

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA DALAM SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA
PEMBELAJARAN IPA TEMA III SUBTEMA I PEMBELAJARAN V
KELAS V SDN 3 BATU KUMBUNG**

Di ajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Strata
satu (S1) pada program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

Laila Muhanna Anisyah

NIM : 2019A1H050

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI


**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA DALAM SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA
PEMBELAJARAN IPA TEMA III SUBTEMA I PEMBELAJARAN V
KELAS V SDN 3 BATU KUMBUNG**


Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal, 11 Juli 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Sintavana Muhandini, M.Pd
NIDN. 0810018901


Sukroa Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,


Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA DALAM SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA
PEMBELAJARAN IPA TEMA III SUBTEMA I PEMBELAJARAN V
KELAS V SDN 3 BATU KUMBUNG**

Skripsi atas nama Laila Muhanna Anisyah telah mempertahankan didepan dosen
penguji

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada Tanggal, 14 Juli 2023

Dosen Penguji:

1. Sintayana Muhardini, M.Pd (Ketua) (.....)
NIDN. 0810018901
2. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN. 0806068802
3. Nursina Sari, M.Pd (Anggota II) (.....)
NIDN. 0825059102

Mengesahkan

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



Dekan


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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, menyatakan bahwa :

Nama : **Laila Muhanna Anisyah**

Nim : 2019A1H050

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam System Pencernaan Manusia Pada Pembelajaran IPA Tema III Sub Tema I Pembelajaran V Kelas V SDN 3 Batu Kumbang” adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya dan pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, 13 November 2023

Yang membuat pernyataan



Laila Muhanna Anisyah

NIM. 2019A1H050



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 : Laila Muhanna Anisyah
NIM : 2019A1H050
Tempat/Tgl Lahir : 27 Agustus 2001
Program Studi : PGSD
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp : 082 146 660 918
Email : lalanisya@gmail.com

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

Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Sistem Pencernaan Manusia Pokok Pembelajaran IPA Tema III Sub Tema I Pembelajaran IV kelas IV SDN III Batu Kumbang

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih 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, 13 November2023
Penulis



Laila Muhanna A
NIM. 2019A1H050

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. PEPRUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Laila Muhanna Anisyah
NIM : 2019A1H050
Tempat/Tgl Lahir : 27 Agustus 2001
Program Studi : PGSD
Fakultas : fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp/Email : 082 146 660 918
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:

Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Sistem Perencanaan Manusia Pada Pembelajaran IPA Tema III Sub tema I Pembelajaran V kelas V SDN III Batu Kumpang

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.

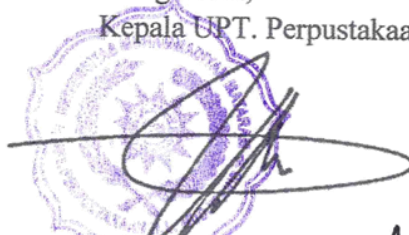
Mataram, 13 November 2023

Penulis



Laila Muhanna A
NIM. 2019A1H050

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“terkadang orang dengan masa lalu paling kelam akan menciptakan masa depan paling cerah”

(Umar bin Khattab)

Persembahan :

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 orang tua tercinta, Bapak Dodi syafruddin Prawira Negara S.Sos dan Ibu Alinda sugiarti yang senantiasa selalu memberikan doa dan dukungan moral maupun materi semoga Allah kurangi lelahnya dan selalu diberikan perlindungan disetiap langkah kakinya. Dan kepada Ibu sambung Mukminah SE yang telah memberikan motivasi dan semangat semoga Allah senantiasa memberikan rahmat yang baik untukmu.
2. Bapak dan Ibu dosen yaitu Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku dosen pembimbing 2, yang selalu memberikan semangat serta motivasi untukku. Ketua Kaprodi Haifaturrahmah, M.Pd juga kepada segenap dosen prodi PGSD terima kasih sudah menjadi orang-orang baik dan sabar dalam membimbing proses saya.
3. Untuk kekasihku Aditiya Rustaman terimakasih atas dukungan moral dan pundak yang tak pernah lelah untuk menopangku, terimakasih atas segala

waktunya selama ini, semoga Allah senantiasa memberikan rahmat baik untukmu.

