gambarkan melalui diagram:



Gambar 4.2 Diagram Hasil Posttest Siswa

4.1.4 Uji Hipotesis

1. Uji t (Hipotesis)

Dalam analisis hipotesis penelitian, untuk mengevaluasi signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (dalam kasus ini, perilaku konsumsi), pendekatan umum yang digunakan adalah uji-t dan program statistik seperti SPSS. Dalam konteks ini, Penilaian hipotesis didasarkan pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hipotesis akan diterima jika nilai t-hitung (thitung) melebihi nilai t-tabel (t-tabel) pada tingkat signifikansi 0,05. Hasil ini mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel independen terhadap variabel dependen.

Sebaliknya, jika nilai probabilitas (sig) yang dihasilkan dari uji-t lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis diterima. Hal ini menandakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Hasil analisis ini

biasanya disajikan dalam Tabel 4.5, yang mungkin berisi nilai t-hitung, t-tabel, nilai probabilitas (sig), serta kesimpulan mengenai signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

dalam penelitian ini, peneliti melakukan perbandingan hasil kuesioner yang akan diisi oleh peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media animasi. Dengan mengumpulkan data dari kedua waktu tersebut, peneliti dapat menganalisis perubahan yang terjadi pada pemahaman dan keterampilan siswa. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media animasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, hasil yang diperoleh tidak hanya akan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media, tetapi juga memberikan wawasan mengenai dampak media animasi terhadap keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Analisis perbandingan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Adapun hasil uji hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis Sebelum Penggunaan Media Video Animasi

Paired Samples Test				t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference			
	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper		

Pair 1	Sebelum dan sesudah digunakan media video animasi	-46.250	6.846	1.711	-49.898	-42.602	27.023	25	.000
--------	---	---------	-------	-------	---------	---------	--------	----	------

Sumber: Data diolah 2024

Berdasarkan Hasil uji analisis *paired sample t-test* diatas peneliti Berdasarkan Tabel, hasil dari sebelum dan sesudah digunakan media video animasi terhadap keterampilan sosial siswa memiliki nilai sig. $0.00 \leq \alpha 0.05$ ”, maka H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan sosial pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan sosial pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan hubungan yang signifikan antara penggunaan video animasi dan peningkatan keterampilan sosial siswa. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh media pembelajaran ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi praktik pendidikan di sekolah, khususnya dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Setelah validitas dipastikan, peneliti juga melakukan uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi setiap item pertanyaan dalam angket. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua item yang digunakan telah memenuhi standar kelayakan, sehingga dapat digunakan dalam proses pengumpulan data lebih

lanjut. Dengan angket yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai sejauh mana penggunaan media video animasi terhadap keterampilan sosial.

Desain penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keterampilan sosial siswa dengan membandingkan hasil uji yang dilakukan sebelum dan setelah penerapan media video animasi dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengukur keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli melalui kuesioner dan observasi, yang akan dilaksanakan sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan video animasi. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat terlihat dengan jelas perubahan signifikan dalam keterampilan sosial siswa, baik dalam hal komunikasi, kerja sama, maupun interaksi dengan teman sekelas. Analisis data yang diperoleh dari kedua uji ini akan memberikan wawasan tentang efektivitas media video animasi dalam meningkatkan keterampilan sosial, sekaligus memberikan dasar bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif dan menarik di lingkungan sekolah.

2.4.1. Keterampilan Sosial Siswa Sebelum Menggunakan Video Animasi

Media pada dasarnya adalah bahasanya guru artinya dalam proses penyampaian pesan pembelajaran, guru harus pandai memilih bahasa apa yang paling mudah dimengerti dan dipahami siswanya. Dengan gambar yang bergerak atau video animasi dianggap sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan akan meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil pretest menunjukkan bahwa siswa yang memiliki nilai dengan interval 40-50 berjumlah 6 siswa (24%), siswa dengan interval 51-60 berjumlah 9 siswa(36%), siswa dengan nilai interval 61-70 berjumlah 7 siswa (28%), siswa yang memiliki nilai 71-80 berjumlah 1 siswa (4%) sedangkan siswa yang memiliki nilai dengan interval 81-90 adalah 0 siswa, kemudian siswa yang memperoleh nilai dengan interval 91-100 adalah 2 siswa (8%). Nilai rata-rata pada hasil pretest adalah 59,964, nilai tertinggi 93,4 dan nilai terendah 41,2 93,4 siswa. Dengan kriteria nilai rata-rata yang masih tergolong rendah.

Masih kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa dapat dilihat dari sikap kerjasama dan interaksi sosial yang dimiliki siswa. Hasil menunjukkan bahwa sikap tersebut masih rendah, sehingga siswa perlu dilatihkan tentang sikap bersosial. Selain itu Rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki siswa ini dikarenakan terbiasanya siswa belajar dengan pembelajaran yang masih berfokus pada buku dan guru masih mendominasi peranannya sebagai sumber ilmu. Oleh karena itu untuk membantu siswa agar dapat bersosial dengan baik maka penggunaan media pembelajaran yang tepat di gunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis film animasi.

