

SKRIPSI

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
KARTUN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA TEMA LINGKUNGAN
KELAS III SDN 28 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan skripsi Sarjana
Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



EVI FITRIANINGSIH

NIM. 2019A1H028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
KARTUN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA TEMA LINGKUNGAN
KELAS III SDN 28 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si

NIDN. 0821078501



Syafruddin Muhdar M.Pd.

NIDN. 081 3078701

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KETUA PROGRAM STUDI



Hamidurrachmah, M.Pd.

NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI**

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
KARTUN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA TEMA LINGKUNGAN
KELAS III SDN 28 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas Nama Evi Fitriyaningsih Telah Dipertahankan di Depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Jum'at 30 Juni 2023


Dosen Penguji:

- | | | |
|--|----------------|--|
| <p>1. <u>Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si</u>
NIDN. 0821078501</p> | <p>Ketua</p> | 
(.....) |
| <p>2. <u>Arpan Islami Bilal, M.Pd</u>
NIDN. 0806068101</p> | <p>Anggota</p> | 
(.....) |
| <p>3. <u>Baiq Desi Milandari, M.Pd</u>
NIDN. 0808128901</p> | <p>Anggota</p> | 
(.....) |

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas muhammadiyah mataram menyatakan bahwa:

Nama : EVI FITRIANINGSIH

Nim : 2019A1H028

Alamat : Pagesangan

Memang benar skripsi yang berjudul "DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO KARTUN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA TEMA LINGKUNGAN KELAS III SDN 28 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023" adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah di publikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan diri dari pihak manapun.

Mataram, 13 Juni 2023

Halaman Pernyataan



EVI FITRIANINGSIH

NIM. 2019A1H028



**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 : *Evi fitrianingih*
NIM : *2019A1H028*
Tempat/Tgl Lahir : *Dompu, 15 - Januari 2001*
Program Studi : *PGSD*
Fakultas : *FKIP*
No. Hp : *085 333 575 250*
Email : *evi.fitrianingih.7@gmail.com*

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

*Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video
Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Tema Lingkungan
Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023*

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 43%

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, *28 Juli*.....2023
Penulis



Evi fitrianingih
NIM. *2019A1H028*

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 : *Evi fitrianiingsih*
NIM : *2019A1H028*
Tempat/Tgl Lahir : *Dampu, 15 - Januari 2001*
Program Studi : *PESD*
Fakultas : *FKIP*
No. Hp/Email : *085 333 575 250*
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

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:

*Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video
Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Tema Lingkungan
Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023*

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, *28 Juli* 2023
Penulis



Evi fitrianiingsih
NIM. *2019A1H028*

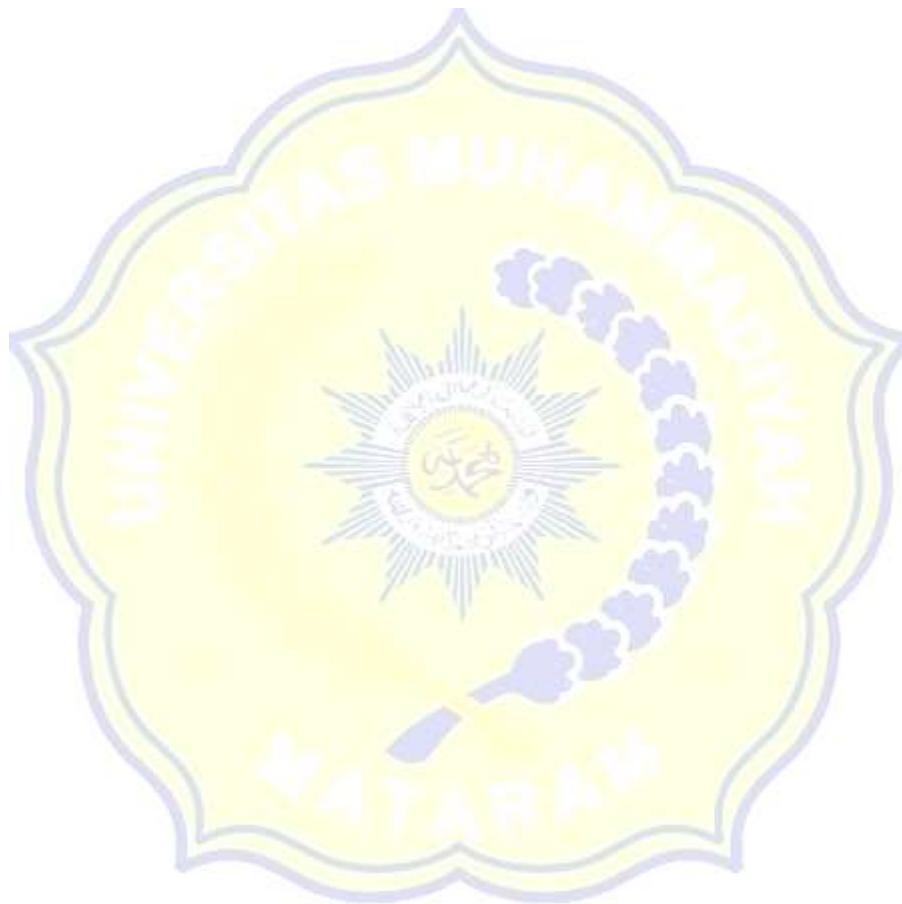
Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

“Jawaban dari sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul:

“Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Kartun Terhadap Minat Belajar siswa Tema Lingkungan Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023”

Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat saya yang telah menunjukkan jalan yang diridhoi oleh Allah SWT serta pemahaman akan kebenaran iman dan islam sehingga mampu memilih mana yang haq dan mana yang batil.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis dapat arahan, bimbingan dan bantuan baik moral, material, maupun spiritual dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan kata terimakasih kepada:

1. Untuk kedua orang tua saya tercinta, Bapak M. Nor dan Ibu Rosmiati yang telah memberikan doa, dan dukungan serta motivasi
2. Adik saya tercinta Nurul Ainun Marfu'ah dan Uswatun Hasanah yang telah memberikan semangat, dukungan serta motivasi.
3. Bapak Dr. Muhammad Nizar, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah membantu membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai terselesaikan skripsi ini.

4. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai terselesaikan skripsi ini.
5. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 4 tahun ini.
6. Sahabat-sahabat yang selalu memberi dukungan pada saat peneliti sedang memerlukan motivasi saat menyusun skripsi.
7. Untuk 2019A1HO11 yang telah menemani dalam penyusunan proposal penelitian sampai terselesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan, saran dan motivasi untuk kelancaran penulis skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga hasil peneliti ini memberikan manfaat bagi para pembaca yang akan melakukan penelitian serupa dalam bidang yang sama. Akhirnya semoga Allah memberikan kebaikannya, Aamiin.

Mataram, Penulis

Evi Fitrianingsih
NIM 2019A1H28

KATA PENGANTAR

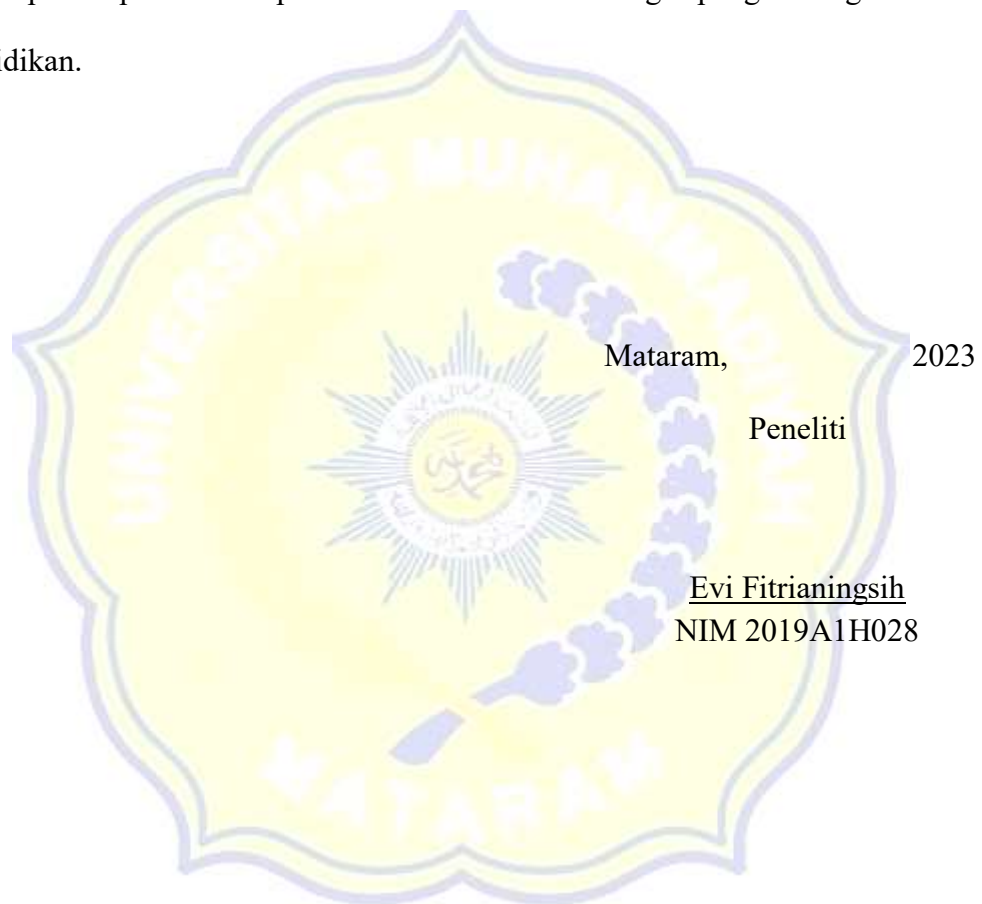
Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 28 Mataram. Skripsi ini mengkaji pengaruh penggunaan video kartun dalam media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyusun skripsi dalam perolehan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini berhasil diselesaikan karena bantuan, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu peneliti dengan caranya masing-masing :

1. Drs. Abdul Wahab, MA. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram sekaligus sebagai dosen pembimbing I
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

4. Syafruddin Muhdar M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya proposal ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.