4. Untuk sahabat - sahabatku tersayang Rawitha Restuningsiah, Dita Amelia, Safitriningsih. Terima kasih atas segala tawanya selama ini, terima kasih atas pundaknya tiap hari terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik bahkan sangat baik untukku selama ini. Semoga kita semua diberikan kemudahan disetiap urusan dan diberikan pelindung serta keselamatan.
5. Teman-teman se-jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar terutama kelas 8B Universitas Muhammadiyah Mataram.
6. Untuk Almamater tercinta
7. 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.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena telah melimpahkan rahmat-Nya kepada saya atas kesempatan dan pengetahuan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA PEMBELAJARAN IPA TEMA III SUBTEMA I PEMBELAJARAN V KELAS V SDN 3 BATU KUMBUNG” Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu saya ucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini, sebagai berikut:

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA. Sebagai rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M,Pd.Si. Sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahma, M,Pd. Sebagai ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd. Sebagai Pembimbing I.
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. Selaku dosen Pembimbing II.
6. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan banyak sekali dukungan, sekaligus sebagai support system saat penulis sedang dalam kesusahan,

dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatuyang telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala kebaiakan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT. Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki, sehingga saya mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun agar saya dapat memperbaikinya.

Mataram, Juli 2023

Laila Muhanna Anisyah
2019A1H050



Laila Muhanna Anisyah, 2019A1H050, Pengaruh Penggunaan Vidio Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Siste Pencernaan Manusia Pada Pembelajaran IPA Tema III Sub Tema I Pemebealaran V Kelas V SDN 3 Batu Kumbung

Skripsi. Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembibing I : Sintayana Muhardini, M.Pd

Pembibing II : Syukron Fujirman, M.Pd

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk diharapkan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA tema III subtema I pembelajaran V kelas V SDN 3 Batu Kumbung. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuasi eksperimen atau *True Eksperimental*. Dalam penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data observasi, kuisisioner dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan statistic deskriptif dan analisis interspersial. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, maka pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 kelas V 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. $0,007 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh dari penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar atau dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata dari hasil belajar siswa antara penggunaan video animasi sistim pencernaan dengan pembelajaran menggunakan alat peraga.

Kata Kunci: Vidio Animasi, Hasil Belajar, Sistem Pencernaan.

Laila Muhanna Anisyah, 2019A1H050, The Effect of Animated Videos on Student Learning Outcomes in the Human Digestive System within the Context of Science Education Theme III, Sub-theme I, Lesson V, Grade V at SDN 3 Batu Kumbung Elementary School

Thesis. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Supervisor I: Sintayana Muhardini, M.Pd

Supervisor II: Syukron Fujirman, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to investigate the impact of animated videos on students' learning outcomes in the context of the human digestive system as part of Science Education Theme III, Sub-theme I, Lesson V for Grade V students at SDN 3 Batu Kumbung Elementary School. This research falls under the category of quasi-experimental or true experimental research. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive statistics and interpersonal analysis. Based on the data analysis performed in this study, the influence of using animated videos on student learning outcomes in Theme 3, Sub-theme 1, Grade V Elementary School was determined. With the assistance of SPSS 25 for Windows to calculate the Independent Sample T-Test at a significance level of 5%, the hypothesis testing yielded a two-tailed p -value of $0.000 < 0.05$ and a p -value of $0.007 < 0.05$. Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. This result implies an impact of animated videos on student learning outcomes in Theme 3, Sub-theme 1, Grade V Elementary School. In other words, it can be concluded that there is a difference in the average learning outcomes between students who used animated videos in the digestive system education and those who used instructional aids.

Keywords: Animated Videos, Learning Outcomes, Digestive System.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR DABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Secara Teoritis	8
1.4.2 Secara Praktis.....	9
BAB II. LANDASAN TEORI	11
2.1 Penelitian Yang Relevan	11
2.2 Kajian Pustaka.....	14
2.2.1 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>time token</i>	14
2.2.2 Media Pembelajaran	17
2.2.3 Media Video Animasi	22
2.2.4 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	24
2.3 Kerangka Berpikir.....	29

BAB III. METODE PENELITIAN	32
3.1. Rancangan Penelitian	32
3.2. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	33
3.3. Ruang Lingkup Penelitian.....	35
3.4. Populasi Dan Sampel	35
3.5. Variabel Penelitian	36
3.6. Instrumen Penelitian.....	36
3.7. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Deskripsi Data	46
4.2 Deskripsi Hasil Penilaian Hasil Belajar Siswa.....	56
4.3 Pembahasan.....	65
BAB V. PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Data siswa kelas IV di SDN Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023 ...	34
Tabel 3.3 Lembar Observasi (Kelas Eksperimen)	37
Tabel 3.4 Lembar Observasi (Kelas Kontrol).....	38
Tabel 3.5 Kriteria Pengukur Angket	40
Tabel 3.8 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran	42
Tabel 4.1 hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi	37
Tabel 4.2 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga	49
Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Validasi RPP Oleh Validator.....	51
Tabel 4.4 hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi	53
Tabel 4.5 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga	55
Tabel 4.6 Hasil Deskriptif Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	57
Tabel 4.7 Hasil Deskriptif Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.8 Hasil Deskriptif Uji Normalitas Data.....	62
Tabel 4.9 Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa	63
Tabel 4.10 Hasil Deskripsi Uji Independen Sampel T-Test	64
Tabel 4.11 Statistik Rata-Rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Organ tubuh manusia	26
Gambar 2.2 Alur Penelitian.....	31