2.4.2. Keterampilan Sosial Siswa Sesudah Menggunakan Video Animasi

Berdasarkan perhitungan lembar observasi siswa sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi dalam pelajaran IPS menunjukkan bahwa siswa yang memiliki nilai dengan interval 40-50 berjumlah 2 siswa (8%), siswa dengan interval 51-60 berjumlah 5 siswa(20%), siswa dengan nilai interval 61-70

berjumlah 9 siswa (36%), siswa yang memiliki nilai 71-80 berjumlah 5 siswa (20%) sedangkan siswa yang memiliki nilai dengan interval 81-90 adalah 2 siswa (8%), kemudian siswa yang memperoleh nilai dengan interval 91-100 adalah 2 siswa (8%). Nilai rata-rata pada hasil pretest adalah 69,76, nilai tertinggi 93,3 dan nilai terendah 50,6. Dengan kriteria nilai rata-ratanya masih tergolong tinggi.

Salah satu faktor terjadinya peningkatan nilai rata-rata yang signifikan disebabkan oleh pembelajaran yang tidak membosankan dengan bantuan media pembelajaran berbasis video animasi. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media video animasi memiliki kelebihan tersendiri dari media yang lainnya dalam menunjang proses pembelajaran IPS seperti dapat menjadikan materi pembelajaran yang lebih menyenangkan.

2.4.3. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji analisis paired sample t-test untuk menilai pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan sosial siswa di kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0.00, yang berarti lebih kecil dari α 0.05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap keterampilan sosial siswa dapat ditolak. Ini menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media tersebut terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar

yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Video animasi mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap keterampilan sosial mereka. Dalam konteks ini, keterampilan sosial mencakup kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan baik di lingkungan sekolah.

Siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media video animasi cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan kegiatan kolaboratif lainnya. Ketika siswa diajak untuk berdiskusi dan berbagi pendapat setelah menonton video, mereka berlatih keterampilan sosial seperti berbicara di depan umum dan mendengarkan teman. Selain itu, video animasi yang menyajikan berbagai situasi sosial dapat memberikan contoh konkret bagi siswa untuk meniru dan belajar, sehingga keterampilan sosial mereka semakin terasah.

Dengan hasil yang menunjukkan pengaruh positif, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan media video animasi sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif. Integrasi media ini dalam kurikulum tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan sosial, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu mendapatkan pelatihan dan sumber daya yang memadai untuk memanfaatkan teknologi ini secara optimal dalam kelas.

Akhirnya, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi sekolah dan lembaga pendidikan lainnya untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran yang

inovatif. Dengan mengadaptasi teknologi terkini, diharapkan proses belajar mengajar dapat menjadi lebih menarik dan efektif. Penelitian lebih lanjut juga perlu dilakukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan media video animasi terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa dan aspek-aspek lainnya dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifqi ada tahun 2017, bahwa media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan sosial siswa sebesar 22% (Maldin Burhan, 2024:67)

Keberhasilan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran juga menuntut evaluasi yang berkelanjutan dari metode pengajaran yang diterapkan. Guru perlu mengamati dan menganalisis efektivitas media yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penggunaan umpan balik dari siswa tentang pengalaman mereka selama pembelajaran dengan media ini dapat menjadi sumber informasi yang berharga untuk perbaikan metode pengajaran di masa depan. Dengan pendekatan yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa, diharapkan media pembelajaran seperti video animasi dapat terus digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan sosial siswa di berbagai jenjang pendidikan.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan, analisis, dan pengujian hipotesis yang diajukan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan sosial siswa pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa:

1. Pada sebelum penggunaan video animasi tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan sosial hal ini ditunjukkan dengan nilai Thitung sebesar 0,225 dan nilai probabilitas (sig) sebesar 0.779. Pada taraf signifikansi atau alpha (α) = 0,05, dengan jumlah sampel (n) = 23, diperoleh nilai Ttabel sebesar 1,714. Karena nilai Thitung (0,225) lebih kecil daripada nilai Ttabel (1,714), dan juga nilai sig (0.779) lebih Besar daripada 0,05
2. Pada setelah penggunaan video animasi ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan sosial hal ini ditunjukkan nilai Thitung sebesar 16.139 dan nilai probabilitas (sig) sebesar >0.00. Pada taraf signifikansi atau alpha (α) = 0,05, dengan jumlah sampel (n) = 23, diperoleh nilai Ttabel sebesar 1,714. Karena nilai Thitung (16.139) lebih besar daripada nilai Ttabel (1,714), dan juga nilai sig (0.00) lebih kecil daripada 0,05.
3. Pengaruh media video animasi keterampilan sosial siswa pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 067253 Medan Deli memiliki kontribusi yang

4. tinggi, yaitu sebesar 92,2%. Sementara itu, sisa sebesar 8,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Mengacu pada kesimpulan dari penelitian ini, penulis ingin mengajukan keterampilan sosial siswa. Beberapa saran yang mungkin berguna adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, Pihak sekolah harus memberikan pendidik fasilitas untuk mengembangkan kualitas dan keahlian guru bisa berupa pelatihan-pelatihan
2. Bagi guru, Dari peneltian Semoga rekomendasi ini dapat dijadikan masukan yang berharga dan dipertimbangkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar agar dapat lebih nyaman dan semakin baik dalam komunikasi antara guru dan siswa yang mana kelak menjadi sebuah pembelajaran yang berkelanjutan

