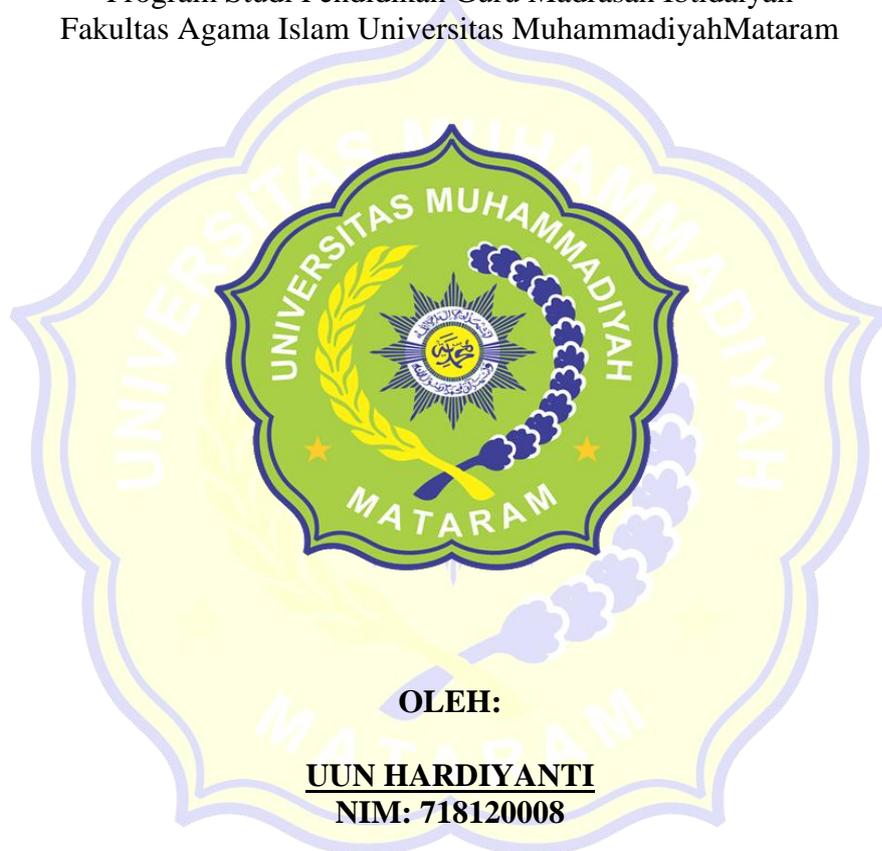


SKRIPSI

**PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SD
'AISYIYAH 1 MATARAM TAHUN 2021/2022**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar S1
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram



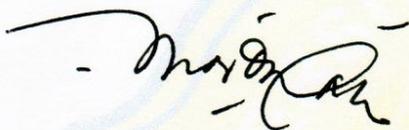
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2021/2022**

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SD
'AISYIYAH 1 MATARAM

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, 27 Juli Tahun 2022

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I



Mardiyah Hayati, S.Ag.M.Pd.I

NIDN: 0802096701

Dosen Pembimbing II



Mustapa Ali, M.Pd.I

NIDN: 0805108053

Menyetujui,

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Mataram

Ketua Program Studi



Aqodrah, M.Pd.I

NIDN: 0815027401

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

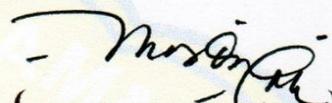
**PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SD
'AISYIYAH 1 MATARAM**

Skripsi ini atas Nama Uun Hardiyanti telah dipertahankan didepan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Mataram

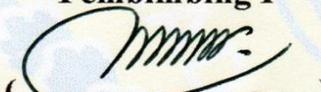
Tanggal, 27 Juli 2022

Dewan penguji terdiri dari:

1. **Mardiyah Hayati, S.Ag., M.Pd.I**
NIDN: 0802096701


(.....)
Pembimbing I

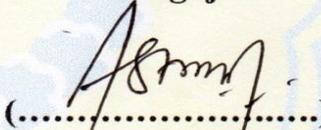
2. **Mustapa Ali, M.Pd.I.**
NIDN: 0805108053


(.....)
Pembimbing II

3. **Aqodiah, M.Pd.I**
NIDN: 0815027401


(.....)
Penguji I

4. **Baiq Ida Astini, M.Pd**
NIND:0803088001


(.....)
Penguji II

Mengesahkan

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan FAI


Suwandi, S.Ag., M.Pd.I
NIDN: 0814067001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram bahwa:

Nama : Uun Hardiyanti

Nim : 718120008

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pembelajar Tematik Kelas II SD Aisyiyah 1 Mataram” adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diunakan sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya. Demikian surat ini saya buat dengan sadar dan tanpa paksaan dan tekanan dari pihak manapun.

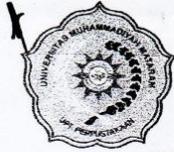
Mataram,

Yang Membuat Pernyataan



Uun Hardiyanti

NIM. 718120008



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LIUN HARDYANTI
NIM : 718120008
Tempat/Tgl Lahir : Sape, 2 November 1999
Program Studi : Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Agama Islam
No. Hp : 082 359 572 885 / liunhardyantipgummat@gmail.com
Email :

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SD
'AISYIYAH 1 MATARAM TAHUN 2021/2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 46%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, Selasa 23 Agustus 2022
Penulis



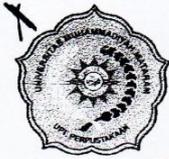
LIUN HARDYANTI
NIM. 718120008

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**
Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : UUN HARDIYANTI
NIM : 718120008
Tempat/Tgl Lahir : Sape, 2 November 1999
Program Studi : Pendidikan guru Madrasah Ibtidiyah
Fakultas : Agama Islam
No. Hp/Email : 082359572885 / Uunhardiyanti@pgmi.ummat@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Fesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SD
'AISYIYAH I MATARAM TAHUN 2021/2022

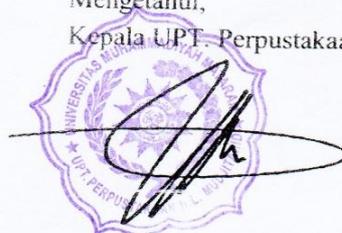
Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, Selasa, 23 Agustus 2022
Penulis



UUN HARDIYANTI
NIM. 718120008

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

“Raihlah ilmu dan untuk meraih ilmu, belajarlaha untuk tenang dan sabar”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini nanda persembahkan untuk

Umi dan Abi tercinta ananda ucapkan terimakasih atas cinta, kasih dan sayangmu. yang senantiasa menyemangati, mendukung dan mendo'akan anak gadismu satu-satunya untuk tetap kuat sampai hari ini, Umi dan Abi ketulusanmu takan ku lupakan sampai kapanpun. Untuk menjadi kaut sampai hari ini ada bnayak drama kehidupan yang sukses kita perankan, terimakasih untuk perjuangan kalian, kalian adalah alasan terbesarku terus berjuang hingga sampai pada saat titik ini. Semoga kalian sehat selalu, dibeikan umur panjang dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

Abang-abang yang selalu menjadi bodigard yang selalu siap melindungi gadis manja dan keras kepalamu, terima kasih atas kesabaran kalian menghadapi wanita yang kalian cintai setelah umi. Dan taklupa pada bungsu yang selalu tidak sopan pada kakak perempunya. Dan semua keluarga yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas semua do'a serta dukungan yang selalu kalian berikan.

Sahabat-sahabat seperjuangan PGMI UMMAT angkatan 2018, dan semua teman teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih karena selalu memberikan motivasi, dukungan, serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini semoga pertemanan kita semua sampai kesurga.

Teruntuk pihak-pihak yang selalu bertanya:

- Kapan sempro? Udah sempronnya, lancar nggak?
- kapan sidang? Udah yah sidangnya? Bisa jawab, berapa nilainya?
Dan banyak lagi pertanyaan lainnya, kalian adalah alasanku untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul “Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SD Asiyah 1 Mataram Tahun 2022.

Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Rasulullah Muhammad SAW, sebagai suri tauladan ummat Islam. Pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr.H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. Sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Suwandi, S.Ag, M.Pd.I Sebagai Dekan Fakultas Agama Islam.
3. Ibu Aqodiah, M.Pd.I Sebagai Ketua Prodi.
4. Ibu Mardiyah Hayati, M.Pd.I Sebagai Dosen Pembimbing 1.
5. Bapak Mustapa Ali, M.Pd.I Sebagai Dosen Pembimbing II Semua teman-teman, dan semua pihak yang telah membantu dalam melakukan penelitian hingga penulisan skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta beserta keluarga yang senantiasa mendo'akan dan memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak

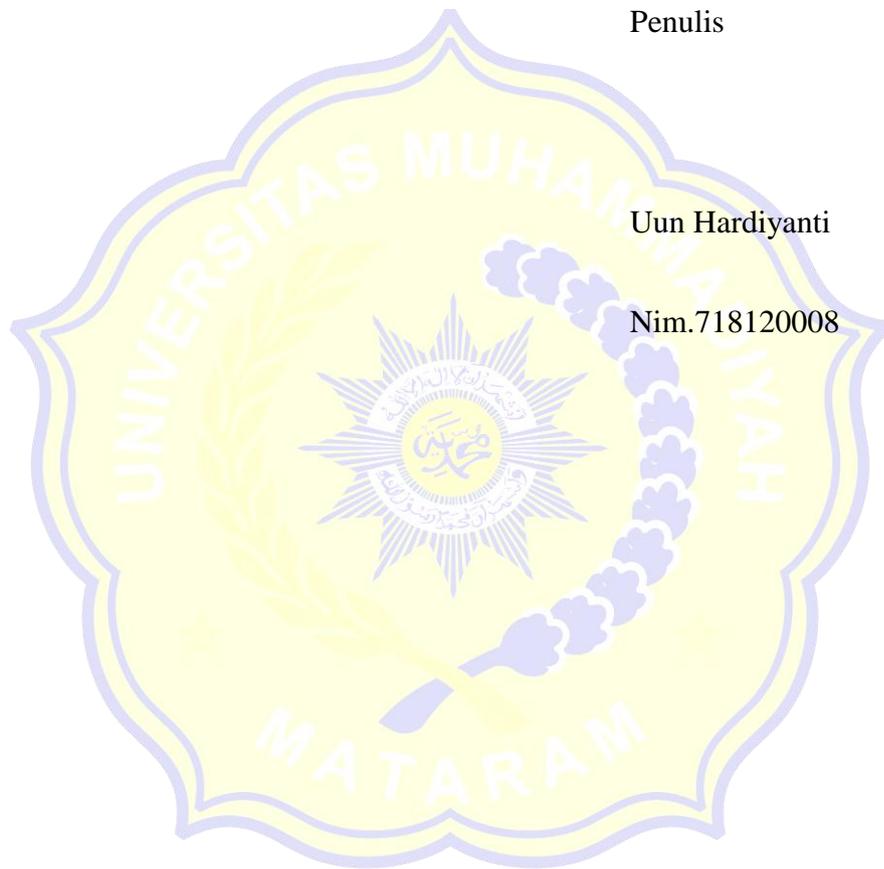
sangat diharapkan untuk perbaikan kedepannya. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Mataram, 20 April 2022

Penulis

Uun Hardiyanti

Nim.718120008



ABSTRAK

Uun Hardiyanti, 718120008. **Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Di SD Aisyiyah 1 Mataram Tahun Akademik 2021/2022** dibawah bimbingan Pembimbing I Mardiyah Hayati, M.Pd.I dan pembimbing II Mustapa Ali M.Pd.I

Kemajuan teknologi membawa perubahan-perubahan besar pada dunia pendidikan, perubahan media pembelajaran merupakan salah satu perubahan alam pendidikan. Media pembelajaran adalah salah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan materi pelajaran. Media video animasi adalah merupakan salah satu metode yang digunakan oleh seorang pendidik yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk mencapai pemahaman siswa pada materi pembelajaran tematik.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yang merupakan jenis pendekatan penelitian yang mendeskripsikan suatu obyek, fenomena, dan seting sosial yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data terkait fakta dari fenomena yang terjadi dilapangan terkait dengan Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik Kelas II SD 'Aisyiyah 1 Mataram.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Pembelajaran Tematik sudah sangat efektif, hal ini bisa dilihat dari kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran. Dan hasil yang diperoleh siswa pun mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media video animasi di SD 'Aisyiyah 1 Mataram.

Kata Kunci:Media, Vidio Animasi, Pembelajaran Tematik

ABSTRACT

Uun Hardiyanti, 718120008. Use of Animated Video Media to Improve Understanding Thematic Learning of Grade II Students at SD Aisyiyah 1 Mataram Academic Year 2021/2022 under the guidance of Supervisor I Mardiyah Hayati, M.Pd.I and supervisor II Mustapa Ali M.Pd.I

Changes in learning media are just one of the many changes in education brought about by technological improvements. Media for learning is a tool for disseminating information. Educators sometimes use animated video media to get pupils to pay attention and comprehend thematic learning materials. A descriptive qualitative research approach was utilized in this study to characterize an object, phenomena, and social context that will be discussed in narrative writing. This research aims to acquire data regarding phenomena related to animated video media to better understand theme learning for class II SD 'Aisyiyah 1 Mataram. The results of this study demonstrate how effective it has been in using animated video medium to improve comprehension in thematic learning. This is demonstrated by how well students can accept and comprehend the curriculum, and after SD 'Aisyiyah 1 Mataram used animated video resources to educate, student outcomes also increased.

Keywords: *Media, Animated Video, Thematic Learning*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah	5

C. Tujuan penelitian.....	6
D. Manfaat penelitian.....	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu	8
B. Kajian Pustaka.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran.....	17
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	22
d. Kriteria Pemilihan Media.....	23
e. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran.....	24
f. Keterbatasan Media Pembelajaran.....	24
2. Video Animasi	25
a. Pengertian Video	25
b. Media Vidio Dalam Dunia Pendidikan	26
c. Pengertian Animsi.....	27
d. Animasi Dalam Dunia Pendidikan.....	28
3. Pembelajaran Tematik.....	29
a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	29
b. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik.....	32
4. Kerangka Berpikir	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi Penelitian.....	35
C. Sumber Data.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	39
F. Penarikan Kesimpulan.....	40
G. Validitas Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	43
B. Hasil Penelitian.....	52
C. Pembahasan.....	65

BAB V PENUTUP

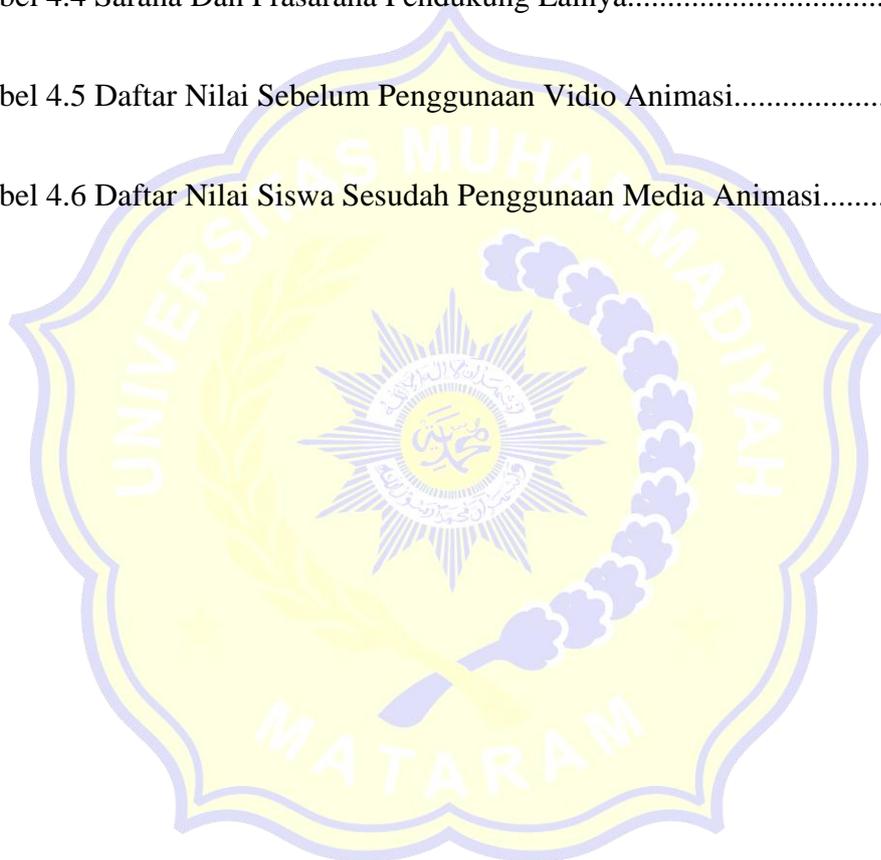
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Keadaan Guru Pegawai SD ‘Aisyiyah 1 Mataram.....	48
Tabel 4.2 Datar Jumlah Peserta Didik Kelas II SD ‘Aisyiyah 1 Mataram.....	49
Tabel 4.3 Keadaan Sarana Dan Prasarana SD ‘Aisyiyah 1 Mataram.....	50
Tabel 4.4 Sarana Dan Prasarana Pendukung Lainnya.....	51
Tabel 4.5 Daftar Nilai Sebelum Penggunaan Vidio Animasi.....	60
Tabel 4.6 Daftar Nilai Siswa Sesudah Penggunaan Media Animasi.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Media Pembelajaran.....34

Gambar 4.1 Struktur Organisasi SD ‘Aisyiyah 1 Mataram.....47



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia merupakan bagian terpenting yang harus dicapai oleh seluruh masyarakat. Untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang nyaman, kegiatan belajar mengajar harus mengikuti perkembangan zaman dan tujuan pendidikan nasional.¹ Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, Tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, menjadi warga negara yang sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Kemajuan teknologi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Perubahan media pembelajaran merupakan salah satu perubahan hakikat pendidikan. Media merupakan salah satu metode yang digunakan pendidik untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran berbasis topik yang digunakan untuk mendistribusikan bahan ajar. Penggunaan media animasi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Guru dapat menggunakan media animasi sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Guru dapat melakukan kegiatan belajar mengajar, dan guru menyiapkan bahan ajar untuk dibagikan. Mengenai

¹ Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003

kebutuhan siswa, pemilihan bahan ajar, identifikasi teknik pembelajaran, motivasi dan persiapan kegiatan akhir yaitu penilaian hasil belajar.