Evi Fitrianiingsih 2019A1H028. **Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Tema Lingkungan Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023.** Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.

Dosen Pembimbing II : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video kartun terhadap minat belajar siswa tema lingkungan kelas III SDN 28 Mataram tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dan analisis inferensial. Analisis data ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menganalisa data untuk mengetahui kevalidan dari RPP, angket dan lembar keterlaksanaan pembelajaran dari data hasil pre-tes dan post test kelas kontrol dan kelas eksperimen, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini, maka penggunaan video kartun terhadap minat belajar siswa pada tema lingkungan kelas III Sekolah Dasar dengan bantuan software SPSS 25 for windows untuk menghitung Independent Sample T-Test pada taraf signifikansi 5% diperoleh bahwa hasil pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai sig. $0,119 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh dari penggunaan video kartun terhadap minat belajar siswa pada tema lingkungan kelas III Sekolah Dasar atau dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata dari minat belajar siswa antara penggunaan video kartun dengan pembelajaran menggunakan kartu bergambar.

Kata Kunci : Video Kartun, Minat Belajar, Sekolah Dasar.

Evi Fitrianiingsih 2019A1H028. The Impact of Cartoon Video-Based Learning Media on the Learning Interest of Third Grade Students on the Theme of Environment at SDN 28 Mataram in the Academic Year 2022/2023. Department of Primary School Teacher Education (PGSD), Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor I : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
Supervisor II : Syafruddin Muhdar, M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of cartoon-based learning media on third-grade students' interest in learning about the environment at SDN 28 Mataram during the academic year 2022/2023. This study employed quantitative research as its methodology. Data collection techniques are observation, questionnaires (surveys), and documentation. This study's data analysis includes descriptive data analysis and inference analysis. Analyzing data to determine the validity of the lesson plan (RPP), questionnaires, and learning implementation sheets based on the pre-test and post-test results of the control group and experimental group, and conducting normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests, the data analysis employs a quantitative descriptive analysis technique. The findings of this study indicate that the use of animated videos influences third-grade students' learning interest in the topic of the environment. The data is analyzed using SPSS 25 software for Windows to perform an Independent Sample T-Test at a significance level of 5%. The results of the hypothesis testing conducted by the researcher show that the sig. (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, and the significant value is $0.119 > 0.05$. Thus, H_0 is rejected, and H_a is accepted, indicating that cartoon video usage influences the students' learning interest in the environment theme in the third grade of Elementary School. It can be concluded that there is a difference in the average learning interest of students between the use of cartoon videos and learning using picture cards.

Keywords: *Cartoon Video, Learning Interest, Elementary School.*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	8

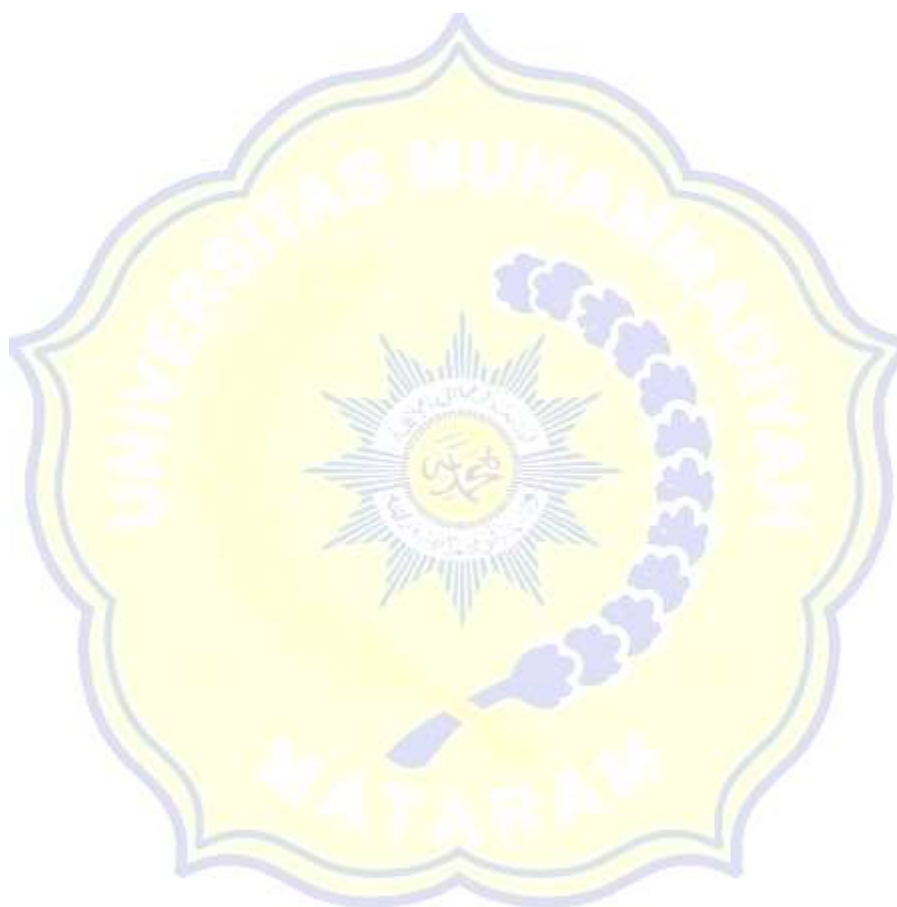
2.2 Kajian Teori	10
2.3 Kerangka Berpikir.....	35
2.4 Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Metode dan Desain Penelitian	38
3.2 Populasi dan Sampel.....	40
3.3 Variabel Penelitian.....	43
3.4 Instrumen Penelitian	44
3.5 Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Deskripsi Data	55
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Minat Belajar Siswa.....	63
4.3 Pembahasan	71
BAB V PENUTUP	74
Kesimpulan.....	74
Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	41
Tabel 3.2	Lembar Observasi (Kelas Eksperimen)	47
Tabel 3.3	Lembar Observasi (Kelas Kontrol)	48
Tabel 3.4	Kriteria Pengukur Angket	49
Tabel 3.5	Kisi-kisi Angket minat belajar (kelas eksperimen).....	50
Tabel 3.6	Kisi-kisi Angket minat belajar (kelas kontrol).....	51
Tabel 3.7	Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran	55
Tabel 4.1	Deskripsi Hasil Validasi RPP Oleh Validator.....	59
Tabel 4.2	Angket Validasi Video Kartun Materi Lingkungan Sehat dan Lingkungan Tidak Sehat.....	61
Tabel 4.3	Validasi Media Pembelajaran Video Kartun Untuk Ahli Materi.....	62
Tabel 4.4	Hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan video Kartun.....	63
Tabel 4.5	Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Kartu Bergambar.....	65
Tabel 4.4	Hasil Deskriptif Pre-test dan Post-test Kelas control	67
Tabel 4.5	Hasil Deskriptif Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen	69
Tabel 4.6	Hasil Deskriptif Uji Normalitas Data.....	71
Tabel 4.7	Deskripsi Hasil Uji Homogenitas.....	72
Tabel 4.8	Hasil Deskripsi Uji Independen Sampel T-Test.....	73
Tabel 4.9	Statistik Rata-Rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	7

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi kinemaster	13
Gambar 2.2 Aplikasi voicefx	21
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir	39



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ekspansi dunia yang cepat dan rumit di berbagai bidang kehidupan menimbulkan masalah bagi negara kita dalam hal mendidik generasi mendatang. Mahasiswa di bidang pendidikan harus memiliki kompetensi dasar untuk menghadapi dinamika dan mengantisipasi tantangan saat ini. Pendidikan merupakan komponen kehidupan yang sangat penting untuk pembentukan negara. Proses belajar mengajar, menurut (Purwono & Astuti, 2021: 240), merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan, dengan guru sebagai pengemban fungsi utama. Tanggung jawab utama guru adalah mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dan mengembangkan potensi anak didik. Di era globalisasi, pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas manusia.

Hal ini sesuai dengan keyakinan (Abdullah, 2016: 35) bahwa peran guru dalam proses belajar mengajar lebih dari sekadar memberikan pengetahuan kepada murid. Guru harus dapat memahami perbedaan unik siswa mereka untuk membantu mereka dalam mengatasi masalah pembelajaran. Akibatnya, guru harus mampu menyediakan dan menggunakan beberapa alat pembelajaran yang sesuai dengan konten sehingga siswa dapat belajar lebih efektif dan efisien.

Pada umumnya anak sekolah dasar masih dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkrit, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa merupakan salah satu upaya untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ketika sumber belajar yang sesuai dan sinkron dengan karakteristik siswa digunakan, penyampaian pembelajaran oleh guru dapat dimaksimalkan dan tujuan yang ditetapkan dapat dicapai.

Mengutip pandangan ahli pembelajaran, Semiawan (2002) menyatakan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran merupakan kunci untuk mengatasi persoalan pendidikan yang buruk. Dengan kata lain, jika pemerintah ingin menaikkan standar pendidikan, maka standar pembelajaran harus dinaikkan terlebih dahulu. Untuk itu semua unsur baik siswa, sumber daya, metode, sarana dan prasarana pembelajaran, maupun biaya yang terkait dengan pembelajaran harus memaksimalkan fungsinya masing-masing untuk mencapai tujuan.