DAFTAR LAMPIRAN

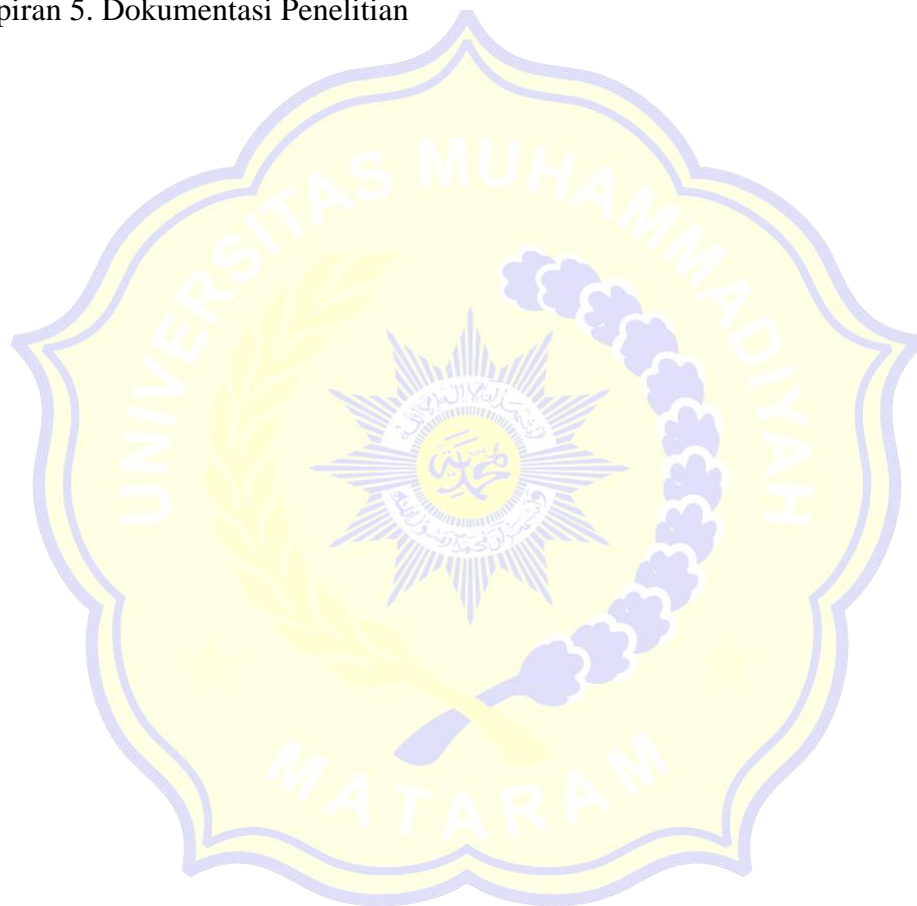
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Kelas Kontrol)

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Kelas Eksperimen)

Lampiran 4. Soal dan Jawaban Siswa

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya manusia untuk mendidik dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Tujuan pendidikan nasional dituangkan dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa menjadi aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Manusia mempunyai kemampuan untuk mengembangkan potensinya melalui pembelajaran. Tanpa adanya pembelajaran maka manusia tidak akan mampu memenuhi kebutuhannya. Apalagi dalam kehidupan sehari-hari, manusia sangat membutuhkan ilmu pengetahuan yang hanya bisa diperoleh melalui belajar.

Pendidikan ialah salah satu penentu kemajuan suatu bangsa karena mempunyai peranan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusianya. Dengan menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas, suatu negara dapat menjamin generasi penerusnya mampu bersaing di era globalisasi. Sebaliknya, jika sistem pendidikan gagal memberikan hasil yang diharapkan, suatu negara akan kesulitan mencapai kemajuan. Oleh karena itu, banyak kebijakan pemerintah yang didedikasikan untuk meningkatkan sektor pendidikan. Menurut Mudyahardjo (2001:3), pendidikan mengacu pada semua pengalaman belajar yang terjadi di lingkungan seseorang dan sepanjang hidupnya, yang berdampak pada perkembangan pribadinya. Pendidikan yang mempunyai kemampuan untuk mendorong kemajuan di masa depan adalah pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, sehingga mampu menghadapi dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapinya dalam kehidupan.