Penggunaan alat, pemanfaatan alat, atau pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa, menimbulkan motivasi belajar, bahkan mempengaruhi psikologi siswa. Penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih efektif dengan menyampaikan pesan dari isi pelajaran.²

Video animasi adalah rangkaian dari banyak gambar diam yang, ketika diproyeksikan, tampak hidup (bergerak), seperti yang terlihat di televisi atau kartun di layar lebar. Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa film animasi adalah benda diam yang bergerak.³ Video termasuk dalam kategori materi audiovisual. Materi audiovisual atau audiovisual adalah materi yang menggabungkan dua materi: materi visual dan auditif. Alat bantu visual dirancang untuk merangsang penglihatan siswa, dan alat bantu auditif dirancang untuk merangsang indera pendengaran. Menggabungkan kedua materi ini memungkinkan komunikasi yang efektif, memungkinkan pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik.

Model Pembelajaran Tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik di beberapa pelajaran untuk

² Fifit Fitria Dewi dan Sri Lestari Handayani, "pengembangan media pembelajaran vidio animasi *En-Alter sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar*". Jurnal Basicedu. Vol, 5 no, 4 (2021). 2531. Di unduh pada hari Rabu, 23 Maret. pukul 12:00

³ Agus Rifai. *Media Teknologi*, (Tangerang Selatan; Universitas Terbuka, 2012)4.8

memberikan siswa pengalaman yang bermakna. Pembelajaran tematik menyediakan model pembelajaran yang membuat kegiatan pembelajaran baik formal maupun informal relevan dan bermakna bagi siswa, termasuk pembelajaran berbasis inkuiri aktif, dan melibatkan siswa untuk memahami dan memahami. Secara aktif mengasimilasi pengetahuan dan fakta dengan memberdayakan mereka untuk membentuk pengetahuan dan pengalaman dunia kehidupan.⁴ Pembelajaran tematik dapat diterapkan untuk menghubungkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

Hal ini karena, seperti yang dikatakan oleh Confisius (filsuf besar Cina) beberapa abad yang lalu, "Apa yang didengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan saya paham". siswa lebih mudah mengingat apa yang mereka pelajari jika mereka tidak hanya menggunakan satu indera, terutama jika mereka hanya menggunakan pendengaran.⁵

Menurut Depdiknas, ada enam jenis karakteristik pembelajaran tematik: Pertama, pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar/madrasah ibtidaya. Kedua, kegiatan yang dipilih dalam melaksanakan pembelajaran berbeda dengan minat dan kebutuhan siswa. Ketiga, kegiatan belajar menjadi lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, menjadikan hasil belajar lebih

⁴ Andi Prastowo. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Yogyakarta: Prenadamedia Group 2014), 54-342

⁵ Ida Malati Sadjati, *Jenis Media Cetak Dan Non cetak*, palam Tian Belawati, dkk., *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta; Universitas Terbuka, 2003)1.17.

langgeng. Keempat, membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Kelima, mengaitkan kegiatan pembelajaran langsung dengan masalah yang biasa ditemui siswa di lingkungannya. Keenam, pengembangan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan berhubungan dengan orang lain.⁶

Banyak orang yang berpendapat bahwa mengajar adalah proses menyampaikan atau mencari pengetahuan. Mengajar sekarang sering diartikan sebagai tindakan yang kompleks, penggunaan terintegrasi dari keterampilan yang berbeda untuk menyampaikan pesan. Tujuan yang ingin dicapai adalah wawasan pesan yang ingin disampaikan, materi pelajaran pendidik, fasilitas dan lingkungan belajar, guru itu sendiri dan misinya sebagai pendidik. Agar proses pembelajaran berhasil, guru perlu memberdayakan diri dan siswanya. Siswa diharapkan memiliki keterampilan yang diajarkan. Anda adalah subjek pembelajaran dan guru bertindak sebagai fasilitator.⁷ Pendidik harus dapat membantu siswa merencanakan studi mereka. Hal ini dapat dilakukan melalui pembelajaran yang menarik dan inovatif dari berbagai sumber belajar. Adalah penting bahwa proses pembelajaran direncanakan secara efektif dalam sebuah rencana pelajaran. Dalam dunia pendidikan, kegiatan memegang peranan penting karena adanya proses interaksi siswa, guru, dan sumber belajar dalam kegiatan tersebut.

Berdasarkan Pasal 19 Nomor 32 Permendiknas tahun 2013, peserta didik dimotivasi untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran pada

⁶ Andi Prastowo, *Pengembangan...*, 100

⁷ Udin Syaefudin Sa'ud, *Pengembangan Profesi Guru*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 55

satuan pendidikan yang bersifat interaktif, merangsang, menyenangkan dan menantang, ruang yang cukup, memungkinkan kreativitas, kemandirian. kebutuhan, minat dan bakat, perkembangan fisik dan psikis peserta didik.

Observasi peneliti pada saat Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Aisyiyah 1 Mataram. Peneliti menemukan permasalahan khususnya pada kelas II dimana siswa kesulitan memahami materi dan guru harus mengulang materi yang sangat menyita tenaga dan waktu. Tentunya hampir semua siswa dapat membaca dengan lancar, namun hal ini sangat mengganggu proses belajar mengajar di kelas dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini membutuhkan media pembelajaran baru dan kreatif yang harus digunakan guru. Guru dapat menggunakan teknologi, media teknologi. Peran guru di sini adalah mengembangkan kreativitas untuk menciptakan media baru, kreatif dan menyenangkan yang membantu siswa memahami materi pelajaran. Dengan beberapa hal tersebut diatas peneliti melakukan penelitian tentang **"Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik di SD Aisyiyah 1 Mataram Tahun 2022"**.

B. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang masalah di atas, masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media video animasi pada pembelajaran tematik kelas II SD Asyiyah 1 Mataram?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran tematik kelas II SD Aisyiyah 1 Mataram?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penerapan media video animasi pada pembelajaran tematik di kelas II SD Aisyiyah 1 Mataram.
2. Mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan media animasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik.

2. Manfaat praktis

1. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti bisa mengetahui manfaat media animasi terhadap meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran.

2. Bagi guru

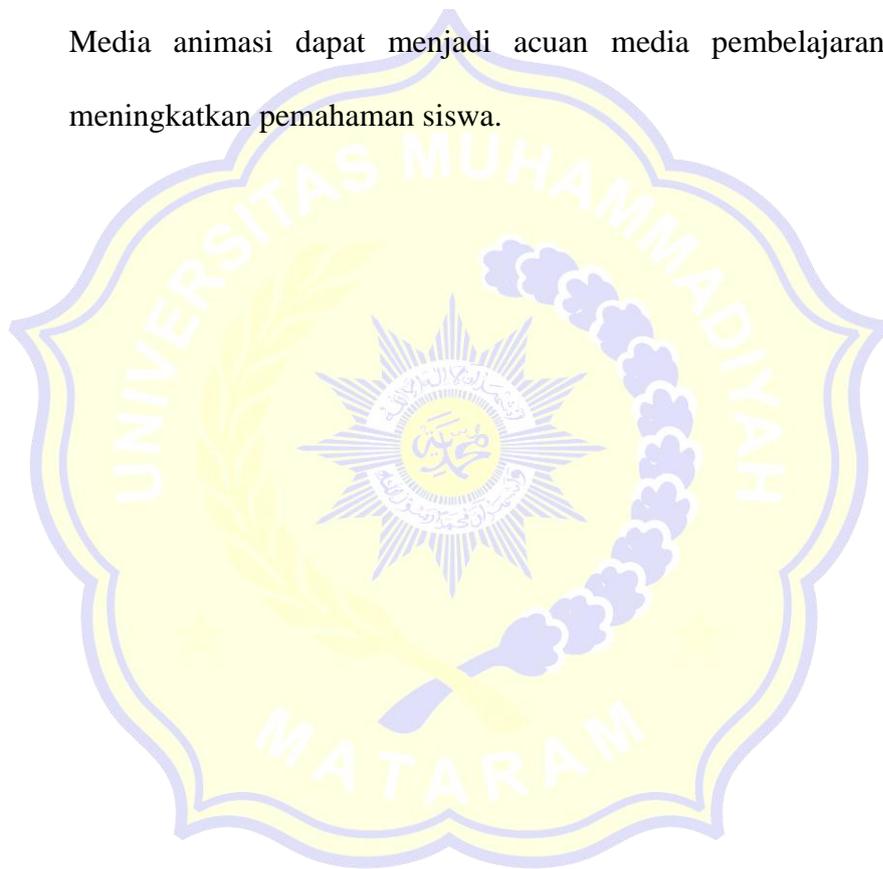
- 1) Media animasi sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran.
- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Memperoleh wawasan dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang membuat siswa lebih berminat, aktif, dan antusias dalam proses pembelajaran.