Kemampuan guru dalam membangkitkan semangat belajar siswa sangat diperlukan dalam perannya sebagai motivator belajar bagi mereka. Guru juga harus mampu memberikan instruksi terbaik kepada semua siswa untuk memicu minat mereka dalam belajar dan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka. Minat siswa dalam mengikuti lingkungan pembelajaran, keaktifan mereka dalam bertanya, keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, keaktifan mereka dalam menyimpulkan tujuan pembelajaran, dan indikator lainnya menunjukkan betapa bersemangatnya

mereka dalam belajar. Lingkungan belajar yang menarik, kreatif, dan menyenangkan dapat diciptakan oleh kesadaran guru tentang cara menyampaikan materi.

Kualitas pembelajaran biasanya dicapai ketika proses pembelajaran direncanakan dengan cermat, langkah demi langkah dan proses demi proses. Selain itu, peran guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran sangat strategis. Tiga variabel kunci yang dimasukkan ke dalam pembelajaran adalah karakteristik siswa, hasil belajar, dan belajar/mengajar, sehingga sangat penting bagi guru untuk menjadikan upaya tersebut sebagai acuan dalam paradigma pembelajaran. Selain itu, seorang guru diperlukan untuk melaksanakan dan mengawasi untuk mencapai hasil tersebut, siswa harus melalui proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Nana Sudjana dan Rivai (2009). metode guru dalam memfasilitasi pembelajaran adalah dengan menumbuhkan lingkungan yang menyenangkan dengan melibatkan siswa dan mencari solusi dari permasalahan mereka. Akibatnya, seorang guru harus membangun lingkungan yang menyenangkan dan menarik ketika mempraktikkannya atau selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran harus menjadi pilar utama dalam pembangunan saat ini agar membantu pendidik dengan mudah dan efektif menyampaikan informasi (materi) pembelajaran kepada peserta didik. Di beberapa tempat, khususnya di SDN 28 Mataram, penggunaan media pembelajaran video kartun untuk membantu memberikan informasi

(materi) pembelajaran belum begitu lazim, terutama dalam konteks pendidikan. Namun, peneliti percaya bahwa media video kartun memainkan peran penting dan banyak digunakan untuk menumbuhkan lingkungan belajar menarik dan menyenangkan. Seorang instruktur harus mahir dalam memanfaatkan media pembelajaran video kartun untuk membangkitkan hal-hal baru di lingkungan belajar untuk membangun minat belajar siswa di masa kini.

Variabel internal dan lingkungan, antara lain, berdampak pada proses pembelajaran. Faktor motivasi internal siswa meliputi hal-hal seperti disuruh membaca, yang menyebabkan mereka terlibat dalam kegiatan membaca. Motivasi siswa dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti lingkungan belajar media, dan bahan ajar.

Keberhasilan belajar menurut Sanjaya dalam Hasanah & Nulhakim (2015: 92) Guru, media, teman sekelas, dan lingkungan adalah semua faktor yang memengaruhi anak-anak. Pentingnya media dalam pendidikan tidak dapat dilebih-lebihkan karena membantu siswa memahami materi yang disajikan dan menjelaskannya, yang pada gilirannya membantu proses dan hasil pembelajaran. Video pembelajaran kartun merupakan salah satu faktor yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Media kartun menurut Karsidi (2018:111), merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena dapat menyampaikan pengetahuan yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan secara bersamaan. Media pembelajaran audio visual ini dapat memberikan materi

pembelajaran yang lebih seru, tidak membosankan sekaligus memudahkan penyampaian materi dan terminasi sesuai kebutuhan. Selain memberikan hiburan bagi siswa, media animasi dapat menyampaikan pesan yang berdampak pada hasil belajar siswa. Media animasi akan membantu siswa dalam memahami informasi abstrak.

Furoidah (2009) mengklaim bahwa dengan menggunakan layar proyektor LCD di depan kelas, materi video kartun ini dapat ditampilkan ke semua ruang kelas. Karena banyak instruktur yang belum menggunakan media video kartun dalam proses pembelajaran mata kuliah IPA tentang unsur lingkungan sehat dan berbahaya, maka media ini dapat digunakan sebagai obat dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media video kartun untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan berbahaya. Dengan demikian, penggunaan media video kartun diharapkan dapat membantu siswa belajar lebih bermakna dan mencapai hasil belajar sebaik mungkin.

Berdasarkan temuan observasi lapangan yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas III SDN 28 Mataram, masih mengandalkan buku teks atau bahan cetak lainnya untuk pembelajaran. Oleh karena itu, jika siswa hanya menggunakan media, terlihat jelas dari temuan observasi tersebut bahwa mereka tidak tertarik dalam proses pembelajaran.

Siswa di sekolah dasar cenderung lebih terlibat dan inventif ketika mempelajari hal-hal baru. Tidak adanya ruang bagi siswa untuk melakukan penelitian independen adalah masalahnya. Siswa masih

mengalami proses pembelajaran yang sangat monoton karena kurangnya strategi pengajaran inovatif dari guru yang akan memberi mereka platform. Untuk memicu minat siswa dalam belajar dan membangkitkan semangat mereka tentang materi yang diberikan, konten video kartun sangat penting dalam konteks ini. Media video dapat digunakan dengan berbagai cara yang saat ini sedang dikembangkan sebagai media, hal ini dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Video dengan kartun dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Siswa dapat terinspirasi untuk berpartisipasi lebih aktif di kelas jika video kartun digunakan di kelas.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini didasarkan pada uraian latar belakang. “Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Lingkungan Sehat dan Lingkungan Tidak Sehat Kelas III SDN 28 Mataram”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini berupaya untuk: mengetahui dampak dari penggunaan media pembelajaran berbasis video kartun terhadap minat belajar siswa pada tema lingkungan siswa kelas III SDN 28 Mataram.

1.4 Manfaat Penelitian

Temuan penelitian ini kemungkinan akan menghasilkan keuntungan, yang meliputi berikut ini:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini antara lain menambah referensi literatur atau masukan untuk pengembangan pendidikan sains di sekolah dasar, dan dapat memberikan kontribusi untuk studi ilmiah dan memberikan landasan teori untuk operasi penelitian di masa depan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berikut ini adalah manfaat praktis dari studi ini:

- a. Manfaat bagi siswa antara lain dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa baik secara individu maupun kelompok dalam satu kelas, serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui penggunaan media kartun.
- b. Manfaat bagi guru antara lain kemampuan untuk meningkatkan pembelajaran yang dipimpinnya dan memotivasi pengajar untuk berkembang secara profesional. Dapat berkontribusi pada pemahaman guru tentang penggunaan media pembelajaran dan mengatasi kesulitan kelas.
- c. Manfaat bagi sekolah antara lain pendampingan guru lebih banyak dan kreatifitas guru dalam upaya perbaikan proses pembelajaran di sekolah.
- d. Manfaat bagi peneliti antara lain peningkatan pengetahuan dan kemampuan dalam melakukan penelitian untuk mengatasi kesulitan pendidikan dan pembelajaran.

1.5 Batasan Operasional

Istilah-istilah yang harus dirinci secara operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan pemahaman siswanya. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media sebagai jembatan untuk mentransfer informasi memulai proses komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.
2. Video kartun adalah video yang terdiri dari rangkaian gambar yang direkam satu per satu dengan tetap memperhatikan kesinambungan gerak sebagai satu gerakan dalam film kemudian dirangkai menjadi satu video kartun utuh.
3. Minat belajar adalah kecenderungan untuk terus-menerus memperhatikan dan mengingat sesuatu (orang, benda, dan kegiatan) ditambah dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya dan menunjukkannya melalui perubahan perilaku atau sikap yang bertahan lama.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang relevan

Studi yang relevan berikut digunakan dalam penelitian ini :

1. Sinta dkk. (2022) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Penelitian ini menyelidiki pengaruh media animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Negeri 224 Palembang, dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media animasi dengan kelas yang tidak menggunakan media kartun sebagai alat penyampaian materi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen (Nonequivalent Control Group Design). Ukuran sampel untuk penelitian ini adalah 67 siswa. Tes 15 soal pilihan ganda dan dokumentasi digunakan dalam pendekatan pengumpulan data. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,672 > 2,461$), dengan ambang batas signifikansi 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a disetujui. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah dan sebelum menggunakan media animasi berkisar antara 54,66 hingga 75,56 jika dihitung dengan menggunakan uji-t Sample. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 224 Palembang.

Pemanfaatan film kartun dalam penelitian ini sebanding dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti. Sementara itu, perbedaan antara penelitian terdahulu dan sekarang terdapat pada objek penelitian, variabel penelitian, dan analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan teknik analisis data yaitu uji prasyarat analisis.

2. Darmawati dkk. (2022) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga dengan menggunakan metodologi pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain quasi eksperimen dan non-equivalent control group design. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas Va (27 orang) sebagai kelas kontrol dan kelas Vb (28 orang) sebagai kelas eksperimen. Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa angka-angka yang dievaluasi secara statistik. Pertanyaan pre-test dan post-test digunakan dalam pengumpulan data semacam ini untuk menilai hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa sebelum perlakuan lebih besar daripada peningkatan setelah perlakuan (91, 96 > 62, 14). Sehingga paradigma pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga.

Pemanfaatan film kartun dalam penelitian ini sebanding dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti. Sementara itu, pembeda antara penelitian sekarang dan sebelumnya terletak pada obyek penelitian.

3. Karmila dkk. (2020) melakukan penelitian dengan judul “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartun Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Materi Lingkungan Hidup”.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa anak kelas III SD memerlukan penggunaan media pembelajaran berbasis kartun dalam pembelajaran IPA untuk diskusi lingkungan, dibuktikan dengan wawancara dengan guru IPA dan observasi langsung terhadap siswa kelas III SD.