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Meilina. (23 C.E.). *Bagaimana Cara Membangun Keterampilan Sosial dan Komunikasi pada Anak?* Edukasi.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KINEMASTER BAGI GURU SD.*
- Buku-Referensi-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-dan-Sosial-IPAS.* (n.d.).
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 2). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Eka Mustikawati, F. (n.d.). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.* <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN.*
- Katoro, A. V., & Hertinjung, W. S. (2020). Perbedaan keterampilan sosial ditinjau dari sistem pendidikan. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 35–43. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v5i1.6841>
- Kurniawan, H., Fatimah, S., & Supriatna, E. (2022). STUDI DESKRIPTIF KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SMP NEGERI 5 LEMBANG. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 5(2), 112. <https://doi.org/10.22460/fokus.v5i2.7478>
- Made, N., Dewi, L. C., Agung, G., & Negara, O. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 122–130. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Mashuri, D. K. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V.*
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

- Nyoman, N., & Wati, K. (2023). Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 171–180. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i2.3598>
- Oktaviana, D., Hopipiah, H., Arifin, H., Wahyuningsih, Y., Studi, P. S., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD di Era Digital*.
- Pendidikan, J., Islam, A., Tarbiyah, F., Keguruan, I., Batusangkar, I., Aulia, P., & Herawati, A. S. (2020). At-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam Pengembangan Media Flowchart (Bagan Arus) Berbasis Microsoft Visio Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Ketentuan Zakat Kelas VIII Di MTsN 6 Tanah Datar. In *Jurnal Pendidikan Islam Vol 1 No1 tahun* (Vol. 1).
- Pendidikan Teknik Bangunan, J., & Putra Parmandani, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Sanitasi dan Drainase Bangunan Bertingkat Sederhana Mata Kuliah CAD KBM 2. III*, 169–182. <https://doi.org/10.17509/jptb.v3i2>
- Saadah, N., 1*, A., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). *Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka*. 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Sau, F. I., Negeri, S., & Tilamuta, S. A. (2020). PENERAPAN MEDIA FILM PENDEK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS ESAI PADA PESERTA DIDIK KELAS XII MIPA 6 SMA NEGERI 1 PONTIANAK. In *Jambura Journal of Linguistics and Literature* (Vol. 1, Issue 1). <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/jjll>
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (n.d.). *PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Alur dan Tujuan Pembelajaran (ATP)

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN DALAM RANGKA PENGEMBANGAN PERANGKAT AJAR

(ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS V SD)

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen

Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Di akhir fase ini Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang ada didaerahnya maupun di luar daerahnya dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam
-----------------------------------	--

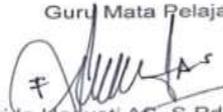
	<p>upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.</p>
<p>Keterampilan proses</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan

	<p>menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah.</p> <p>5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes.</p> <p>6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.</p>
--	---

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profile Pelajar Pancasila
<p>1. Mengetahui warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini.</p> <p>2. Mengetahui budaya apa saja yang masih melekat pada daerah tempat tinggal peserta didik.</p>	<p>Daerahku Kebanggaanku Topik A : Seperti Apakah Budaya Daerah Ku?</p>	5 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri

			<ul style="list-style-type: none">• Bernalar• Kritis• Kreatif
--	--	--	---


Mengetahui
Kepala SD Negeri
Estilala Sihombing, S.Pd
NIP.196605211988032004

Medan, 10 Oktober 2024
Guru Mata Pelajaran

Farida Haryati AS, S.Pd
NIP.198610222022212011

Peneliti



Syabila Salwa

Lampiran 2 : MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Syabila Salwa
Instansi/Sekolah	: SDN 067253
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 4 X 35 Menit
Tahun Pelajaran	: 2024

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.</p>	
Fase B Berdasarkan Elemen	
Pemahaman	IPAS Di akhir fase ini Peserta didik mengenal keragaman

(sains dan sosial)	<p>budaya nasional yang ada didaerahnya maupun di luar daerahnya dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.</p>
Keterampilan proses	<p>7. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya.</p> <p>8. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.</p> <p>9. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan</p>

	<p>keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</p> <p>10. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah.</p> <p>11. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes.</p> <p>12. Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<p>3. Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini.</p> <p>4. Mengetahui budaya apa saja yang masih melekat</p>

	pada daerah tempat tinggal peserta didik.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata kunci	<ul style="list-style-type: none"> • akulturasi • pemugaran • UNESCO • pelaku ekonomi • infrastruktur • testimoni • brosur
Keterampilan yang Dilatih	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca (memahami teks bacaan). 2. Bertanya untuk mencari informasi. 3. Mengidentifikasi. 4. Menggambar (menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk gambar). 5. Daya abstraksi (menuangkan apa yang dilihat dalam

	<p>bentuk tulisan).</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Berkomunikasi (menceritakan kembali pengalaman, mendengarkan cerita teman, mengapresiasi). 7. Bekerjasama dalam aktivitas kelompok. 8. Melakukan observasi. 9. Menulis (menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan). 10. Menganalisis.
--	---

Target Peserta Didik :	
Peserta didik Reguler	
Jumlah Siswa :	
23 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)	
Assesmen :	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> - Asesmen individu - Asesmen kelompok 	

Jenis Asesmen :
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Produk • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis
Model Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka
Ketersediaan Materi :
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
<ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
Metode dan Model Pembelajaran :
Metode pembelajaran kolaboratif dengan model pembelajaran jigsaw

Sarana dan Prasarana

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

1. kertas HVS;
2. alat tulis;
3. buku tulis;

Perlengkapan yang dibutuhkan guru (optional):

1. video animasi tentang budaya daerah
2. kumpulan artikel dari internet tentang hasil budaya di daerah setempat beserta sejarahnya.