3. Bagi siswa

- 1) Memberikan suasana baru dalam proses belajar mengajar.
- 2) Siswa mudah memahami materi pembelajaran.
- 3) Dengan adanya pembelajaran menggunakan media animasi siswa dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

4. Bagi sekolah

Media animasi dapat menjadi acuan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian dilakukan oleh Endang Kartilah dengan judul Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Berbasis Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Panembahan Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi pembelajaran IPS menggunakan media gambar berbasis audio visual pada siswa kelas IV SD Negeri penambahan Yogyakarta. Penelitian ini menargetkan 25 siswa kelas 4 (13 laki-laki dan 12 perempuan) di Yogyakarta. Proses penelitian melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, pengujian, dan dokumentasi.
2. Bukhori dengan judul pengaruh penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Sub tema 1 Kelas III SD. Dalam penelitian ini, Bukhori bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap minat dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, terdapat persamaan dan perbedaan antara pekerjaan yang dilakukan oleh peneliti dengan pekerjaan yang dilakukan oleh Bukori. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media animasi sebagai bahan penelitian, namun perbedaan adalah menggunakan jenis penelitian eksperimen semu.⁸

⁸ Bukhari Muslim, *Pengaruh penggunaan Media Auvisual terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas III SD.* (Mataram: UMMAT, 2020)

3. Sulastrri dalam skripsinya yang berjudul pengembangan Media audiovisual Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Tema 5 Sub tema 3 Pengalamanku Tahun Pelajaran 2020/2021, Dalam penelitiannya, penggunaan media audiovisual sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri dan pemahaman pembelajaran. Dalam penelitian ini, ada persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan pekerjaan yang dilakukan oleh Sulastrri. Persamaannya adalah keduanya sama-sama menciptakan produk media audiovisual atau media animasi. Perbedaannya adalah topik, penelitian sebelumnya, variabel terikat yang meningkatkan hasil belajar, tetapi dalam penelitian ini variabel terikat meningkatkan pemahaman belajar dan penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan. Diatas segalanya.

2.1

Tabel Matriks Perbedaan Dan Persamaan Penelitian Terdahulu:

No.	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian Endang Kurtilah, dalam skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Berbasis Audio Visual Pada Siswa Kelas IV	Persamaanya terletak pada fokus penelitian yaitu membahas tentang media.	Perbedaannya terletak pada judul penelitian dan lokasi penelitian.

	SD Negeri Panembahan Yogyakarta.		
2.	Penelitian Bukhori, dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Sub Tema 1 Kelas III SD".	Kesamaan menjadi fokus penelitian dan dibahas oleh kedua media.	Perbedaannya terletak pada judul penelitian, subjek dan metode penelitian.
3.	Penelitian Sulastri , dalam skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Nimasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Belajar Siswa Sekolah Dasar Tema 5 Subtema 3 Pengalamanku Tahun Pelajaran 2020/2021.	Persamaanya terletak pada fokus penelitian yaitu membahas tentang media, objek dan subjek penelitian.	Perbedaannya terletak pada materi pelajaran, waktu, tempat dan metode penelitian.

B. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dari sudut pandang media belajar mengajar, itu adalah transmisi informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif.⁹ Menurut M. Miftah Media yang didefinisikan secara sempit adalah komponen bahan dan alat dari suatu sistem pembelajaran.¹⁰ Media dalam arti luas berarti memanfaatkan dengan sebaik-baiknya semua komponen sistem dan sumber belajar yang tercantum di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran merupakan wahana yang memungkinkan terjalannya hubungan langsung antara pekerjaan pengembang profesional dan siswa.¹¹

Menurut Hamidjojo, media berarti segala bentuk perantara yang digunakan orang untuk menyebarkan gagasan sehingga sampai kepada penerimanya. McLuhan, di sisi lain, menarik perhatian pada batasan yang melekat bahwa medium adalah kendaraan yang disebut saluran. Karena media pada hakikatnya memperluas dan memperluas

⁹ Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran*, (klaten: Tahta Media Group, 2021) .27. Di unduh pada hari Rabu, 16 Maret. Pukul 11:40.

¹⁰ M. Miftah, *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*". Jurnal Kwangsan Vol. 1- Nomor 2. (2013) 97. Di unduh pada hari Kamis, 16 Maret. Pukul 13:40.

¹¹ Vennisa Aviana Melinda dkk, *Pengembangan Media Vidio Pembelajaran IPS Berbasisvirtual Field Trip (VFT) Pada Kelas v SDNU Kraton-kencong*. JINOTEP, vol.3 no.2 (2017) 156. Di unduh pada hari jum'at, 25 Maret. Pukul 09:45.

kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam jarak dan batas waktu tertentu. Media Batas-batas ini hampir menghilang. Dan Brax dan Holalsen berpendapat bahwa medium adalah saluran atau media komunikasi yang digunakan untuk mentransmisikan atau mentransmisikan pesan, dan medium adalah rute atau alat yang dilalui pesan antara komunikator dan Komunikan.¹²

Menurut Gagne dan bringgs, Media meliputi bahan yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video recorder, VCR, film, slide (gambar bingkai), foto, foto, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media merupakan bahan bangunan sumber belajar, wahana fisik yang memuat materi-materi di lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar siswa.¹³ Selanjutnya menurut Aswan, media adalah “alat proses belajar mengajar yang digunakan guru untuk mengajar siswa guna mencapai tujuan pendidikan”. Selanjutnya menurut Wati, media digunakan sebagai sarana penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media membujuk pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan audiens dan siswa, dan meningkatkan proses belajar siswa itu sendiri.¹⁴

Belajar pada dasarnya adalah sebuah proses. Artinya, proses koordinasi dan pengorganisasian lingkungan sekitar siswa agar mereka

¹² M. Miftah, *Fungsi...*, 97

¹³ Lina Mayasari Siregar dan Musaddad Harahap, *Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran*. (2018).2

¹⁴ Bukhari Muslim, Skripsi: “pengaruh...,12-13.

dapat tumbuh dan melaksanakan proses belajarnya. Belajar juga harus menjadi proses di mana pelajar dibimbing atau didukung dalam proses belajar. Peran guru sebagai mentor dimulai dari banyaknya siswa yang berjuang. Tentu saja, ada banyak perbedaan dalam belajar. Beberapa siswa dapat mencerna isinya, yang lain mencernanya dengan lambat. Perbedaan antara keduanya berarti bahwa guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran agar sesuai dengan situasi masing-masing siswa. Oleh karena itu, jika hakikat” perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.¹⁵

Pembelajaran dapat diartikan secara sederhana sebagai upaya untuk memanipulasi emosi, intelektual, dan spiritualitas seseorang menjadi keinginan untuk belajar atas kemauannya sendiri. Melalui pembelajaran terjadi proses pengembangan moral, aktivitas, dan kreativitas keagamaan siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.¹⁶

Proses pembelajaran dicirikan oleh fakta bahwa interaksi pedagogis terjadi, yaitu interaksi yang berorientasi pada tujuan. Interaksi ini berakar pada kegiatan pembelajaran pendidikan bagi pendidik (guru) dan peserta didik, dan secara sistematis melalui tahapan konsepsi, implementasi, dan evaluasi. Belajar tidak terjadi secara instan, tetapi melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam

¹⁵ Aprida pane dan muhammad darwis dasopang, *belajar dan pembelajaran,jurnal* (fitrah, 2017). Vol.03.No. 2 . 337. Di unduh pada hari Selasa, 19 April. Pukul 09:45.

¹⁶Abuddin Nata, *Perspektif islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2009). 85

pembelajaran, pendidik membantu siswa belajar dengan baik. Interaksi ini, seperti yang diharapkan, menghasilkan proses belajar yang efektif.

Menurut Trianto, pembelajaran adalah aspek aktivitas yang kompleks yang tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, belajar dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara perkembangan dan pengalaman hidup. Pada dasarnya, Trianto menyatakan bahwa belajar adalah upaya sadar seorang guru untuk mengajar siswa (dengan mengarahkan interaksinya dengan sumber belajar lain) dengan tujuan memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan mereka. Dari uraian tersebut terlihat jelas bahwa belajar merupakan interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, dengan komunikasi terarah di antara mereka yang mengarah pada tujuan yang telah ditetapkan.¹⁷

Istilah “belajar” atau “mendidik” (dulu istilah yang lebih akrab) adalah suatu usaha untuk mengajar seorang siswa. Belajar adalah berusaha membuat seseorang belajar. Proses belajar yang demikian merupakan proses komunikasi antar manusia (dalam hal ini antara pembelajar dan mahasiswa), karena komunikasi terjadi antara mahasiswa atau antar dosen (lebih awal, ungkapan yang lebih umum) dalam upaya belajar.¹⁸

Menurut Azhar Arsyad mengemukakan bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu atau benda dan perangkat yang

¹⁷ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, *Belajar...*, 338

¹⁸ M. Miftah, *Fungsi...*, 97

dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran.¹⁹

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, media pembelajaran harus dipandang mampu mengkomunikasikan dan mendistribusikan pesan dari sumber secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar di mana penerima dapat memproses pembelajaran secara efisien dan efektif, dapat disimpulkan bahwa dapat dipahami. Selain itu, media juga merupakan saluran pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa melalui penggunaan media secara kreatif. Hal ini memungkinkan proses belajar mengajar berhasil dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif.²⁰