Menurut Sumantri (2015:312), penggunaan media dapat membantu memperjelas materi yang sulit dan kompleks bagi siswa. Media dapat menjadi alat untuk memastikan materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami siswa.

Menurut Sanjaya dalam Hasanah & Nulhakim (2015:92), ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, antara lain guru, media, siswa, dan lingkungan. Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena membantu pemahaman siswa, memperjelas materi yang disampaikan, dan pada akhirnya memperlancar proses

pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Busyaeri, Ahmad dkk (2016) mendefinisikan media video sebagai salah satu bentuk media audio visual, berbeda dengan film, yang dikembangkan secara luas dengan tujuan menganalisis kelebihan dan kekurangan video. Video terutama berfokus pada konten visual, khususnya gambar bergerak langsung, dan mencakup teknologi yang terlibat dalam perekaman dan tampilan konten tersebut. Sedangkan video animasi merupakan media yang mengintegrasikan unsur audio dan visual untuk memikat minat siswa, memberikan penyajian objek secara detail, dan memudahkan pemahaman pelajaran yang menantang (Muhammad Ridwan A, dkk, 2020).

Video animasi menggabungkan gambar kartun dan audio untuk memberikan siswa pemahaman materi yang jelas. Saat ini, banyak anak-anak tanah air yang mengandalkan aplikasi YouTube untuk mengakses video-video tersebut. Video pembelajaran sangat bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran khususnya bagi siswa kelas V yang mempelajari sistem organ pencernaan manusia. Hal ini disebabkan karena materi pembelajaran tradisional, seperti buku dan manekin, seringkali kurang efektif dalam mendemonstrasikan proses sistem pencernaan makanan manusia mulai dari mulut hingga anus sehingga membuat siswa merasa bingung. Video pembelajaran sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran IPA sistem pencernaan manusia karena memungkinkan siswa memahami sistem tersebut secara visual dan audio. Hal ini memungkinkan siswa dengan mudah memahami sistem pencernaan manusia dan mengenali penampakan organ

pencernaan. Hasilnya, proses pembelajaran menjadi lebih nyata dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kumpulan teori-teori yang sistematis. Penerapannya biasanya terbatas pada kejadian alam. Hal ini bermula dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen, dan memerlukan pola pikir ilmiah seperti rasa ingin tahu, keterbukaan, dan kejujuran. Tujuan pendidikan sains adalah untuk mengungkap pengetahuan tentang alam secara sistematis, artinya sains lebih dari sekadar memperoleh informasi dalam bentuk fakta, konsep, atau prinsip. Sebaliknya, ini merupakan proses eksplorasi dan pengungkapan yang berkelanjutan (Trianto, 2010). Ilmu pengetahuan alam merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar dan mencakup pembelajaran berbagai ilmu alam seperti biologi, fisika, dan kimia. Hal ini juga berfokus pada pemeriksaan empat organ tubuh tertentu, khususnya yang terlibat dalam sistem pencernaan manusia. Setiap organ menjalankan fungsi tertentu, memungkinkan kita mengidentifikasi organ-organ yang ada di tubuh kita dan kemudian merawatnya dengan baik.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi akibat proses belajar. Perubahan tersebut mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap, yang umumnya mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Husamah, dkk., 2016). Oleh karena itu, hasil belajar mengacu pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah pengalaman belajarnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

menunjukkan sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, yang berfungsi sebagai penilaian akhir dari proses pembelajaran. Biasanya, hasil belajar juga mempunyai dampak baik bagi siswa itu sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Lebih lanjut, hasil belajar mencakup tingkah laku seseorang yang tidak dapat dicapai hanya melalui tindakan dan usaha dalam proses belajar. Hal ini diimbangi dengan tindakan dan upaya yang dilakukan selama proses pembelajaran guna meningkatkan pengetahuan dan pemahaman. Oleh karena itu, melalui pengamatan terhadap perubahan tingkah laku siswa, guru dapat mengukur tingkat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Untuk beradaptasi dengan situasi saat ini, guru harus menggunakan media terkini dalam metode pengajaran mereka. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan video pembelajaran animasi yang sesuai. Artinya memasukkan media video animasi ke dalam proses pembelajaran, karena diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perlu diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya mengandalkan penggunaan media video animasi saja, namun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitasnya dalam hal tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan belum memenuhi standar yang diharapkan. Siswa kurang antusias belajar ketika menggunakan metode pengajaran konvensional, terutama karena penggunaan pencatatan yang berlebihan. Saat mendengarkan penjelasan guru, siswa sering melakukan aktivitas seperti melamun, berbicara sendiri, tertidur,