Materi Pembelajaran

Bab 7- Daerahku Kebanggaanku

Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku?

Sumber Belajar :

1. Sumber Utama

- Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD
- Video animasi mengenai materi terkait

2. Sumber Alternatif

Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di

lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

Persiapan Pembelajaran :

- a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- b. Memastikan kondisi kelas kondusif
- c. Mempersiapkan bahan tayang
- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa

Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :

Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku?

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya yang ada di daerahnya.
2. Peserta didik mengetahui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.
3. Peserta didik memahami akulturasi melalui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.

Pertanyaan Esensial:

1. Jenis warisan budaya apa saja yang ada di daerahku?
2. Apakah warisan-warisan budaya daerahku memiliki sejarah khusus?
3. Apakah di daerahku terdapat bentuk budaya yang merupakan hasil gabungan dua atau lebih budaya yang berbeda?

Kegiatan Pembuka

1. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

2. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
4. Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
5. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Lakukan kegiatan literasi dengan membaca narasi pembuka Topik A pada Buku Siswa. Pantik diskusi mengenai narasi dengan memberikan pertanyaan untuk menggali pengetahuan peserta didik mengenai budaya diadaerah ku. Guru juga dapat menggali pengetahuan peserta didik mengenai warisan budaya yang ada di daerahnya.
2. Buatlah kelompok yang terdiri dari beberapa peserta didik.
3. Minta peserta didik untuk menyalin tabel yang terdapat pada Buku Siswa dengan menambahkan 3 baris tambahan ke bawah.
4. Berikan cuplikan video animasi yang relevan, minta para peserta didik untuk mengamati video tersebut.

5. Arahkan peserta didik untuk berdiskusi dan melengkapi tabel.
6. Pandulah kegiatan saat peserta didik melakukan presentasi hasil tabelnya.
7. Di akhir presentasi, tanyakan kepada peserta didik:
 - a. Warisan budaya apa yang sudah mereka ketahui sejak sebelum pembelajaran ini dilakukan?
 - b. Dari manakah mereka mengetahuinya?
 - c. Adakah warisan-warisan budaya setempat yang baru mereka ketahui hari ini?
 - d. Bagaimana perasaan mereka setelah mengenal lebih banyak tentang warisan budaya setempat?
8. Setelah itu guru dan peserta didik mendiskusikan ulang mengenai materi untuk memperkuat pemahaman peserta didik.

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
2. Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
3. Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
4. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

Pelaksanaan Asesmen

Sikap

-  Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya, baik sikap positif dan negatif.
-  Melakukan penilaian antar teman.
-  Mengamati refleksi peserta didik.

Pengetahuan

-  Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis

Keterampilan

-  Presentasi
-  Proyek
-  Portofolio

Pengayaan dan Remedial

Pengayaan:

-  Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).
-  Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.

Remedial

-  Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya (KD) belum tuntas.
-  Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
-  Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang,

 Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi	bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.
--	---

Kriteria Penilaian :

- Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok.
- Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100

Rubrik Penilaian :

Rubrik Penilaian Proyek

No	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
1	Hasil karya	Informasi mudah dipahami dan penyajian sangat menarik.	Informasi mudah dipahami dan penyajian cukup menarik.	Informasi kurang dapat dipahami dan penyajian kurang menarik.	Informasi tidak dipahami dan penyajian tidak menarik.

2	<p>Konten berisi tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. SDA daerah 2. Produk-produk unggulan daerah 3. Warisan sejarah daerah 4. Budaya setempat 5. Tempat wisata 6. Lengkap dengan sumber informasi 	<p>Memenuhi semua konten informasi yang diharapkan.</p>	<p>Memenuhi 3 - 4 informasi yang benar dan dilengkapi sumber informasi.</p>	<p>Memenuhi 2 - 3 informasi yang benar. Dengan atau tanpa dilengkapi sumber informasi.</p>	<p>Memenuhi hanya 1 informasi dengan atau tanpa dilengkapi sumber informasi.</p>
3	<p>Kreativitas dan estetika:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan media informasi berdasarkan ide mandiri. 2. Mengembangkan ide di luar 	<p>Memenuhi semua kriteria yang diharapkan</p>	<p>Memenuhi 3 kriteria kreativitas dan estetika.</p>	<p>Memenuhi 2 kriteria kreativitas dan estetika.</p>	<p>Memenuhi ≤ 1 kriteria kreativitas dan estetika.</p>

	<p>bimbingan guru.</p> <p>3. Hasil karya rapi dan terbaca dengan jelas.</p> <p>4. Komposisi gambar dan tulisan sesuai dengan ukuran media yang dibuat.</p>				
4	<p>Kemandirian dan penyelesaian masalah:</p> <p>1. Dapat bekerja sama dengan baik antaranggota kelompok.</p> <p>2. Dapat menyelesaikan masalah secara mandiri.</p>	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3 – 4 kriteria yang baik.	Memenuhi 1 – 2 kriteria yang baik.	Semua kriteria tidak terpenuhi.