Guru adalah orang dengan kemampuan profesional untuk mengajar, menginstruksikan, menginstruksikan, mengevaluasi dan mengevaluasi siswa dalam proses menyampaikan pengetahuan kepada mereka dari sumber belajar yang tersedia.²¹

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo,2013) .3

²⁰ Vennisa aviana melinda dkk, *Pengembangan...*,158-159

²¹ Maemunati dan Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KMB di Masa Pendemicovid*. (Banten, Media Karya, 2020)

Guru yang profesional adalah guru yang baik dalam menunaikan tugas mengajarnya. Pendidikan secara efektif dan efisien memerlukan keterampilan yang diperlukan untuk kelancaran proses belajar mengajar. Kompetensi guru dan proses belajar mengajar meliputi:

- 1) Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran.
- 2) Keterampilan menjelaskan.
- 3) Keterampilan bertanya.
- 4) Keterampilan memberi penguatan.
- 5) Keterampilan menggunakan media pembelajaran.
- 6) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil.
- 7) Keterampilan mengelola kelas.
- 8) Keterampilan mengadakan variasi dan
- 9) Keterampilan mengajar perorangan dan kelompok kecil.²²

Dari sini dapat kita simpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang, yaitu guru dan siswa. Perilaku seorang guru sebagai seorang guru, perilaku seorang siswa sebagai seorang siswa. Perilaku guru dan siswa erat kaitannya dengan materi pelajaran. Oleh karena belajar pada dasarnya adalah suatu kegiatan terencana yang dapat merangsang seseorang untuk belajar dengan baik, maka kegiatan belajar ini merupakan kegiatan utama, yaitu bagaimana bertindak untuk mengubah tingkah laku melalui kegiatan belajar atau bagaimana bertindak untuk memberikan pengetahuan melalui kegiatan pendidikan dapat tercapai.

²² Udin Syaefudin Saud, *Pengembangan....*, 55

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.

Ada perbedaan pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peran media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian penting dari efektivitas dan efisiensi hasil belajar. McKown dalam bukunya “Audio visual Aids To Instruction” mengemukakan empat fungsi media. Media memiliki empat fungsi: Pertama, terjadi pergeseran fokus pendidikan formal: yang semula media pembelajaran abstrak berubah menjadi media pembelajaran konkret, dan sebelumnya pembelajaran teoritis menjadi fungsional dan praktis. Kedua, ciptakan motivasi belajar. Dalam hal ini media menjadi motivator ekstrinsik bagi siswa, karena penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memfokuskan perhatian siswa. Ketiga, media dapat memberikan kejelasan sehingga pengetahuan dan pengalaman peserta didik menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Terakhir, keempat bertujuan untuk memberikan insentif belajar, terutama rasa ingin tahu siswa.²³

Dalam buku Media Pembelajaran karya Yudi Munadi, fungsi media pembelajaran adalah.²⁴

a. Sumber Belajar

Media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar. Tujuan sumber belajar adalah menjadi penyalur, fasilitator, penghubung, dsb.

²³M. Miftah, *Fungsi...*, 100

²⁴ Berlian Sunandar, skripsi:” *Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Qur’an Nurul Huda Pesawaran*” (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2020) . 16

Fungsi media sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya, di antara fungsi-fungsi lainnya.

b. Fungsi Sistematis

Artinya, kemampuan media untuk memperluas kosa kata (simbol linguistik) yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh siswa. Saya telah menyebutkan bahwa bahasa memiliki tanda (simbol) dan isi, yaitu pikiran dan perasaan, dan keduanya merupakan kumpulan pesan (pikat) yang tidak dapat dipisahkan.

c. Fungsi Manipulatif

Kemampuan manipulasi ini didasarkan pada sifat umumnya. Berdasarkan karakteristik umumnya, media memiliki dua kemampuan. Yaitu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan mengatasi keterbatasan indera.

Kemampuan media pembelajaran melampaui batas ruang dan waktu: media dapat merepresentasikan objek atau peristiwa yang sulit direpresentasikan dalam bentuk aslinya, media dapat mempersingkat objek atau peristiwa yang memakan waktu lama, media dapat, dimungkinkan untuk kembali. objek atau peristiwa yang terjadi.

Kemampuan media pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan indera manusia yaitu: membantu siswa memahami objek yang terlalu kecil dan sulit diamati, seperti sel, molekul, dan atom. Selain itu, media membantu siswa memahami benda yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, membantu siswa memahami benda yang

memerlukan bunyi yang berbeda, dan membantu siswa memahami benda yang terlalu kompleks.

d. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis dapat dibagi menjadi tiga jenis:

- 1) Fungsi atensi yaitu Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi. Akibatnya, media pembelajaran dapat melibatkan dan memusatkan perhatian siswa.
- 2) Fungsi afektif yakni Membangkitkan perasaan, emosi, derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Untuk media pembelajaran, hal ini tercermin dari kesediaan siswa untuk memikul beban belajar dan tetap memperhatikan pelajaran yang akan diikuti.
- 3) Fungsi kognitif yaitu Siswa yang belajar melalui media pembelajaran memperoleh dan menggunakan representasi untuk merepresentasikan objek yang ditemuinya, baik objek itu orang, objek dan kejadian, maupun kejadian. Media pembelajaran berkontribusi terhadap perkembangan kognitif siswa.

e. Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreasi objek baru sebagai rencana masa depan atau berbentuk fantasi yang sangat didominasi oleh pemikiran autis.

f. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran membantu guru untuk mendorong, mengaktifkan, dan secara sadar melibatkan siswa dalam berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran guna memperlancar pembelajarannya.

g. Fungsi Sosio-kultural

Media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosial budaya antar peserta dalam pembelajaran komunikasi. Media memudahkan guru untuk memahami karakteristik siswa yang tidak kecil, terutama ketika guru dan siswa memiliki latar belakang yang berbeda. Adat, budaya, lingkungan, dll. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mengatur rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan membangkitkan persepsi yang sama.

Menurut Anderson memetakan Penggunaan media video sesuai dengan bidang tujuan pembelajaran: tujuan kognitif, psikomotorik dan afektif.²⁵

1) Tujuan Kognitif

a. Aspek kognitif dapat ditingkatkan, meliputi kemampuan kognitif dan kemampuan untuk dirangsang dalam bentuk gerakan yang terkoordinasi. Misalnya mengamati kecepatan relatif benda atau benda yang bergerak, penyimpangan gerak dari interaksi antar benda.

²⁵ Andi Prastowo, *Pengembangan...*, 348

- b. Sebuah video dapat menampilkan serangkaian gambar diam dengan atau tanpa suara, seperti yang biasanya mungkin terjadi pada foto, gambar tunggal, atau seri. Namun cara ini tidak ekonomis.
 - c. Video dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan tentang hukum atau prinsip tertentu. Selain itu, dapat digunakan untuk menampilkan daftar kata yang dianggap tidak ekonomis tetapi penting.
 - d. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh perilaku dan perilaku di sebuah pertunjukan, terutama dalam kaitannya dengan interaksi manusia.
 - e. Penggunaan video memungkinkan siswa dengan cepat memperoleh atau mengoreksi fenomena non-standar untuk menguji keterampilan atau kemampuan mereka dalam menerapkan hukum dan prinsip ini.
- 2) Tujuan Psikomotorik
- a. Sebuah video dapat menunjukkan contoh keterampilan yang berhubungan dengan gerakan. Video juga dapat dijelaskan dengan memperlambat atau mempercepat gerakan. Tujuannya adalah untuk mengajarkan koordinasi antara alat-alat tertentu seperti memanjat dan berenang.

b. Video memberi siswa umpan balik visual instan tentang kemampuan mereka untuk menguji keterampilan terkait gerakan mereka.

3) Tujuan Afektif

Penggunaan video tematik dalam tujuan pembelajaran ranah Afektif berarti bahwa penggunaan video memberikan siswa umpan balik visual langsung pada keterampilan yang sebelumnya dicoba terkait dengan gerakan.

Media pembelajaran dapat membantu mengakomodasi siswa yang lemah dan lamban dalam menerima dan memahami isi teks dan instruksi lisan.²⁶

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Yudhi Munadhi dalam bukunya berpendapat bahwa Ada empat kelompok media utama dalam proses pembelajaran: media audio, media visual, media audiovisual dan multimedia.²⁷

1) Media audio yaitu Sebuah media yang hanya mempengaruhi pendengaran dan hanya dapat memanipulasi kemampuan suara. Jenis media yang termasuk dalam media ini adalah program radio dan program media rekaman (software).

2) Media visual yaitu Sebuah media yang bekerja hanya secara visual. Jenis media ini meliputi media cetak lisan, media cetak grafis, dan media visual noncetak. Buku, majalah, koran, modul, komik, dll. Bisa

²⁶ Vennisa Aviana Melinda dkk, *Pengembangan...*,159

²⁷ Berlian Sunandar , *Penggunaan...*,19

juga dalam bentuk imprint dengan menggunakan sarana yang dapat diproyeksikan atau apapun yang dapat memproyeksikan pesan visual, seperti: Proyektor Digital (LCD / Infocus).