Penggunaan bahan ajar berbasis kartun untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebanding dalam penelitian ini. Perbedaan penelitian ini adalah peneliti sebelumnya melakukan penelitian di SDN Budi Kasih Makassar, sedangkan peneliti saat ini akan meneliti penelitian di SDN 28 Mataram. Peneliti sebelumnya melakukan penelitian R&D, sedangkan peneliti saat ini melakukan penelitian eksperimen semu.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Turmuzi (2018:6), media pengajaran adalah perangkat keras yang digunakan untuk membantu berlangsungnya proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar adalah perangkat keras yang digunakan instruktur untuk memfasilitasi pembelajaran berkelanjutan.

(Gani, Dkk, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran.

Rohayati mendefinisikan media dalam Turmuzi (2018:7) sebagai “segala sesuatu yang dapat dirasakan dan berfungsi sebagai saluran, cara, atau alat untuk bertukar informasi selama pengajaran dan pembelajaran”. Hal ini menunjukkan bahwa istilah "media" mengacu pada apa saja yang dapat dikenali dan digunakan sebagai saluran untuk mempromosikan pembelajaran.

Seperti yang dikemukakan oleh Wagiran (2016:108) yang menegaskan bahwa perangkat pendidikan yang dibuat berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Karena perannya sebagai alat untuk belajar mandiri, media pembelajaran sering dikaitkan dengan kegiatan belajar mandiri.

Menurut beberapa pengertian media di atas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat

dimanfaatkan untuk menyalurkan konsep dan membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam rangka membantu pembelajaran. Tidak bisa dipungkiri penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Video adalah salah satu jenis media audio visual. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengajar mendengarkan adalah musik sambil melihat gambar adalah media audio visual.

Kebutuhan media pembelajaran dalam bentuk video oleh guru sangat penting; diperlukan lebih banyak film yang dapat menjelaskan pembelajaran abstrak yang sulit di kelas, sehingga media tersebut sangat berharga dalam proses pembelajaran, khususnya bagi anak-anak sekolah dasar, (Nizaar et al., 2020).

Video menurut Arsyad (2011: 49) adalah rangkaian gambar diam yang diproyeksikan secara mekanis satu per satu ke layar menggunakan lensa proyektor. Dari informasi yang diberikan berdasarkan hal di atas, video adalah salah satu media audio visual yang dapat menggambarkan objek bergerak dengan suara yang realistis. Video memiliki daya tarik tersendiri karena dapat menggambarkan gambar dan suara secara langsung. Video dapat digunakan untuk menyajikan informasi, menjalankan prosedur, mengklarifikasi ide-ide sulit, memberikan bakat, memodifikasi sikap, dan mengurangi atau memperpanjang waktu.

Menurut pengertian beberapa ahli tersebut di atas, video adalah salah satu jenis media audio-visual di mana objek bergerak disertai dengan suara alam atau pas. Video dapat digunakan untuk memberikan informasi, mendidik keterampilan, memadatkan atau memperluas waktu, menjelaskan topik yang rumit, dan memengaruhi sikap.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Kata media awalnya terjadi pada kata Latin *medius*, yang berarti "tengah, perantara, atau panduan." Namun, dalam proses pembelajaran, grafik, fotografi, atau instrumen elektronik untuk menangkap, menganalisis, dan mengatur ulang informasi visual atau lisan disebut sebagai media. Istilah "media" dapat juga berlaku untuk segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi siswa. untuk meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Angkowo, (2007:25). (2007:25).

Menurut Sanjaya (2008:207), media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menangkap sesuatu yang dapat dibandingkan dengan gambar, film, atau sesuatu yang direkam dalam audio atau video. Acara kemudian dapat disimpan dan digunakan kembali di masa mendatang.
2. Mengubah kondisi, peristiwa, atau hal tertentu. Guru dapat menggunakan media pendidikan untuk mendemonstrasikan bagaimana

pembelajaran yang abstrak dapat dibuat konkrit, sehingga lebih mudah untuk memahami dan menghilangkan verbalisme. Misalnya, materi edukasi tentang video tentang sistem peredaran darah manusia dapat ditampilkan.

3. Menambahkan gairah dan minat belajar siswa

Penggunaan media dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, meningkatkan fokus mereka pada materi pelajaran. Misalnya, untuk menarik perhatian siswa pada suatu topik sebelum membahas informasi pembelajaran yang terkandung di dalamnya. Film kemudian dimulai oleh guru.

4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media dapat mengatasi kurangnya pengalaman siswa
- b. Media dapat melampaui batas ruang kelas
- c. Media dapat memfasilitasi keterlibatan langsung antara orang-orang dan lingkungannya.
- d. Media dapat menyebabkan homogenitas pengamatan.
- e. Prinsip-prinsip dasar yang benar, aktual, dan akurat dapat tertanam dalam media.
- f. Media memiliki kemampuan untuk menciptakan keinginan dan minat baru.
- g. Media dapat mempengaruhi tingkat di mana siswa belajar.
- h. Media dapat menawarkan pemahaman menyeluruh tentang objek berwujud abstrak.

Menurut Livied dan Lentz yang mengutip Sustandi dan Sutjipto (2013), media pembelajaran khususnya media visual memiliki tiga fungsi yaitu (a) fungsi emosional, (b) fungsi kognitif, dan (c) fungsi motivasional. (d). Fungsi kompetitif berikut dijelaskan secara rinci:

Ketika siswa merasa kesulitan untuk mempelajari (atau membaca) materi grafis, terlihat jelas bahwa media visual melakukan tujuan yang diinginkan. Gambar atau simbol visual, seperti pengetahuan tentang masalah sosial, dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa. ras, dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa simbol Visual atau gambar membantu orang menangkap dan mengingat informasi atau pesan yang termasuk dalam gambar, menunjukkan fungsi kognitif dari media visual.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media visual yang menyediakan konteks untuk menafsirkan teks membantu siswa yang kurang mampu dalam membaca mengatur dan menyimpan informasi dalam teks, menunjukkan peran kompensasi media pembelajaran. Media pembelajaran, menurut beberapa ciri di atas, berfungsi sebagai cara untuk menampung siswa yang tidak mampu atau lamban dalam memperoleh atau menangkap isi pembelajaran yang disampaikan secara lisan.

2.2.2 Media Video Kartun

Perpaduan konten audio dan visual yang mungkin menarik minat siswa, mempresentasikan objek dengan jelas, dan membantu

dalam memahami materi yang menantang antara lain media video kartun. Apriansyah (2020: 12). (2020: 12). Kartun adalah media, Faris (Ponja 2018: 11) berpendapat demikian, media di mana memiliki kekuatan untuk mempengaruhi perubahan, berdasarkan konsep, ide, dan visual yang berdampak pada semua aspek kehidupan, bukan hanya dunia animasi.

Guru dapat mengarahkan perhatian siswa dengan menggunakan berbagai taktik mengajar, yang dapat digunakan dalam berbagai cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jurnal pendidikan karakter Widiyasanti dan Ayiriza (2018:3) yang dikutip oleh Gagne dan Briggs menyatakan bahwa guru dan timnya harus tetap untuk mengatur pembelajaran, pilih teknik, desain, atau pendekatan pembelajaran yang optimal. Tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat didukung dengan penggunaan media yang tepat.

Widiyasanti dan Ayiriza (2018:4) berpendapat dalam jurnal pendidikan karakter bahwa penggunaan media animasi memotivasi anak untuk belajar melihat selain meningkatkan motivasi belajar Mayer (memori lama), konten video kartun dapat membantu siswa memahami topik materi untuk jangka waktu yang sangat lama (Efendi et al., 2020: 100).

Berdasarkan temuan penelitian Hsin dan Cigas (dalam Efendi et al., 2020: 100), yang menyatakan bahwa video dapat menjadi bahan pembelajaran yang sangat efektif, dipilih pengaruh

media video animasi sebagai media pembelajaran. Selain itu, dibandingkan dengan bahan cetak lainnya, penggunaan media video dinilai lebih terjangkau dan ekonomis baik dari segi finansial maupun operasional, Putri (dalam Efendi, 2020: 100).

Oleh karena itu, media video kartun dapat dianggap memiliki pengaruh terhadap belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan temuan studi sebelumnya dan disesuaikan dengan realita saat ini, dimana anak-anak di sekolah dasar sangat menghargai benda-benda yang diramu dengan kartun, sehingga dapat menimbulkan motivasi ekstrinsik bagi siswa untuk belajar.

2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Video Kartun

Manfaat media kartun adalah menggabungkan komponen media yang berbeda seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan suara ke dalam satu unit penyajian, sehingga dapat memenuhi modus belajar siswa. Mungkin juga cocok untuk anak-anak yang visual, auditori, atau kinestetik. 2010 (Sudrajat).

Menurut Sadiman (2003: 23) dalam Anonim (2009), berbagai aspek mempengaruhi pemilihan dan penggunaan media audio visual oleh guru atau pelatih dalam menyampaikan informasi, pemikiran, dan pesan kepada muridnya, antara lain: 1) Media audio visual memudahkan orang untuk menyampaikan dan menerima materi, pemikiran, dan pesan, serta dapat membantu menghindari kesalahpahaman; 2) Media audio visual mendorong

keinginan seseorang untuk mengetahui lebih jauh tentang informasi yang dipelajarinya; 3) Media audio-visual dapat membantu mempertahankan pemahaman yang diperoleh; dan 4) Media audio visual telah berkembang di masyarakat.

Menurut Artawan (2010), manfaat media kartun dalam pembelajaran biologi antara lain sebagai berikut:

1. Memudahkan guru untuk menyampaikan pengetahuan tentang sistem kehidupan yang lebih rumit, seperti siklus nitrogen, respirasi aerobik, sistem peredaran darah, dan lain-lain.
2. Mengurangi ukuran benda besar dan sebaliknya, seperti hewan dan bakteri.
3. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menarik bagi mereka, terutama kartun animasi bersuara.
4. Memiliki beberapa media konvergen, seperti pencampuran aspek audio dan visual.
5. Bersifat interaktif dalam arti dapat menerima balasan pengguna.
6. Mandiri dalam arti memberikan kemudahan dan kepenuhan materi yang cukup kepada pengguna sehingga mereka dapat memanfaatkannya tanpa bantuan orang lain.