	<p>3. Pembagian tugas jelas</p> <p>4. Masing-masing anggota memiliki tanggung jawab menyelesaikan tugasnya.</p> <p>5. Dapat mengembangkan ide secara mandiri.</p>				
--	---	--	--	--	--

Contoh Rubrik Penilaian Presentasi Produk

No	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
1	<p>Etika presentasi:</p> <p>1. Mengucapkan salam di awal dan diakhir presentasi.</p> <p>2. Memperkenalkan diri dan</p>	<p>Memenuhi semua kriteria etika presentasi yang baik.</p>	<p>Memenuhi 3 kriteria etika presentasi yang baik.</p>	<p>Memenuhi 2 kriteria etika presentasi yang baik.</p>	<p>Memenuhi ≤ 1 kriteria estetika presentasi yang baik.</p>

	<p>anggota kelompok.</p> <p>3. Menyampaikan tujuan presentasi.</p> <p>4. Menatap audiens</p>				
2	<p>Isi presentasi:</p> <p>1. Sesuai dengan materi presentasi.</p> <p>2. Menyampaikan semua poin yang harus dipresentasikan.</p> <p>3. Disampaikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.</p> <p>4. Menguasai materi sehingga presentasi tidak</p>	<p>Memenuhi semua kriteria isi presentasi yang baik.</p>	<p>Memenuhi 3 kriteria isi presentasi yang baik.</p>	<p>Memenuhi 2 kriteria isi presentasi yang baik.</p>	<p>Memenuhi <2 kriteria isi presentasi yang baik.</p>

	dilakukan dengan membaca.					
3	Kerja sama kelompok	Semua anggota kelompok mendapat tugas melakukan presentasi.	Satu orang anggota kelompok tidak melakukan presentasi.	2 orang anggota kelompok tidak melakukan presentasi.	Semua anggota kelompok tidak melakukan presentasi.	

Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya	

	sukai?	
2	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?	
4	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?	
6	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

Refleksi Peserta Didik:

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah keberapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

(Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai kebutuhan).

C. LAMPIRAN

Lembar Kerja :

Lampiran 7.1: Lembar Kerja

Jenis Warisan Budaya :

No	Jenis Warisan Budaya Yang Kamu Ketahui	
	Warisan Budaya Benda	Warisan Budaya Tak Benda

Bahan Bacaan Peserta Didik :

- Guru dan peserta didik dapat mencari berbagai informasi Seperti Apa Budaya Didaerahku dari berbagai media atau website resmi di bawah naungan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi
- Buku Panduan Guru dan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial kelas V SD: Kemendikbudristek 2021

Mengetahui
 Kepala SD Negeri

 Estialan Simombing, S.Pd
 NIP.196605211988032004

Medan, 10 Oktober 2024

Guru Mata Pelajaran


 Farida Hanyati AS, S.Pd
 NIP.198610222022212011

Peneliti


 Syabila Salwa

Lampiran 3 : Wawancara Guru

LEMBAR HASIL RANGKUMAN WAWANCARA DENGAN GURU KELAS

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru
1	Apakah di SD Negeri 067253 ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka ?	Sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka
2	Model, pendekatan dan metode apakah yang sering Ibu gunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas?	Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan memberi tugas pada siswa
3	Apakah ibu sering menggunakan variasi model pembelajaran untuk mempermudah pemahaman dari siswa?	Guru sudah menggunakan beberapa variasi model pembelajaran
4	Apakah ibu pernah memberikan siswa media pembelajaran berbentuk video?	Guru sudah memberikan siswa media pembelajaran berbentuk video
5	Ada berapakah jumlah siswa di dalam kelas VI ini?	siswa berjumlah 25 siswa. Terdiri dari 15 perempuan dan 10 laki-laki
6	Apakah ibu telah memiliki perangkat pembelajaran?	Sudah memiliki pembelajaran yang berupa ATP dan Modul Ajar
7	Apakah perangkat pembelajaran seperti ATP dan RPP ibu kembangkan sendiri?	Ibu guru di sekolah tersebut mengembangkan sendiri perangkat pembelajaran yang digunakan.
8	Apakah keterampilan sosial pada siswa disini tergolong tinggi?	Keterampilan sosial pada siswa dikelas V tidak terlalu tinggi.
9	Apa yang menyebabkan siswa disini tidak memiliki keterampilan sosial yang tinggi?	Karena kurangnya pemahama saat proses pembelajaran berlangsung dan kurang memperhatikan guru.
10	Adakah ketersediaan proyektor untuk memaparkan media video?	Sekolah memiliki proyektor
11	Bagaimana hasil ujian terakhir siswa kelas IV SD Negeri 067253 Medan Deli pada mata pelajaran IPAS?	Hasil ujian terakhir pada mata pelajaran IPAS kurang memuaskan, karena masih ada 14 dari 25 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM

Lampiran 4 : Lembar observasi**Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi**

Nama Sekolah : SD Negeri 067253 Medan Deli

- a. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian terhadap observasi dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Kurang Baik

4 : Baik

2 : Cukup Baik

5 : Sangat Baik

3 : Netral

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa dapat mengajukan pertanyaan					
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik					
3	Siswa dapat menyampaikan pendapat untuk memberi tanggapan kepada lawan bicara					
4	Siswa mampu menerima saran dari kelompoknya					
5	Siswa mampu menghargai pendapat dari kelompok lain					
6	Memberikan kesempatan kepada teman satu kelompok untuk mengambil Keputusan					
7	Setiap siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan					
8	Membangun kepercayaan terhadap sesama anggota kelompok					
9	Siswa dapat mempertanggung jawabkan apa yang telah disampaikan					
10	Siswa dapat berkomunikasi dengan baik					
11	Siswa dapat menjelaskan dengan baik saat didepan kelas					
12	Siswa aktif dalam proses pembelajaran					
13	Siswa saling berkompetisi saat mengajukan pertanyaan					
14	Siswa dapat menyanggah atau memberikan tambahan pada jawaban temannya yang kurang tepat					
15	Siswa saling bertukar fikiran dengan anggota kelompok saat mengerjakan tugas					

**Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sesudah Menggunakan Media
Pembelajaran Video Animasi**

Nama Sekolah : SD Negeri 067253 Medan Deli

- a. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian terhadap observasi dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Kurang Baik

4 : Baik

2 : Cukup Baik

5 : Sangat Baik

3 : Netral

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa dapat mengajukan pertanyaan					
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik					
3	Siswa dapat menyampaikan pendapat untuk memberi tanggapan kepada lawan bicara					
4	Siswa mampu menerima saran dari kelompoknya					
5	Siswa mampu menghargai pendapat dari kelompok lain					
6	Memberikan kesempatan kepada teman satu kelompok untuk mengambil Keputusan					
7	Setiap siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan					
8	Membangun kepercayaan terhadap sesama anggota kelompok					
9	Siswa dapat mempertanggung jawabkan apa yang telah disampaikan					
10	Siswa dapat berkomunikasi dengan baik					
11	Siswa dapat menjelaskan dengan baik saat didepan kelas					
12	Siswa aktif dalam proses pembelajaran					
13	Siswa saling berkompetisi saat mengajukan pertanyaan					
14	Siswa dapat menyanggah atau memberikan tambahan pada jawaban temannya yang kurang tepat					
15	Siswa saling bertukar pikiran dengan anggota kelompok saat mengerjakan tugas					

Lampiran 5 : Hasil Validasi

NO	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Format Observasi :				✓	
	A. Format jelas hingga memudahkan melakukan penelitian. B. Proposional.				✓	
2	Isi :				✓	
	A. Dirumuskan secara jelas dan oprasional sehingga mudah di ukur.				✓	
	B. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. C. Dapat digunakan untuk mengukur keterampilan sosial siswa.					✓
3	Bahan dan Tulisan :					✓
	A. Bahasa yang digunakan baik dan benar.				✓	
	B. Menggunakan Bahasa yang mudah difahami				✓	
	C. Penyampaian petunjuk jelas. D. Penulisan mengikuti aturan EYD.			✓		

NO	Pernyataan	Skor				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap format lembar observasi keaktifan siswa		✓			

Medan, September 2024

Validator



Asbi, S.Pd., M.Pd., Kons

Lampiran 6 : Lembar Hasil Observasi Sebelum Digunakan Media Animasi

Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi

Nama Siswa : Madza Setiawan

Nama Sekolah : SD Negeri 067253 Medan Deli

- a. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian terhadap observasi dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Kurang Baik

4 : Baik

2 : Cukup Baik

5 : Sangat Baik

3 : Netral

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang sedang diajarkan	✓				
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik dari kelompok lain mengenai materi yang di presentasikan	✓				
3	Siswa dapat menyampaikan pendapat untuk memberi tanggapan kepada lawan bicara	✓				
4	Siswa mampu menerima kritik dan saran dari kelompoknya		✓			
5	Siswa mampu menghargai pendapat dari kelompok lain					✓
6	Memberikan kesempatan kepada teman satu kelompok untuk mengambil keputusan	✓				
7	Setiap siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan			✓		
8	Membangun kepercayaan terhadap sesama anggota kelompok		✓			
9	Siswa dapat mempertanggung jawabkan apa yang telah disampaikan	✓				
10	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain mengenai materi yang di presentasikan	✓				
11	Siswa dapat menjelaskan dengan baik saat didepan kelas mengenai materi yang sedang di presentasikan		✓			
12	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai materi yang sedang di presentasikan		✓			
13	Siswa membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok atau individu			✓		
14	Siswa dapat menyanggah atau memberikan tambahan pada jawaban temannya yang kurang tepat				✓	
15	Siswa saling bertukar pikiran dengan anggota kelompok saat mengerjakan tugas		✓			

Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi

Nama Siswa : Madza Setiawan

Nama Sekolah : SD Negeri 067253 Medan Deli

- a. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian terhadap observasi dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Kurang Baik

4 : Baik

2 : Cukup Baik

5 : Sangat Baik

3 : Netral

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang sedang diajarkan	✓				
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik dari kelompok lain mengenai materi yang di presentasikan	✓				
3	Siswa dapat menyampaikan pendapat untuk memberi tanggapan kepada lawan bicara	✓				
4	Siswa mampu menerima kritik dan saran dari kelompoknya		✓			
5	Siswa mampu menghargai pendapat dari kelompok lain					✓
6	Memberikan kesempatan kepada teman satu kelompok untuk mengambil keputusan	✓				
7	Setiap siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan			✓		
8	Membangun kepercayaan terhadap sesama anggota kelompok		✓			
9	Siswa dapat mempertanggung jawabkan apa yang telah disampaikan	✓				
10	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain mengenai materi yang di presentasikan	✓				
11	Siswa dapat menjelaskan dengan baik saat didepan kelas mengenai materi yang sedang di presentasikan		✓			
12	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai materi yang sedang di presentasikan		✓			
13	Siswa membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok atau individu			✓		
14	Siswa dapat menyanggah atau memberikan tambahan pada jawaban temannya yang kurang tepat				✓	
15	Siswa saling bertukar fikiran dengan anggota kelompok saat mengerjakan tugas		✓			