3) Media audio visual adalah Sebuah media yang menggabungkan sensasi pendengaran dan visual ke dalam satu proses pada waktu yang sama. Sebagai film, juga dapat dihubungkan ke video, televisi, dan peralatan proyeksi (IAD yang dapat diproyeksikan).

4) Multimedia yakni Sebuah media yang melibatkan berbagai indera dalam proses pembelajaran. Media ini mencakup segala sesuatu yang memberi Anda pengalaman langsung tentang komputer dan Internet.

d. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena keragaman media tersebut, setiap media memiliki karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, harus dipilih dengan hati-hati dan akurat untuk memastikan penggunaan yang tepat.

Menurut Fitria Ningtias Pertimbangan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, efektivitas, status siswa, ketersediaan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), kualitas teknis, dan biaya. Oleh karena itu, beberapa pertimbangan harus dipertimbangkan.

- 1) Media yang Anda pilih harus sesuai dan mendukung tujuan pembelajaran yang Anda gunakan.
- 2) Aspek material menjadi pertimbangan penting dalam memilih media. Penggunaan bahan dan media yang tidak tepat atau tidak konsisten mempengaruhi hasil belajar siswa.

- 3) Kondisi siswa terhadap mata pelajaran menjadi perhatian utama guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
- 4) Ketersediaan media di sekolah atau kemampuan merancang media sendiri untuk digunakan oleh guru menjadi pertimbangan bagi guru.
- 5) Media yang dipilih harus mampu menjelaskan secara memadai dan efektif apa yang harus dikomunikasikan kepada siswa. Artinya tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal.
- 6) Biaya penggunaan media harus seimbang dengan hasil yang dicapai.²⁸

e. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Prinsip keterampilan menggunakan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Cukup, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan keterampilan dasar.
- 2) Efektivitas, yaitu media pembelajaran yang digunakan dapat memotivasi siswa.
- 3) perubahan. Dengan kata lain, media pembelajaran yang digunakan dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.²⁹

f. Keterbatasan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang juga mempunyai keterbatasan-keterbatasan, antara lain:³⁰

- a. Penggunaan media pembelajaran bersifat komplementer dan tidak menggantikan guru.
- b. Setiap media yang menggunakan listrik sangat bergantung pada listrik.
- c. Dalam beberapa kasus, beberapa media memerlukan desain interior khusus.
- d. Penggunaan media pembelajaran sangat sulit.
- e. Beberapa media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama untuk mempersiapkannya.
- f. Kegagalan yang tiba-tiba akan sangat mengganggu dan tidak dapat digunakan.
- g. Secara khusus, peralatan elektronik membutuhkan perawatan yang cermat agar dapat digunakan dalam waktu lama.

²⁸ Fitria Ningtias Rahmawati, skripsi: “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Video Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah”. (Jakarta; UIN, 2011). 10

²⁹ Udin Syaefudin Saud, *Pengembangan...*,67

³⁰ Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021) .53

2. Video Animasi

a. Pengertian Video

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Menurut Munir video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.³¹

Video merupakan media yang kaya akan informasi karena dapat merepresentasikan gambar dan suara yang bergerak, serta efektifitasnya dalam menyampaikan informasi bersifat dinamis. Media video merupakan media yang mengutamakan “mendengarkan” dan “melihat” khalayak sasaran, serta merupakan media yang “menarik”, “cepat disampaikan”, “mudah diingat”, dan “berkembang menjadi ide”, sehingga penggunaan itu sendiri sangat efektif.³²

Arsyad menyatakan bahwa Video adalah saat gambar dalam bingkai diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor untuk membuat layar tampak seperti aslinya. Dan Munadi, video adalah

³¹ Muhibuddin Fadhli, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio kKlas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran vol, 3 No,1 (2015) 26. Di unduh pada hari jum'at, 25 Maret. Pukul 11:50.

³² Shelia Febriana Putri dkk, *Vidio Animasi Perilaku Hidup Berbasis Bersih Sehat Sebagai Media Pendidikan Masyarakat di Masa New Normal*. Jurnal Karinov vol. 3 No. 3 (2020) 204

teknik pemrosesan sinyal elektronik yang melibatkan gambar, gerak dan suara.³³

Video adalah gambar objek yang bergerak ke suara yang alami atau sesuai. Video memiliki kemampuan untuk melukiskan gambar yang jelas, dan suara memiliki daya tarik tersendiri. Pada, video umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumenter, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, menjelaskan proses, menjelaskan konsep kompleks, mengajarkan keterampilan, menambah atau mengurangi waktu, dan memengaruhi sikap.³⁴

b. Media Vidio Dalam Pembelajaran

Kurikulum hendaknya mempertimbangkan pemilihan media video dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media harus dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Penggunaan media video pembelajaran seharusnya membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Media audiovisual seperti video dan multimedia dapat digunakan untuk mendukung siswa dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang proses dan produser. Media video pembelajaran yang Anda pilih juga harus dapat mengikutsertakan pola

³³ Rizki Alamsyah dkk. *Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang*. JKTP vol, 1 no, 3 (2018) 230. Di unduh pada hari jum'at, 25 Maret. Pukul 12:30.

³⁴ Berlian Sunandar, *Penggunaan.....*. 23

pikir siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang fokus pada media dan isinya belajar lebih mudah dan mencapai kemahiran.³⁵

Media berbasis video ini dirancang sesuai dengan prinsip pengembangan yang mempertimbangkan berbagai aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dengan harapan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan mengoptimalkan potensi fisik dan mentalnya selama pembelajaran. Dapat juga digunakan sesuai dengan kecepatan berpikir siswa untuk memahami materi dan kebutuhan.³⁶

c. Pengertian Animasi

Animasi adalah video di mana gambar dan teks tampak hidup karena bergerak. Gerakan ini merupakan salah satu kekuatan media anime.³⁷

Ada tiga jenis format yang digunakan dalam animasi:

1. Animasi tanpa sistem kontrol, Animasi ini hanya memberikan gambaran tentang apa yang sebenarnya terjadi (behavioral realism) tanpa adanya kontrol sistem. Misalnya, jeda, kurangi kecepatan bingkai, perbesar, perkecil, dll.
2. Animasi dengan sistem kontrol, animasi ini dilengkapi dengan tombol kontrol. Misal tombol untuk pause, zoom in, zoom out, dll.
3. Animasi manipulasi langsung (direct-manipulation animation (DMA)). DMA memberi pengguna kemampuan untuk secara

³⁵ Berlian Sunandar , *Penggunaan...*, 23

³⁶ Muhibuddin Fadhli, *Pengembangan...*, 25

³⁷ Gede Lingga Ananta Kusuma Putra, *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube*, Prosiding Seminar Nasional Dasain dan Arsitektur. (SENADA), vol. 2 (2019) 262. Di unduh pada hari Selasa, 29 Maret. Pukul 11:50.

langsung memanipulasi kontrol navigasi (seperti tombol dan bilah geser). Pengguna dapat dengan bebas menentukan arah perhatian mereka. Status berubah saat Anda menekan tombol atau menggerakkan penggeser. Hasil segera ditampilkan dan insiden dapat diulang.³⁸

d. Animasi Dalam Dunia Pendidikan

Selama mengajar, guru sering dihadapkan pada pertanyaan bagaimana memfasilitasi proses pembelajaran dan bagaimana melibatkan dan menginspirasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam paradigma saat ini, pendekatan SCL mengurangi dominasi guru, dengan sebagian besar guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan bukan sebagai satu-satunya sumber belajar.³⁹

Dalam dunia pendidikan, animasi memainkan peran kunci dalam melibatkan siswa dalam belajar dan membantu guru membimbing siswa ke dalam pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.⁴⁰

Kehadiran media animasi sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Ketersediaan media pembelajaran

³⁸ Dian Utami, *Animasi Dalam Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran (dosen jurusan KTP FIP UNY), no. 1 vol. 7 Mei 2011. Hal 47. Di unduh pada hari Rabu, 6 April. Pukul 14:50.

³⁹ Halida Yanti dan Siti Zubaidah, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada).²⁵

⁴⁰ Mohd Fauzi Abdul Hamid dkk, *Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Animasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, jurnal teknologi (social sciences) 63: 1 2013. Di unduh pada hari Rabu, 6 April. Pukul 17:00.

memungkinkan siswa untuk berpikir lebih konkrit. Dalam proses pembelajaran, kehadiran media animasi cukup penting. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, media dapat dihadirkan sebagai perantara untuk membantu materi yang kurang jelas atau disajikan.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik sebagai Model Pembelajaran Terpadu dalam Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan bahwa isi sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik.

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran mata pelajaran didefinisikan sebagai satu kesatuan yang sengaja menghubungkan atau menggabungkan beberapa kompetensi inti (KD) dan indikator kurikulum, atau standar isi (SI) beberapa mata pelajaran, dikelompokkan menjadi satu tema.