Menurut Artawan (2010), berikut kekurangan media animasi:

1. Membutuhkan imajinasi dan bakat tingkat tinggi untuk membuat animasi yang dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media pembelajaran.
2. Harus dibuka dengan software khusus.
3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus mampu memahami siswanya, bukan memanjakan mereka dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas untuk dipelajari tanpa banyak usaha, atau memberikan terlalu banyak informasi dalam satu bingkai yang sulit diserap siswa.

2.2.4 Rancangan Desain Penggunaan Video Pembelajaran Kartun

Pengaruh penggunaan video animasi sebagai materi pembelajaran digunakan dalam penelitian ini. Beberapa peralatan pendukung diperlukan selama proses produksi video, antara lain:

1. *Kinemaster*



Gambar 2.1 Aplikasi kinemaster

Kinemaster adalah alat pengeditan video yang canggih dan ahli untuk smartphone iOS dan Android yang memungkinkan beberapa lapisan video, audio, grafik, dan teks berkualitas tinggi. Materi pelajaran dibuat

semenarik mungkin secara visual dan dapat menampilkan film dan gambar animasi yang terkait dengan konten pembelajaran untuk meningkatkan fokus siswa pada apa yang disampaikan guru. Khaira Nafizatul (2020:40). Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi kinemaster untuk membuat video:

- a) Menyediakan semua peralatan dan perlengkapan yang diperlukan untuk Sekolah Dasar Kelas III Bertema Lingkungan, seperti komputer laptop dengan akses internet yang dapat diandalkan, buku guru, dan buku siswa.
- b) Buat proyek video menggunakan petunjuk yang diberikan.
- c) Memilih Ukuran Bingkai Video Pilih ukuran bingkai video yang sesuai. Jika video Anda akan sebanding dengan yang ada di YouTube, Anda dapat memilih rasio aspek 16:9. Jika Anda menginginkan layar penuh, Anda dapat memilih rasio 9:16. Jika Anda ingin menghasilkan video Instagram, Anda dapat bereksperimen dengan rasio 1:1 untuk sementara waktu.
- d) Sesuai kebutuhan, edit slide video.
- e) Jika Anda ingin menambahkan musik latar atau suara, gunakan audio.

Setelah selesai dengan video, simpan menggunakan aplikasi kinemaster.

2. *Voicefx*

Voicefx adalah aplikasi pengubah suara dan perekam yang kuat yang dapat menambahkan efek audio ke suara dan musik. Edouard Leon Scoot de Martiville menciptakan phonautogram, perekam suara pertama dalam sejarah, menurut Wikipedia. Namun berkat kemajuan

teknologi, sekarang kita dapat menggunakan perekam audio ini di ponsel (hp) dengan menginstal program perekam suara seperti VoiceFX atau lainnya. (Referensi: <http://www.blogspot.com>)

Mengenai langkah-langkah perekaman suara pada voicefx yang dipasang melalui handphone.

- a) Pertama, unduh dan instal perangkat lunak voicefx dari Google Play store.
- b) Setelah diinstal, luncurkan program voicefx.
- c) Akan muncul tampilan seperti pada gambar.
- d) Untuk mulai merekam, klik ikon bulat kuning dengan gambar di pojok kanan bawah.
- e) Anda tidak dapat menjeda di posisi perekaman.
- f) Setelah perekaman selesai, pilih efek suara.
- g) Untuk menyimpan rekaman suara, klik tiga titik di sebelah efek suara yang diinginkan. Kemudian pilih frasa untuk disimpan ke mp3.



Gambar 2.2 Aplikasi voicefx

Aplikasi *voicefx* lebih disukai oleh para peneliti karena lebih mudah digunakan dan memiliki serangkaian filter yang menarik. Ada juga beberapa karakteristik yang menarik dan tidak biasa. Banyak juga yang menawarkan efek samping yang lucu dan lucu. Dengan memilih gaya yang diinginkan, penggunaan aplikasi ini sangatlah mudah. Pengguna dapat membuat animasi dan gambar sesuai spesifikasinya dan kemudian memasukkannya ke dalam aplikasi. Sementara pengisian suara dilakukan dengan merekam langsung suara di *voicefx*.

2.2.5 Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto dalam Haryanti (2015:5), “minat adalah suatu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat berbagai kegiatan”. Guru hendaknya berupaya meningkatkan minat siswa dalam memahami ilmu yang terkandung dalam bidang studinya, dengan cara yang dapat disamakan dengan pedoman membangun sikap positif. Sikap yang baik meningkatkan minat, yang dipupuk oleh sensasi yang menyenangkan. Sentimen yang tidak menyenangkan, di sisi lain, menghambat pembelajaran karena tidak menumbuhkan sikap atau motivasi yang baik dalam belajar.

Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam Haryati (2015:5), motivasi berasal dari minat, yang mengilhami orang untuk

bertindak sesuka hati. Mereka akan menjadi tertarik ketika mereka melihat sesuatu akan mengangkat dan memuaskan mereka. Namun, minat juga menurun seiring dengan menurunnya tingkat kepuasan. Ini menjelaskan bagaimana perilaku seseorang terhadap sesuatu secara signifikan dipengaruhi oleh seberapa besar ketertarikan mereka terhadapnya. Anak-anak yang lebih tertarik berusaha lebih keras daripada mereka yang kurang tertarik. Agar siswa termotivasi untuk meningkatkan kinerja mereka, penting bagi guru untuk membangkitkan minat siswa mereka pada apa yang mereka pelajari. Ketika siswa berkinerja baik, mereka akan merasa puas dengan kinerja mereka. Priansa dalam Sugiryati (2016:30) mendefinisikan minat belajar sebagai keinginan yang diinginkan, didukung oleh perhatian dan perilaku yang bertujuan, menimbulkan emosi kepuasan ketika mengubah perilaku, baik berupa pengetahuan, sikap, maupun kemampuan.

Peneliti menarik kesimpulan bahwa Menurut beberapa ahli minat adalah suatu perasaan tertarik, keinginan, atau rasa kegairahan yang kuat yang menguasai individu secara kuat dan disertai dengan sensasi kesenangan yang membuat individu tersebut merasa gembira ketika melakukan sesuatu. pendapat tentang minat yang telah dijelaskan sebelumnya. Kami tidak dapat mendeteksi minat ketika ada gejala khusus dalam

perilaku siswa selama kegiatan belajar mengajar. Selain itu, banyak keberhasilan belajar juga difasilitasi oleh minat pada materi pelajaran.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Pada hakekatnya, pengalaman adalah hasil dari kepentingan. Suatu tindakan menarik perhatian orang, oleh karena itu akan digunakan lagi dalam aktivitas yang sama. Dewi (2018:15) menyebutkan faktor-faktor sebagai berikut:

a) *The Faktor Inner Urge*/Faktor Dorongan Dari Diri Sendiri

Minat dapat dengan mudah dipicu oleh rangsangan yang diberikan oleh lingkungan atau oleh berbagai kebutuhan atau keinginan. Misalnya, kecenderungan orang ini untuk belajar adalah hasil dari keinginannya untuk belajar lebih banyak tentang sains.

b) *The Fector Of Attetion*/Faktor Perhatian

Ketika seseorang memperhatikan, mereka terlibat dalam aktivitas yang berkaitan dengan pemilihan rangsangan lingkungan. Ketika seseorang berjalan di jalan utama, dia sadar akan lalu lintas, mobil yang lewat, dan orang-orang. Minat adalah sesuatu yang menimbulkan perhatian timbal balik yang kuat, dan perhatian adalah pemusatan atau pemusatan perhatian pada semua kegiatan

individu yang diarahkan pada suatu objek atau sekelompok objek.

c) *The Factor Of Social Movie*/Faktor Motivasi Sosial

Antusiasme seseorang terhadap sesuatu atau objek. Seseorang mungkin ditarik ke kesuksesan besar untuk mendapatkan status tinggi, tetapi dia juga dimotivasi oleh variabel dalam diri manusia serta insentif masyarakat. Tanpa motivasi, tidak ada aktivitas nyata; motivasi merupakan komponen penting dari semua kegiatan, termasuk kegiatan belajar..

d) *Emosional Factor*/Faktor Emosional Emosi dan faktor emosional ini berdampak pada banyak hal. Misalnya, perjalanan sukses yang digunakan orang untuk aktivitas tertentu juga dapat membangkitkan emosi yang menyenangkan dan dapat membangkitkan antusiasme atau minat yang kuat.

e) Kognitif/pengetahuan Proses pembelajaran biasanya dianggap bersifat kognitif. Kemampuan manusia untuk mengamati, melihat, berpikir, memperhatikan, berspekulasi, dan menilai dikenal sebagai kognisi. Oleh karena itu kognisi mengacu pada ide pengakuan. Kognitif mengacu pada proses berpikir, khususnya kapasitas orang untuk berhubungan, mengevaluasi, dan memperhitungkan suatu

peristiwa atau peristiwa. Kecerdasan berhubungan dengan proses kognitif (kecerdasan) yang mengidentifikasi seseorang dengan berbagai minat, terutama yang berorientasi pada pengetahuan dan pembelajaran. Setelah mempertimbangkan unsur-unsur yang mempengaruhi minat belajar yang telah dibahas di atas, peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar dapat terjadi sebagai akibat dari kesadaran diri individu dan dapat dibantu dengan pemberian masukan dari individu lain. Ketika orang mendapatkan pengetahuan yang menginspirasi mereka atau mengarah pada keyakinan baru, minat belajar juga akan ada. Yang terpenting, partisipasi lingkungan sosial seseorang akan memberikan kontribusi bagi perkembangan minat belajar orang tersebut.