Lampiran 7 : Lembar Hasil Observasi Sesudah digunakan Media Animasi

Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi

Nama Siswa : Madza Sehawani

Nama Sekolah : SD Negeri 067253 Medan Deli

- a. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian terhadap observasi dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Kurang Baik

4 : Baik

2 : Cukup Baik

5 : Sangat Baik

3 : Netral

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang sedang diajarkan					✓
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik dari kelompok lain mengenai materi yang di presentasikan				✓	
3	Siswa dapat menyampaikan pendapat untuk memberi tanggapan kepada lawan bicara				✓	
4	Siswa mampu menerima kritik dan saran dari kelompoknya			✓		
5	Siswa mampu menghargai pendapat dari kelompok lain				✓	
6	Memberikan kesempatan kepada teman satu kelompok untuk mengambil keputusan					✓
7	Setiap siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan				✓	
8	Membangun kepercayaan terhadap sesama anggota kelompok				✓	
9	Siswa dapat mempertanggung jawabkan apa yang telah disampaikan					✓
10	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain mengenai materi yang di presentasikan				✓	
11	Siswa dapat menjelaskan dengan baik saat didepan kelas mengenai materi yang sedang di presentasikan				✓	
12	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai materi yang sedang di presentasikan			✓		
13	Siswa membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok atau individu				✓	
14	Siswa dapat menyanggah atau memberikan tambahan pada jawaban temannya yang kurang tepat				✓	
15	Siswa saling bertukar pikiran dengan anggota kelompok saat mengerjakan tugas				✓	

Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi

Nama Siswa : Bilqis Uffaira

Nama Sekolah : SD Negeri 067253 Medan Deli

- a. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian terhadap observasi dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Kurang Baik

4 : Baik

2 : Cukup Baik

5 : Sangat Baik

3 : Netral

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang sedang diajarkan					✓
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik dari kelompok lain mengenai materi yang di presentasikan					✓
3	Siswa dapat menyampaikan pendapat untuk memberi tanggapan kepada lawan bicara					✓
4	Siswa mampu menerima kritik dan saran dari kelompoknya		✓			
5	Siswa mampu menghargai pendapat dari kelompok lain					✓
6	Memberikan kesempatan kepada teman satu kelompok untuk mengambil keputusan		✓			
7	Setiap siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan			✓		
8	Membangun kepercayaan terhadap sesama anggota kelompok			✓		
9	Siswa dapat mempertanggung jawabkan apa yang telah disampaikan		✓			
10	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain mengenai materi yang di presentasikan			✓		
11	Siswa dapat menjelaskan dengan baik saat didepan kelas mengenai materi yang sedang di presentasikan			✓		
12	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai materi yang sedang di presentasikan			✓		
13	Siswa membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok atau individu			✓		
14	Siswa dapat menyanggah atau memberikan tambahan pada jawaban temannya yang kurang tepat					✓
15	Siswa saling bertukar fikiran dengan anggota kelompok saat mengerjakan tugas		✓			

Lampiran 8 : Hasil Kuisiner Sebelum digunakan Media animasi

Nama	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x ₁₀	x11	x12	x13	x14	x15	skor	Xtot
Madza Setiawan	1	1	1	2	5	1	3	2	1	1	2	2	3	4	2	31	41
M Naufal Afilian	5	5	5	5	5	2	3	4	5	4	5	5	5	5	5	68	90
M Imam Wijaya	3	4	3	4	3	4	2	2	3	4	5	4	4	5	1	51	68
M Daffa Pratama	2	3	2	3	4	2	2	3	3	2	4	3	3	2	3	41	54
M Fahri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	60
Raffa Yazid Hilmi	2	5	4	3	4	1	2	5	2	1	4	3	2	5	2	45	60
Bultan M Al-Fatih	3	3	1	3	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	38	50
Rasyid Buryatama	2	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	4	2	2	4	46	61
Ahmad Fauzi	2	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	42	56
M Azzam	1	4	5	3	3	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	55	73
Azeila Nur Khoily	2	3	3	3	3	2	4	2	1	3	3	5	4	2	1	41	54
Bilqis Ufaiara	1	1	1	2	1	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	32	42
Bilqis Lahaya	3	3	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	38	50
Lassandra	3	4	1	4	4	2	4	3	2	3	3	4	3	3	1	44	58
Lindwi Syahda	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	5	5	4	3	53	70
Marsha Andini	3	4	3	4	4	3	4	4	2	2	4	4	2	4	1	48	64
Nailah Apriana	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	49	65
Qilla Jasmine	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	70	93
Suhaibatul	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	51	68
Mayang sari	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	57
Tania Aqila Putri	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	41	54
Karin Dwi Putrika	5	1	1	5	5	1	1	5	1	1	5	5	5	5	1	47	62
Latifah Hawa	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	4	2	2	35	46
Hana Zarifa	2	3	2	1	2	3	2	1	2	3	4	1	2	2	3	33	44
Fauziah Ramadhana	1	1	2	4	3	2	1	2	5	3	4	5	2	1	3	39	52