Menurut Masrifa Hidayani Pembelajaran tematik didefinisikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Mata pelajaran/pelajaran campuran adalah pembelajaran yang dimulai dengan suatu topik yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu atau mata pelajaran lainnya. Konsep-konsep tertentu berkaitan dengan konsep-konsep lain dan dilakukan secara sukarela atau sengaja

baik dalam satu atau lebih bidang kajian maupun berbagai kajian. pengalaman anak-anak, belajar lebih masuk akal.⁴¹

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Blended learning didefinisikan sebagai pembelajaran yang menggabungkan berbagai ide, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik lintas maupun dalam mata pelajaran. Pembelajaran tematik menekankan pada pemilihan topik tertentu yang sesuai dengan bidang studi untuk menyampaikan satu atau lebih konsep yang menggabungkan potongan informasi yang berbeda. (permendikbud no. 57 tahun 2014)⁴²

Penerapan pembelajaran tematik ini sangat sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik gaya belajar anak, konsep belajar dan pembelajaran bermakna. Artinya, hubungan antara kehidupan dan himpunan melalui konstruksi mata pelajaran yang terintegrasi yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran menjadi satu kesatuan makna dan menghubungkannya.⁴³

Menurut Rusman Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran campuran (blend instruction). Ini adalah sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok, untuk secara aktif mengeksplorasi dan menemukan konsep

⁴¹ Masrifa Hidayani, *Pembelajaran Tematik Dalam Kurikulum 2013*, jurnal (at-ta'lim, 2016). Vol. 15, No. 1. 158. Di unduh pada hari Jum'at, 5 Agustus. Pukul 14:50.

⁴² Ani Kadarwati dan Ibadullah Malawi, *Pembelajaran Tematik*, (Jawa Timur, CV. Ae Media Grafika,2017).1

⁴³ Masrifa Hidayani, *Pembelajaran...*,151

dan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna, dan otentik. Prastowo mengatakan, Tema didefinisikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan suatu topik, dimana topik berarti gagasan utama. Dasar narasi (diceritakan, digunakan, mengubah pantun sebagai dasar komposisi).⁴⁴

Konsep pembelajaran terpadu sebenarnya sudah lama dikemukakan oleh John Dewey sebagai upaya mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dengan kompetensi pengetahuan siswa. Udin Syaefudin ia memberikan pengertian bahwa pembelajaran terpadu merupakan pendekatan untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam pembentukan pengetahuan berdasarkan interaksi dengan lingkungan dan pengalaman hidup. Ini membantu siswa belajar untuk menghubungkan apa yang telah mereka pelajari.⁴⁵

Kehadiran guru sekolah yang memiliki peran dalam membantu siswa dengan berbagai kesulitan siswa, terutama masalah ketidakmampuan belajar, harus selalu mendapat perhatian serius agar ketidakmampuan belajar tersebut dapat segera teratasi. Dari sinilah peran guru khususnya guru sekolah diperlukan tidak hanya untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, tetapi juga membantu guru mengenal siswanya lebih dalam dan mencapai pembelajaran yang lebih sistematis dan berkualitas. Proses diciptakan dalam hal pembelajaran mata pelajaran.⁴⁶

⁴⁴ Masrifa Hidayani, *Pembelajaran...*, 159

⁴⁵ Ani Kadarwati dan Ibadullah Malawi, *Pembelajaran...*, 1

⁴⁶ Masrifa Hidayani, *Pembelajaran...*, 152

Menurut Mulyasa Pembelajaran berhasil ketika semua, atau setidaknya sebagian besar, siswa secara aktif terlibat secara fisik, mental dan sosial dalam proses pembelajaran, menunjukkan tingkat antusiasme dan dedikasi yang tinggi untuk belajar, dan kepercayaan diri dianggap berkualitas tinggi.

Berdasarkan hal tersebut, upaya guru untuk membangkitkan semangat belajar yang tinggi pada diri siswa dan semangat belajar yang besar menjadi penentu keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Motivasi belajar merupakan daya dorong dalam diri siswa yang dapat membangkitkan semangat belajar. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu memotivasi siswa untuk belajar.⁴⁷

b. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Tujuan pembelajaran tematik adalah untuk:

1. Menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpang tindih material
2. Bantu siswa dengan mudah mengidentifikasi hubungan yang bermakna.
3. Meningkatkan kemahiran konseptual dengan memudahkan siswa memahami tanda tangan/konsep waktu secara keseluruhan.⁴⁸

Ruang lingkup pembelajaran tematik mencakup semua KD pada semua mata pelajaran kecuali Agama. Mata pelajaran yang dimaksud adalah bahasa Indonesia, PKn, matematika, IPA, IPS, penjasorkes serta seni dan kerajinan.⁴⁹

⁴⁷ Masrifa Hidayani, *Pembelajaran...*, 151

⁴⁸ Ani Kadarwati dan Ibadullah Malawi, *Pembelajaran...*, 4

⁴⁹ Ani Kadarwati dan Ibadullah Malawi, *Pembelajaran...*, 4

Pembelajaran tematik membutuhkan aktivitas belajar siswa, dan guru tidak hanya melakukan kegiatan kelas, tetapi juga bagaimana guru mengkomunikasikan pengetahuan pembelajaran, yaitu bagaimana siswa memahami materi dan menguasai materi pelajaran.

4. Kerangka Berpikir

Berdasarkan masalah yang dijelaskan di Latar Belakang Guru hendaknya melibatkan aktivitas siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Guru menciptakan suasana di mana siswa dapat lebih memahami pembelajaran mata pelajaran. Dan ciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

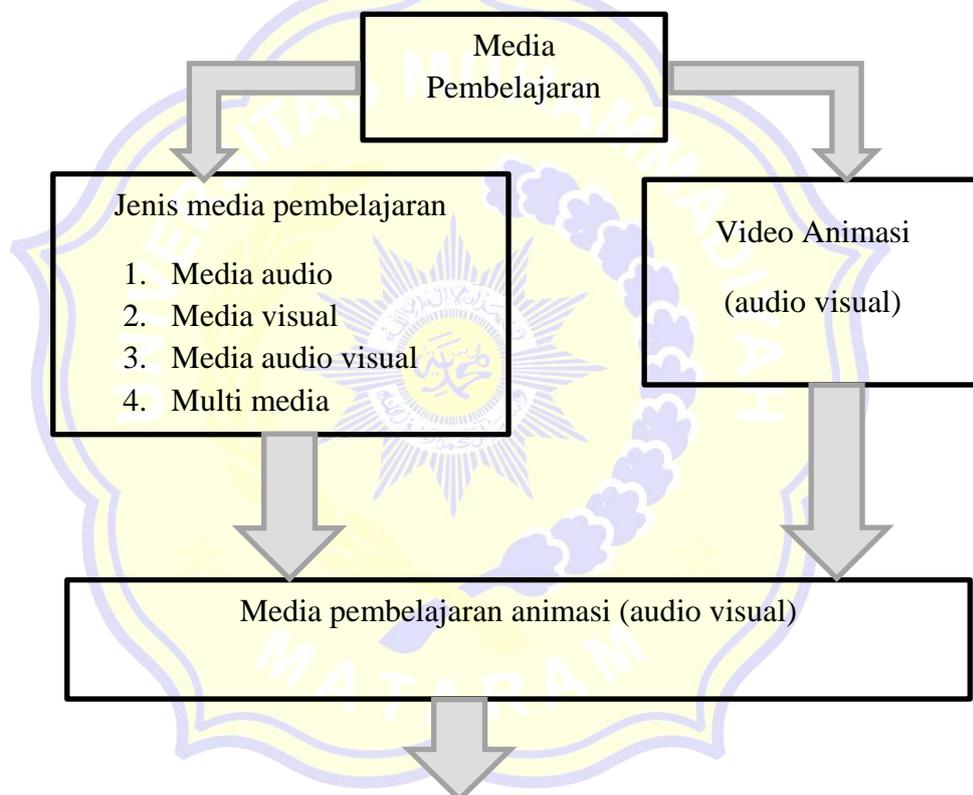
Guru sebagai pendidik terus mengembangkan media pembelajaran untuk membantu memecahkan masalah pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan metode, strategi dan pendekatan dalam merancang model pembelajaran active teaching merupakan syarat yang perlu dilakukan oleh pendidik. Hal ini juga menjadi tuntutan bagi guru untuk senantiasa mengembangkan dan meningkatkan keterampilannya dalam bekerja dengan media pembelajaran guna memperlancar komunikasi pembelajaran oleh guru dan pemahaman materi pembelajaran tematik oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta merangsang aktivitas belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan topik. Penggunaan

media animasi dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong siswa untuk memperhatikan materi dan memudahkan pemahaman terhadap pesan dan isi yang disampaikan dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat membuat kerangka skematik sebagai berikut:

Gambar 2.1

Skema Media Pembelajaran



Langkah-langkah pembelajaran animasi

1. tahap persiapan
 - a). Menyusun jadwal. b).Memeriksa kelengkapan peralatan. c). Mempelajari isi program. d) .Meminta siswa agar menyiapkan buku.
2. pelaksanaan
 - a). Mengatur tempat duduk. b). Mengajak siswa agar memperhatikan materi yang akan dipelajari dengan baik. c). Memberikan penjelasan terhadap materi yang diajarkan. d). Mengamati atau memantau kegiatan siswa selama mengikuti program pembelajaran.
3. Tindak lanjut
 - a). Memberikan tugas kepada siswa. b). Memberi pertanyaan umpan balik.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Istilah deskriptif berasal dari istilah bahasa Inggris to describe. Artinya menjelaskan atau menjelaskan sesuatu, seperti situasi, situasi, kondisi, peristiwa, dan kegiatan, yang hasilnya disajikan dalam bentuk laporan penelitian. Pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filosofi post-positivis yang mempelajari keadaan objek-objek alam. Survei ini merupakan kegiatan survei yang mengumpulkan data selama survei. Ubah ke variabel yang ada, tetapi deskripsi atau deskripsi status tetap sama. Metode ini memungkinkan Anda untuk menjelaskan dan menggambarkan satu hal, mengklarifikasi dan menarik kesimpulan. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena subjek penelitian dilakukan dalam kerangka rasional. Metode ini bertujuan untuk memberikan gambaran, mengetahui, memahami, dan menghayati dengan seksama dan lebih mendalam tentang bagaimana **“Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pembelajaran Tematik Kelas II SD ‘Aisyiyah 1 Mataram Tahun20021/2022.**

B. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi ini karena alasan pertama, memberikan inovasi media baru kepada siswa. Kedua, media animasi diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi

pembelajaran guna meningkatkan hasil belajarnya. Dan ketiga, untuk mempermudah dan mempersingkat waktu belajar tanpa mengurangi materi.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah orang yang memberikan data. Ketika seorang peneliti menggunakan alat pengumpulan data bergaya kuesioner, sumber datanya adalah responden, orang yang menjawab pertanyaan peneliti secara lisan dan tertulis.⁵⁰

1. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru, siswa dan direktur SD Aisyiyah 1 Mataram untuk mendapatkan informasi penggunaan media animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik dan dokumen atau arsip terkait. Dari perspektif sumber data, sumber data dibagi menjadi dua bagian: sumber data primer dan sumber data sekunder.

2. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data pertama yang peneliti dapatkan langsung dari aslinya. Melalui wawancara dan observasi yang merupakan hasil gabungan dari menyimak, mengamati dan menanya. Adapun sumber data yang di wawancarai yaitu guru kelas 2, murid dan kepala sekolah SD 'Aisyiyah 1 Mataram, tujuannya untuk mengetahui penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik.

⁵⁰ Muchlish Ansori dan Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian, Penelitian Kualitatif*, (Surabaya:2018,Airlangga University Press),91

3. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data sekunder atau pendukung yang peneliti tidak terima secara langsung, melainkan melalui media perantara atau data yang diperoleh dari pihak lain. Sumber data sekunder adalah sumber tambahan dari data pendukung yang dirancang untuk mengisi kesenjangan dalam sumber data primer.

Ada pun data-data tersebut dapat diperoleh melalui Tenaga Tata Usaha (TU) SD 'Aisyiyah 1 Mataram yang meliputi profil sekolah, visi, misi, struktur organisasi, dan sarana prasarana SD 'Aisyiyah 1 Mataram.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga metode pengumpulan data:

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik yang sangat penting dalam melakukan penelitian, khususnya penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif secara garis besar dapat dibagi menjadi observasi dalam arti sempit dan observasi dalam arti luas. Pengertian observasi yang sempit adalah observasi yang secara langsung meneliti apa yang sedang diteliti. Di sisi lain, dalam arti luas, itu mencakup pengamatan yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung tentang subjek penelitian.⁵¹

⁵¹ Joko Pratiyo, *Evaluasi Remediasi Belajar*, (Jakarta: CV Trans Info Media,2014), 27

b. Wawancara

Sugiyono menyatakan Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk menemukan masalah yang perlu diselidiki, tetapi juga digunakan ketika peneliti ingin mempelajari lebih lanjut tentang hal-hal dari responden.⁵²

Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terbimbing. Dalam hal ini, orang yang diwawancarai akan membawa panduan wawancara yang menguraikan pertanyaan terbuka tanpa menyimpang dari pertanyaan yang sedang diselidiki. Sedangkan yang menjadi sumber data wawancara di sini adalah guru-guru, siswa-siswa dan kepala sekolah SD 'Aisyiyah 1 Mataram.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa teks, gambar, atau karya-karya monumental oleh orang-orang.⁵³ Arikunto mengemukakan bahwa Metode dokumentasi adalah mencari data tentang variabel-variabel seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, notulen rapat, agenda, dll.

Peneliti menggunakan metode dokumentasi ini adalah untuk mengumpulkan data sejarah singkat sekolah/madrasah, letak geografis sekolah jumlah siswa dan guru SD Aisyiyah 1 Mataram.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010)

⁵³ Djama'an Satori dan Aan Komarian, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta ,2019),.329

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumen. Atur data Anda ke dalam kategori, gambarkan ke dalam unit, sintesiskan, buat pola, pilih yang penting, periksa dan buat kesimpulan untuk yang lain. mudah dimengerti.⁵⁴

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang memilih untuk memfokuskan, menajamkan, membuang, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik kesimpulan dan divalidasi.⁵⁵ Reduksi data penelitian dilakukan dengan menyeleksi dan menyeleksi semua data yang masuk dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, serta mengolah dan memfokuskan semua data mentah agar lebih bermakna. Data yang direduksi dengan demikian memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan reduksi data mengenai Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pembelajaran Tematik Kelas II di SD 'Aisyiyah 1 Mataram.

b. Penyajian Data

Melihat data memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, dan merencanakan pekerjaan di masa mendatang berdasarkan apa yang Anda pahami.

⁵⁴ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktek* (Yogyakarta : Rineka Cipta,2015),.234

⁵⁵ Muri Yusuf, *Metode Penelitian :Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan,*(Jakarta Kencana ,2015), 408

Dalam penelitian ini, penyajian data dalam bentuk teks naratif dilakukan dengan cara menyusun, menyusun, dan mendeskripsikan secara sistematis data dari lapangan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat dan benar sesuai kaidah penulisan naskah akademik.

Dalam proses penyajian data peneliti menyajikan data mengenai Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SD 'Aisyiyah 1 Mataram.

F. Penarikan Kesimpulan Data

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah upaya untuk menelaah data yang disajikan dengan mengamati pola keteraturan, penjelasan, komposisi, dan kausalitas. Selama inferensi dan validasi, selalu ada review penyajian data dan catatan di lapangan.

Menurut Sugiyono, Kesimpulan penelitian kualitatif mungkin atau mungkin tidak menjawab pernyataan masalah yang dirumuskan dari awal. Sebab, sebagaimana disebutkan di atas, pertanyaan penelitian kualitatif dan rumusan masalah masih bersifat sementara dan berkembang setelah penelitian selesai di lapangan.⁵⁶

Penelitian menarik kesimpulan dengan cara membandingkan data yang diperoleh yaitu data hasil observasi dan wawancara, kemudian menganalisis data tersebut secara induktif. Yaitu, menggambarkan peristiwa atau data tertentu, dan kemudian mengaturnya menjadi data umum.

⁵⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif R & D Bandung*

G. Validitas Data

Untuk mendapatkan data penelitian yang valid dan validitas data, kita perlu meninjau metodologi data. Agar data atau informasi yang diperoleh mempunyai nilai yang sebenarnya.

Dalam penelitian ini, teknik penelitian yang digunakan peneliti adalah triangulasi, validitas referensi, dan verifikatif, sehingga rinciannya sebagai berikut.

a. Triangulasi/ Gabungan

Triangulasi dalam penelitian ini merupakan pendekatan multi metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Ide dasarnya adalah bahwa fenomena yang diteliti dapat dipahami dengan baik untuk mendapatkan kebenaran dengan mendekatinya dari sudut pandang lain. Melihat fenomena tunggal dari sudut yang berbeda menghasilkan tingkat kebenaran yang kredibel. Triangulasi yang diperlukan adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan mengalikan kebenaran dari suatu informasi yang diberikan melalui berbagai metode dan sumber pengumpulan data. Ini dilakukan dengan cara berikut.

- 1) Membandingkan data observasi dengan data wawancara.
- 2) Membandingkan data hasil wawancara dengan data hasil dokumentasi.
- 3) Membandingkan tanggapan orang dengan pendapat atau pandangan orang lain.

Triangulasi metode adalah metode membandingkan data atau informasi dengan cara lain, tetapi metode triangulasi dapat dilakukan dengan cara berikut:

- 1) Validasi hasil dari teknik pengumpulan data yang berbeda.
- 2) verifikasi hasil dari berbagai sumber dengan metode yang sama;

b. Menggunakan bahan referensi

Referensi berarti dukungan untuk memperkuat data yang ditemukan oleh peneliti dalam laporan penelitian. Jika tidak, data yang disajikan harus disertai dengan foto atau dokumen asli agar lebih dapat diandalkan.

Peneliti mendokumentasikan data yang diperoleh di lapangan bahan ajar. Misalnya, peneliti harus mendokumentasikannya bersama dengan mata pelajaran ujian yang diambil dari peneliti, guru, dan siswa.

c. Pengecekan

Pengecekan yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari interogasi dan konfirmasi ulang informasi survei dengan pandangan subjek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memasukkan materi pelajaran yang diperoleh dari apa yang mereka anggap peneliti representatif, dalam hal ini guru dan siswa.