3. Fungsi Minat Belajar

Peran dan tanggung jawab penting untuk keberhasilan belajar. Individu yang antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran sepanjang hayat melakukannya karena rasa ketertarikan. Siswa tidak akan pernah puas dengan pendidikannya karena fungsi minat ini perlu ditingkatkan. Beberapa alasan mengapa para ahli mungkin tertarik untuk belajar:

Minat belajar memiliki tujuan sebagai berikut (Alifus Sabiri, 2014: 21).

- a) Sebagai motivator belajar. Siswa yang aktif terlibat dalam pembelajaran cenderung akan selalu termotivasi untuk bekerja keras dalam bidang akademiknya.
- b) Memotivasi siswa untuk mengambil tindakan untuk mencapai tujuan
- c) Penentu arah tindakan siswa, yaitu menuju tujuan yang akan dicapai.
- d) Penyeleksi tindakan agar kegiatan siswa termotivasi selalu dan tetap berorientasi pada tujuan yang ingin dicapai.

Dewi (2018:17) menegaskan antara lain minat sangat berperan dalam pelaksanaan pembelajaran dan pembelajaran :

1) Minat Memudahkan Terciptanya Konsentrasi

Minat membantu perkembangan konsentrasi mental.

Pengembangan konsentrasi, khususnya memusatkan pikiran pada suatu pelajaran, difasilitasi oleh perhatian segera yang dicapai secara alami dan tanpa menggunakan tenaga. Akibatnya, sulit untuk memperhatikan ketika tidak ada minat pada subjek.

2) Minat Mencegah Gangguan Perhatian di Luar

Keinginan untuk belajar membuat seseorang tidak teralihkan oleh faktor eksternal seperti percakapan orang lain. Ketika seseorang mudah terganggu atau sering mengalihkan perhatian dari belajar untuk menyelesaikan hal lain, ini menunjukkan bahwa ia memiliki sedikit minat untuk belajar.

- 3) Keterikatan isi pembelajaran dalam ingatan diperkuat oleh minat.

Dibutuhkan minat terhadap materi pelajaran untuk dapat menghafal materi pelajaran. Misalnya, meskipun kita hanya membaca atau mendengarkan suatu teks satu kali, kita akan dapat mengingatnya dengan baik jika didukung oleh minat yang kuat. Idealnya, bahan bacaan yang dihafal harus mudah dilupakan jika tidak tertarik.

- 4) Kebosanan berkurang saat Anda belajar di dalam diri Anda sendiri.

Tidak ada hal yang membosankan, tidak berguna, atau berlangsung secara otomatis yang dapat menarik perhatian. bahwa kebosanan seseorang lebih disebabkan dari hal yang berada didalam dirinya daripada faktor luar. Satusatunya cara untuk menghilangkan kebosanan saat belajar dari seseorang adalah dengan terlebih

dahulu menciptakan minat untuk belajar dan kemudian memperluas minat itu sebanyak mungkin.

Dari berbagai sudut pandang yang telah dibahas, minat merupakan komponen yang diperlukan untuk keberhasilan belajar. Jika siswa tidak tertarik pada pendidikan mereka, pembelajaran akan menderita. Tidak dapat dipungkiri bahwa salah satu syarat belajar yang baik adalah minat yang kuat terhadap mata pelajaran.

4. Indikator Minat Belajar

Alat pemantau yang disebut indikator dapat menunjukkan arah minat belajar. Menurut Oktavia (2013:15), berikut adalah penjabaran dari masing-masing tanda yang dapat meningkatkan minat belajar siswa:

a) Perasaan senang

Seorang siswa akan terus mempelajari mata pelajaran yang menurutnya menyenangkan atau menarik jika dia merasa seperti itu. Siswa tidak merasa tertekan untuk menekuni bidang studi.

b) Ketertarikan siswa

Ini mungkin merupakan pengalaman emosional yang dihasilkan oleh aktivitas, atau dapat dikaitkan dengan

elemen pendorong yang mendorong kecenderungan untuk tertarik pada orang, barang, atau aktivitas.

c) Perhatian siswa

Perhatian adalah fokus atau aktivitas jiwa yang diarahkan pada pengamatan dan pemahaman. Siswa secara alami akan memperhatikan suatu objek jika mereka tertarik untuk mempelajarinya.

Slameto menegaskan bahwa minat peserta didik meliputi sifatsifat dalam diri peserta didik antara lain:

- 1) Memiliki kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat pengetahuan sepanjang waktu.
- 2) Sesuatu yang diminati menimbulkan perasaan bahagia dan gembira.
- 3) Bangga dan bahagia dalam sesuatu yang Anda pedulikan.
- 4) Ada perasaan koneksi dalam aktivitas yang dicari. minat dalam menggunakan atau melakukan aktivitas dari suatu obyeck.
- 5) Partisipasi pada aktivitas dan kegiatan. Partisipasi siswa dalam acara yang ini bertindak sebagai bentuk stimulasi bagi siswa dan menunjukkan minat mereka dalam belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat sebelumnya, peneliti sampai pada kesimpulan, (1) kepuasan siswa, (2) minat siswa, (3) perhatian siswa, (4) keterlibatan, dan (5) keterlibatan siswa adalah semua penanda minat belajar. Peneliti akan memanfaatkan beberapa sifat tersebut sebagai indikasi minat belajar. Karena indikasi minat belajar siswa dapat terlihat selama proses pembelajaran di beberapa daerah.

2.2.6 Muatan IPA (Tema Lingkungan)

Informasi dalam penelitian ini diambil dari buku guru dan buku siswa bertema yang merupakan bagian dari kurikulum 2013 dan direvisi pada tahun 2018 dengan mata pelajaran lingkungan hidup.

a. Pengertian lingkungan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan lingkungan hidup sebagai “daerah atau kawasan dan segala bagian yang terkandung di dalamnya yang berada di sekitar manusia dan mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia”. Ada dua jenis lingkungan: lingkungan sehat dan lingkungan buruk. Lingkungan yang sehat adalah lingkungan yang bersih, dengan udara bersih, air bersih, dan tidak ada sampah. Sedangkan lingkungan yang buruk adalah lingkungan yang kotor, udara, limbah, dan airnya kotor semua.

b. Ciri-ciri lingkungan bersih dan sehat

1. Udara bersih, segar, dan menyenangkan indra. Selain itu, tidak berbau.
2. Terdapat tempat sampah yang kosong dan bersih. sampah tidak menyebar saat menggunakan wadah sampah. Hasilnya, tidak mengeluarkan bau yang tidak sedap.
3. Saluran air bersih dan lancar. Air akan mengalir dengan mudah melalui kanal. Ini karena fakta bahwa itu tidak tersumbat oleh limbah.
4. Terdapat beberapa tanaman hijau yang terawat dan tertata indah. Kehadiran tanaman akan membuat udara menjadi lebih bersih. Selanjutnya, suasana lingkungan hunian akan tampak lebih asri.

c. Ciri-ciri lingkungan tidak sehat

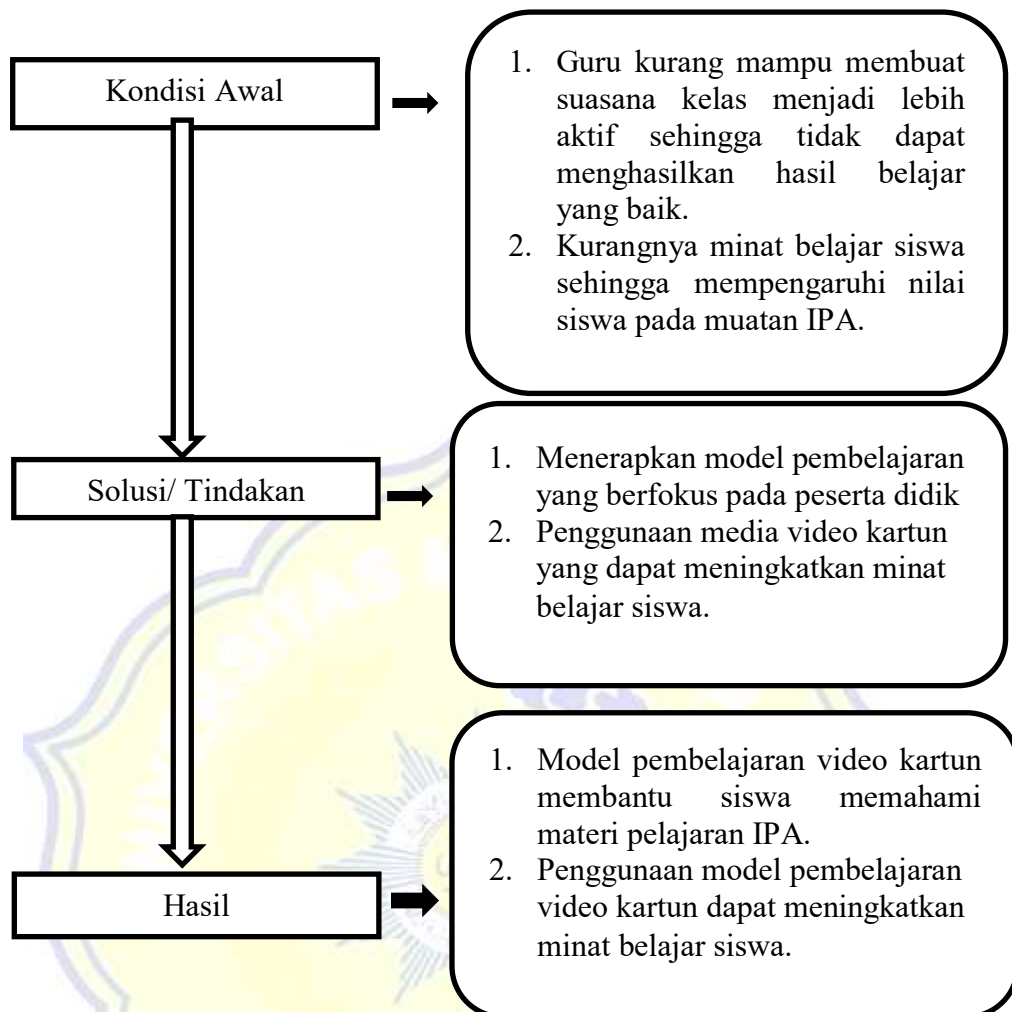
1. Udara kotor dan bau. Udara akan mencekik kita.
2. Minimnya tempat sampah. Sampah menumpuk dan menyebar ke mana-mana. Tentu saja hal ini akan mengaburkan pemandangan sekitar. Bau busuk yang tidak sedap akan dihasilkan dengan menumpuknya sampah.
3. Tidak ada saluran air. Meskipun ada, tetapi keadaannya kotor. Airnya tersumbat sampah. Akibatnya aliran air menjadi tersendat.
4. Tidak ada tumbuhan sehingga tampak gersang; jika ada tanaman, mereka tidak terawat. Ada rumput liar, misalnya.
5. Banyak makhluk liar tampak kotor.