Lampiran 9 : Hasil kuisisioner setelah digunakan media video animasi

Nama	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	skor	Xtot
Madza Setiawan	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	61	81
M Naufal Afilian	5	5	5	5	5	3	5	3	5	4	4	5	5	5	5	69	92
M Imam Wijaya	4	4	3	4	3	4	2	2	3	4	5	4	4	5	1	52	69
M Daffa Pratama	2	5	2	5	5	2	2	3	5	5	5	5	3	2	3	54	72
M Fahri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	60
Raffa Yazid Hilmi	2	5	4	3	4	5	2	5	5	5	4	5	5	5	2	61	81
Bultan M Al-Fatih	3	3	5	3	4	5	5	2	5	2	4	4	2	2	2	51	68
Rasyid Buryatama	2	4	2	5	4	2	5	4	2	5	5	4	5	2	4	55	73
Ahmad Fauzi	5	5	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	47	62
M Azzam	5	4	5	3	3	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	59	78
Azeila Nur Khoily	5	3	3	3	3	5	5	2	5	3	3	5	4	2	5	56	74
Bilqis Ufaiara	5	5	5	2	5	2	3	3	2	3	3	3	3	5	2	51	68
Bilqis Lahaya	3	3	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	38	50
Lassandra	3	4	5	4	4	2	4	3	2	3	3	4	3	3	5	52	69
Lindwi Syahda	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	5	5	4	3	53	70
Marsha Andini	5	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	5	62	82
Nailah Apriana	5	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	51	68
Qilla Jasmine	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	70	93
Suhaibatul	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	3	3	4	3	3	55	73
Mayang sari	3	3	1	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	45	60
Tania Aqila Putri	3	3	3	2	2	5	3	3	3	3	3	3	2	3	2	43	57
Karin Dwi Putrika	5	1	1	5	5	1	1	5	1	1	5	5	5	5	1	47	62
Latifah Hawa	2	4	5	5	4	2	4	3	2	3	3	2	4	2	2	47	62
Hana Zarifa	2	3	2	4	2	3	2	4	2	3	4	1	2	2	3	39	52
Fauziah Ramadhana	4	4	2	4	3	2	1	2	5	3	4	5	2	1	3	45	50

Lampiran 10 : Hasil Uji hipotesis dan Realibilitas Kuisisioner

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum dan sesudah digunakan media video animasi	-46.250	6.846	1.711	-49.898	-42.602	27.023	25	.000

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.899	15

Lampiran 11 : Dokumentasi





Lampiran 12 : 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

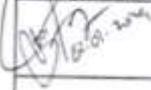
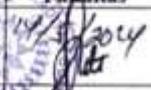
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Syabila Salwa
 N P M : 2002090317
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 139 sks

IPK = 3,73

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 067253 Medan Deli.	
	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sebagai Pengenalan Keragaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Untuk Siswa Sekolah Dasar.	
	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Perkalian dan Pembagian pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.	

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

Medan, 02 Januari 2024
 Hormat Pemohon,

 Syabila Salwa

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

Lampiran 13 : K2



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

FORM K 2

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syabila Salwa
 NPM : 2002090317
 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 Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 067253 Medan Deli"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Karina Wanda Batubara, S.Pd, 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, 4 Januari 2024
 Hormat Pemohon,

Syabila Salwa

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

Lampiran 14 : K3



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

FORM K 2

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syabila Salwa
 NPM : 2002090317
 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 Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 067253 Medan Deli"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Karina Wanda Batubara, S.Pd, 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, 4 Januari 2024
 Hormat Pemohon,

Syabila Salwa

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

Lampiran 15 : Lembar Pengesahan 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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama : Syabila Salwa
 NPM : 2002090317
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 067253 Medan Deli

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

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

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

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 16 : 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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat Tanggal 07 Bulan Juni 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Syabila Salwa
 NPM : 2002090317
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV SDN 067253 Medan Deli
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	<p>Pada bagian latar belakang tidak boleh memarahi poin. Latar belakang masalah dimulai dari pentingnya keterampilan sosial, ciri-ciri, dan buah solusinya. Jelaskan indikator pada Bab II. Memarahi validasi expert dan buat lembar validator expert</p>

Medan, September 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

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

Lampiran 17 : Surat Pernyataan



SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Nama Lengkap : Syabila Salwa
 Tempat/Tgl. Lahir : Medan, 23 Oktober 2002
 No. KTP (NIK) : 1271066310020003
 N P M : 2002090317
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa dokumen kelengkapan administrasi yang saya serahkan / lampirkan dalam melengkapi berkas Sidang Meja Hijau adalah benar dan asli. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen tersebut PALSU saya bersedia menanggung sanksi yang diberikan oleh Universitas. Data atau berkas sudah diberikan tidak dapat dirubah atau ditarik kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan dalam keadaan sadar.

Medan, Oktober 2024
 Yang Menyatakan,

Syabila Salwa

Lampiran 18 : 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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Syabila Salwa
 NPM : 2002090317
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 067253 Medan Deli

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
03-10-2024	Acc judul	
02-01-2024	Revisi Penulisan dan Paragraf	
22-01-2024	Bab I	
20-02-2024	Bab II	
06-03-2024	Bab II	
28-03-2024	Daftar Isi dan Daftar pustaka	
06-05-2024	Acc Seminar Proposal.	

Medan, Mei 2024

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

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