2.3 Kerangka Berpikir

Sering kita amati bahwa penyampaian materi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran tidak disertai dengan metode yang menarik. Hal ini terlihat dari pengamatan peneliti yang diantaranya banyak siswa yang terlihat tidak tertarik dengan penyampaian materi pelajaran oleh guru. Misalnya siswa yang bosan kurang semangat dalam belajar, kurang menunjukkan minat terhadap materi yang dipelajarinya, bahkan ada yang lebih suka bermain sendiri.

Telah dibuktikan melalui temuan penelitian sebelumnya bahwa media kartun mempengaruhi hasil belajar siswa. Apa saja yang dapat digunakan sebagai saluran untuk mengirimkan sinyal atau informasi dari penyedia (guru) ke penerima (siswa) agar belajar lebih menyenangkan, menarik perhatian siswa, dan membantu pemahaman dan retensi informasi yang disajikan dianggap sebagai media pembelajaran.

Untuk meningkatkan pembelajaran, peneliti menggunakan media kartun, khususnya pada saat pembelajaran khususnya tema lingkungan. Peneliti memanfaatkan media ini untuk membantu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran guna meningkatkan semangat mereka dalam belajar.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Tujuan dari pengujian hipotesis adalah untuk mengatasi atau menentukan derajat kemampuan seorang siswa. Perbedaan kemampuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan hasil prediksi dari uji hipotesis akhir. Hipotesis nol (H_0) harus ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) harus diterima.

Uji hipotesis yang akan digunakan adalah uji statistik t tahapan pengujian hipotesis, yang akan didasarkan pada hipotesis yang diberikan. Menetapkan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a).

H_0 : Tidak ada pengaruh yang baik dan substansial pembelajaran memanfaatkan media berbasis video kartun terhadap minat belajar siswa kelas III SDN 28 Mataram terhadap masalah lingkungan.

H_a : Terdapat pengaruh yang menguntungkan dan substansial pembelajaran memanfaatkan media berbasis video kartun terhadap minat belajar siswa kelas III SDN 28 Mataram terhadap masalah lingkungan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan teknik kuantitatif (pendekatan kuantitatif). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data yang detail dan bermanfaat, menurut Sugiyono (2017:9). Hal ini menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah benar, dan metode kuantitatif melibatkan penelitian dengan menggunakan penalaran logis dan deduktif, berbasis pengetahuan, hubungan sebab akibat, pengujian hipotesis, dan melakukan uji statistik dan analitis objektif (Danim, 2002: 34).

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Quasi-Experimental Design, dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Peneliti membuat penelitian dengan menggunakan desain yang sesuai dengan desain penelitian. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini, kelas eksperimen mendapat terapi berupa materi pembelajaran berbasis video kartun, sedangkan kelas kontrol belajar menggunakan metode tradisional.

Desain nonequivalent control group dijelaskan sebagai berikut oleh (Sugiyono, 2019):

Table 3.1

Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretes	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	Y	O_4

Keterangan :

X : Perlakuan dengan menggunakan media video kartun

Y : Perlakuan dengan menggunakan media kartu bergambar

O1 : Nilai *pre-test* (Kelas Eksperimen III.A)

O3 : Nilai *pre-test* (Kelas Kontrol III.B)

O2 : Nilai *post-tes* (Kelas Eksperimen III.A)

O4 : Nilai *post-tes* (Kelas Kontrol III.B)

Menurut (Sugiyono, 2019 : 110) Teknik penelitian pendidikan dapat didefinisikan sebagai pendekatan ilmiah untuk mendapatkan data yang dapat diandalkan dengan tujuan menemukan, mengembangkan, dan mengkonfirmasi informasi tertentu yang dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan meramalkan masalah di bidang pendidikan. Metode

penelitian eksperimental adalah metode studi yang digunakan untuk menentukan efek dari beberapa perawatan pada orang lain di bawah pengaturan yang terkendali. Sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 28 Mataram. Kajian dilaksanakan pada tanggal 16-17 Juni 2023 selama semester II (Genap) tahun ajaran 2022/2023.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini hanya terbatas yakni pada tema lingkungan muatan pelajaran IPA, penelitian yang menggunakan media pembelajaran berbasis video kartun ini hanya digunakan dikelas III SDN 28 Mataram.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi mencakup semua anggota kelompok orang, hewan, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama di satu lokasi dan dimaksudkan untuk menjadi subjek kesimpulan yang diambil dari hasil akhir penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 28 Mataram berjumlah 33 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas III A dan kelas III B.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih untuk dijadikan sumber data. Pada penelitian ini peneliti mengambil dua kelas yaitu kelas III A yang terdiri dari 18 siswa yang mendapatkan terapi menggunakan media pembelajaran berbasis video kartun pada kelompok eksperimen, dan kelas III B yang terdiri dari 15 siswa yang memanfaatkan media pembelajaran kartu bergambar pada kelompok kontrol.

3.4.3 Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel adalah proses pengambilan sejumlah elemen dari suatu populasi untuk mendapatkan pengetahuan tentang ciri-ciri subjek sampel dan menggeneralisasikan karakteristik komponen populasi dengan mempelajari sampel.

Pendekatan sampling yang digunakan adalah sampling jenuh (total), dimana penentuan sampel dikumpulkan dari seluruh anggota populasi yang dijadikan sampel. Seluruh sampel atau sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan pendekatan cluster random sample (Sugiyono 2018: 131). Menurut Sugiyono (2018): 81, strategi pengambilan sampel ini digunakan ketika populasi terdiri dari kelompok orang atau kelompok daripada individu. Ketika item yang akan diperiksa

atau sumber data sangat luas, teknik sampling regional digunakan untuk mengidentifikasi sampel.

3.5 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini variabel yang diamati adalah variabel bebas dan variabel terikat.

3.5.1 Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel independen disebut sebagai faktor stimulus, prediktor, dan anteseden. Menurut Sugiyono (2016:61), variabel bebas adalah faktor-faktor yang mempengaruhi, mendorong terjadinya perubahan, atau berkembangnya variabel terikat (terikat). Pemanfaatan video kartun berperan sebagai variabel bebas dalam penelitian ini.

3.5.2 variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel dependen juga dikenal sebagai variabel output, kriteria, atau konsekuensi. Variabel dependen menurut Sugiyono adalah yang dipengaruhi atau diciptakan oleh variabel independen (2016: 61). Minat belajar siswa merupakan variabel dependen dalam penelitian ini.

3.6 Teknik Pengambilan Data

Metode pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi.

3.6.1 Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat penerapan pembelajaran memanfaatkan materi pembelajaran berbasis video kartun pada topik lingkungan hidup.

3.6.2 *Kuesioner* (Angket)

Kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada siswa dan meminta mereka untuk mengungkapkan pendapat, peristiwa, atau kesan yang mereka miliki atau orang lain miliki (Arikunto, 1988:77)

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi menurut Arikunto (2010:274) adalah pendekatan pengumpulan data untuk topik atau variabel yang berbentuk catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, risalah, rapat, agenda, dan sebagainya.

Selama proses pembelajaran, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto kegiatan pembelajaran siswa dan instruktur. Selanjutnya data berupa nama siswa, jumlah siswa, dan nilai siswa kelas III di SDN 28 Mataram dapat diambil dengan menggunakan pendekatan ini. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian guna meningkatkan kredibilitas dan kepercayaannya.

3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010:148), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menjembatani antara subjek atau objek dan menentukan seberapa jauh data mencerminkan konsep yang akan diukur tergantung pada instrumen yang substansinya disusun berdasarkan penjabaran konsep/penentuan indikator yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut peneliti, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Jumlah instrumen yang digunakan ditentukan berdasarkan jumlah subjek yang dianalisis. Kisi-kisi dan lembar observasi merupakan dua bentuk alat penelitian.

3.7.1 Lembar Observasi

Selama proses pembelajaran, lembar observasi digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

No	Komponen yang diukur	Penilaian ke-			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	➤ Guru membuka kelas dengan salam				
	➤ Guru mengajak siswa untuk berdoa				
	➤ Guru memeriksa kehadiran siswa				
	➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				
	➤ Antusiasme siswa saat apersepsi				
2.	Kegiatan Inti				

	➤ Guru memfasilitasi siswa dengan video kartun materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat				
	➤ Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang Lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat				
	➤ Siswa memperhatikan guru saat penyampaian Materi				
	➤ Keaktifan siswa dalam bertanya				
	➤ Guru menerapkan penggunaan video kartun				
	➤ Siswa diberikan kesempatan menyimak video Kartun				
	➤ Ketertiban siswa saat mengikuti proses Pembelajaran				
	➤ Keterampilan siswa dalam berpendapat				
	➤ Guru memberikan kesempatan kepada siswa lainya untuk menanyakan materi yang belum di pahami				
	➤ Guru melakukan “ice breaking” tepuk semangat				
3.	Kegiatan Penutup				
	➤ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas				
	➤ Guru memberikan tes evaluasi				
	Jumlah skor				

Tabel 3.2 Lembar Observasi (Kelas Eksperimen)

No	Komponen yang diukur	Penilaian ke-			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	➤ Guru membuka kelas dengan salam				
	➤ Guru mengajak siswa untuk berdoa				

	➤ Guru memeriksa kehadiran siswa				
	➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				
	➤ Antusiasme siswa saat apersepsi				
2.	Kegiatan Inti				
	➤ Guru memfasilitasi siswa dengan kartu bergambar materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat				
	➤ Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat				
	➤ Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan Materi				
	➤ Keaktifan siswa dalam bertanya				
	➤ Siswa diberikan kesempatan untuk mengamati kartu bergambar				
	➤ Guru menerapkan kartu bergambar sebagai metode pembelajaran Diskusi, dan Penugasan.				
	➤ Guru memberikan contoh lingkungan sehat dan tidak sehat dalam kehidupan sehari-hari.				
	➤ Ketertiban siswa saat mengikuti proses Pembelajaran				
	➤ Keterampilan siswa dalam berpendapat				
	➤ Guru melakukan “ice breaking” tepuk semangat				
3.	Kegiatan Penutup				
	➤ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas				
	➤ Guru memberikan tes evaluasi				
	Jumlah skor				

Tabel 3.3. Lembar Observasi (Kelas Kontrol)

1.7.2 Lembar Angket

Lembar Kuesioner adalah sekelompok pertanyaan tertulis yang diberikan kepada siswa untuk mengungkap pemikiran, peristiwa, dan persepsi yang ada pada responden atau di luar dirinya. (Suharsimi arikunto, 1988:77) Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya pada table 3.3 berikut:

Pertanyaan Positif	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Cukup setuju (CS)	2
Kurang setuju (KS)	1

Tabel 3.4 Kriteria Pengukur Angket

- a) Peneliti membagikan kuesioner kepada siswa, yang masing-masing menerima satu.
- b) Peneliti menginstruksikan siswa untuk membaca sebelum mengisi angket.
- c) Siswa memberi tanda (pada kolom pilihan) berdasarkan penilaian mereka sendiri.

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
Minat belajar	Rasa Tertarik	1. Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tema lingkungan saat guru menggunakan video kartun.	1,2,3
		Saya mencatat saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan video kartun.	
		Saya sangat antusias untuk bertanya ketika guru mengajar menggunakan video kartun.	
	Perhatian	2. Saya selalu bersungguh-sungguh belajar tema lingkungan saat menggunakan video kartun.	4,5,
		Saya memperhatikan pembelajaran menggunakan video kartun ini dengan tidak berbicara saat belajar, dan tidak mengganggu teman	
	Perasaan Senang	3. Saya belajar menggunakan video kartun ini tanpa paksaan	6,7
Saya mengulangi kembali apa			
		yang saya pelajari ini setelah sampai dirumah	
	Keinginan dan	4. Saya bersemangat belajar dikelas saat menggunakan video kartun.	8,9,10

Kesadaran	<p>Saya sadar bahwa belajar tema lingkungan materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat menggunakan video kartun ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari</p> <p>Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan video kartun ini saya langsung bertanya pada Teman</p>
-----------	---

Tabel 3.5 kisi-kisi Angket minat belajar (kelas eksperimen)



Variabel	Indikator	Pernyataan	No Item
	Rasa Tertarik	1. Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tema lingkungan saat guru menggunakan kartu bergambar.	1,2,3
		Saya mencatat saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan kartu bergambar.	
		Saya sangat antusias untuk bertanya ketika guru mengajar menggunakan kartu bergambar.	
	Perhatian	2. Saya selalu bersungguh-sungguh belajar tema lingkungan saat menggunakan kartu bergambar.	4,5,
		Saya mem perhatikan pembelajaran menggunakan kartu bergambar ini dengan tidak berbicara saat belajar, dan tidak mengganggu teman	
	Perasaan Senang	3. Saya belajar menggunakan kartu bergambar ini tanpa paksaan	6,7
		Saya mengulangi kembali apa yang saya pelajari ini setelah sampai dirumah	
	Keinginan Dan Kesadaran	4. Saya bersemangat belajar dikelas saat menggunakan kartu bergambar.	8,9,10
	Saya sadar bahwa belajar tema lingkungan materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat		

		menggunakan kartu bergambar ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari	
		Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan kartu bergambar ini saya langsung bertanya pada teman	

Table 3.6 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar (Kelas Kontrol)

3.8 Teknik Analisis Data

Untuk memastikan apakah video kartun mempengaruhi minat belajar siswa, data tersebut kemudian dilakukan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Analisis data ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, menganalisis data dari lembar validasi ahli untuk mengetahui validitas RPP, angket, dan lembar pelaksanaan pembelajaran dari hasil pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen, menggunakan uji homogenitas untuk mengetahui data yang diperoleh homogen atau tidak dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 for Windows, dan menguji hipotesis menggunakan uji T.

3.8.1 Validasi Instrumen

Para ahli memvalidasi instrumen sebagai bagian dari proses untuk menentukan apakah instrumen tersebut praktis dan dapat diandalkan untuk digunakan dalam penelitian. "Validasi instrumen masih merupakan penilaian yang didasarkan pada pemikiran

rasional dan belum ditetapkan sebagai fakta di lapangan” (Sugiyono, 2010: 414). Dalam studi ini, validitas instrumen dievaluasi oleh para profesional yang berpengalaman luas. Untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan tambahan instrumen, para ahli diminta untuk mengevaluasi alat tersebut.

1. Analisis Kevalidan RPP

Pada tahap pertama, penulis membuat form validasi yang berisi pertanyaan. Validator kemudian diberikan kuesioner validasi untuk diisi, yang mereka lakukan dengan mencentang setiap kotak di sebelah kategori yang disediakan oleh peneliti. Alat yang digunakan menyediakan lima pilihan jawaban yang dapat disesuaikan dengan isi pertanyaan. Setiap pilihan jawaban memiliki nilai yang berbeda, yang menunjukkan seberapa baik RPP dilaksanakan.

Rumus yang digunakan adalah:

$$xi = 100\%$$

keterangan :

xi = skor validator

x = jumlah skor yang diperoleh validator

y = skor maksimum

2. Analisis kevalidan Angket

Untuk mengetahui apakah angket yang digunakan asli

dan sesuai dengan indikator ketercapaian materi pembelajaran, diperlukan analisis angket dalam evaluasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$xi = 100\%$$

keterangan :

xi = skor validator x = jumlah skor validator

y = skor maksimum

3. Analisis Lembar Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Rumus berikut digunakan untuk mengkaji penelitian dari aspek pengamatan pelaksanaan pembelajaran tuntas:

$$Kp = 100\% -$$

Keterangan :

Kp = Persentase skor lembar keterlaksanaan pembelajaran

x = Skor yang diperoleh

y = Skor maksimal

Selanjutnya nilai-nilai yang diperoleh dari skor lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran diklasifikasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Interval skor	Kriteria
$80\% \leq kp \leq 100\%$	Sangat baik
$60\% \leq kp < 80\%$	Baik
$40\% \leq kp < 60\%$	Cukup baik

$0 \% \leq kp 40\%$	Kurang baik
---------------------	-------------

Tabel 3.7 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

3.8.2 Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada *SPSS 25 versi Windows*, satu sampel *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk uji normalitas ini. Jika koefisien asimtotik sig kurang dari 0,05 pada keluaran *Kolmogorov-Smirnov*, data dianggap tidak terdistribusi secara normal.

3.8.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki varian (homogen) yang sama. Untuk uji homogenitas ini, uji Levene digunakan dengan *SPSS versi Windows 25*. Jika hasil uji Levene melebihi nilai tabel, atau harga koefisien sig melebihi nilai alpha yang diberikan yaitu 5% maka data dianggap homogen (0,05). Sebaliknya, jika Levene test atau temuan harga koefisien sig kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak homogen.

3.8.4 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari sampel yang digunakan. Penelitian ini bermaksud untuk menguji perbedaan rata-rata hasil

belajar siswa antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran video dan pembelajaran menggunakan kartu bergambar pada siswa kelas III SDN 28 Mataram. Dalam penyelidikan ini, uji-t sampel yang relevan digunakan.

Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Rumusan Hipotesis

$H_0 \mu > \mu_2$: “Di SDN 28 Mataram tidak ada pengaruh penggunaan video pembelajaran kartun terhadap minat belajar siswa kelas III tema lingkungan.”

$H_a \mu \leq \mu_2$: “Penggunaan video pembelajaran kartun berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas III tema lingkungan di SDN 28 Mataram.”

2. Rumus Statika

Keterangan :

T = harga statistic yang diuji t

x_1 = rata-rata kelas eksperimen

x_2 = rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah anggota kelas eksperimen

n_2 = jumlah anggota kelas control

S^2 = variansi kelas eksperimen

S^2 = variansi kelas kontrol

3. Kriteria uji

Tolak H_0 jika $t > t$

4. Keputusan uji

Kesimpulan H_0 diterima atau ditolak. Program SPSS 25

digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian i