atau melakukan permainan yang tidak ada hubungannya untuk menghilangkan kebosanan. Proses pembelajaran jelas menunjukkan kurangnya kerjasama dan keterbukaan. Siswa jarang diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Selain itu, masih terdapat permasalahan yang belum terselesaikan pada proses pembelajaran itu sendiri, seperti fasilitas yang kurang memadai, materi pembelajaran yang kurang, rendahnya motivasi siswa, dan guru kesulitan menemukan metode pengajaran yang tepat. Guru kelas V telah berupaya menyempurnakan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode demonstrasi, namun tidak membuahkan hasil yang memuaskan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti metode eksperimen, apalagi metode tersebut belum diterapkan di kelas lima.

Pernyataan di atas didukung oleh data yang dikumpulkan dari kelas V SD Negeri 3 Batu Kumbang pada bidang studi IPA. Diketahui bahwa dari 20 mahasiswa, 45% atau 9 mahasiswa belum menyelesaikan mata kuliah yang dipersyaratkan dan mendapat nilai terendah 40, berada di bawah nilai kelulusan minimal (KKM) yaitu 70. Sebaliknya, 55% atau 11 siswa telah menyelesaikan tugas kuliahnya dan memperoleh nilai tertinggi sebesar 80. Artinya, terdapat 9 siswa yang belum memenuhi standar KKM bidang studi IPA di SD Negeri Batu Kumbang, karena nilai minimal yang dipersyaratkan adalah 70, sedangkan nilai rata-rata diperoleh sebesar siswanya berusia 60 tahun.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Sistem Pencernaan Manusia Pada Pembelajaran IPA Tema III Subtema I Pembelajaran V Kelas V SDN 3 Batu Kumbang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menyimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA tema III subtema I pembelajaran V kelas V SDN 3 Batu Kumbang?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA tema III subtema I pembelajaran V kelas V SDN 3 Batu Kumbang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1.4.1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perluasan dan kemajuan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan keahlian. Secara khusus, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga

mengenai penggunaan video animasi untuk mengajarkan pencernaan manusia di kelas IPA kelas lima, khususnya dengan fokus pada tema III, subtema I, dan pembelajaran V. Temuan ini akan bermanfaat bagi peneliti. dan pembaca yang ingin mendalami topik tersebut lebih dalam, khususnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

1.4.2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

a) **Bagi Siswa**

Dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada tema III subtema I pembelajaran V.

b) **Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penggunaan media animasi dalam pengajaran.

c) **Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga baik bagi sekolah tertentu maupun sekolah lain pada umumnya, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan.

d) **Bagi Peneliti**

Untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang metode pengajaran, media video animasi pencernaan manusia akan dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA tema III subtema I pembelajaran V.

1.5 Batasan Operasional

Istilah istilah yang perlu di definisikan secara operasional tentang penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Video animasi merupakan suatu bentuk media yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menarik perhatian siswa, memberikan penyajian objek secara detail, dan membantu pemahaman materi pembelajaran yang menantang (Apriansyah, 2020: 12). Menurut Faris (dikutip dalam Ponja, 2018: 11), animasi berfungsi sebagai media yang memiliki kekuatan untuk mengubah dan mempengaruhi dunia melalui konsep, ide, dan visual imajinatif, melampaui ranah animasi itu sendiri.
2. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa. Oleh karena itu, dapat kita simpulkan bahwa evaluasi hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil belajar yang dicapai siswa dengan menggunakan kriteria tertentu.
3. Sistem pencernaan manusia ialah serangkaian proses penguraian molekul makanan kompleks menjadi lebih sederhana dengan bantuan enzim, serta penyerapan nutrisi penting bagi tubuh manusia. Berbagai organ, seperti rongga mulut, kerongkongan, lambung, pankreas, hati, usus, dan anus, berkontribusi terhadap berfungsinya sistem pencernaan pada manusia.
4. Menurut Hambali (2015:1), Pembelajaran IPA merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris "*Natural Science*" dan sering disingkat dengan

“*Science*”. "Alami" yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan alam. "IPA" merupakan pengetahuan. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dapat dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari tentang alam semesta. Wisudawati & Sulistyowati (2014:22) menjelaskan IPA adalah suatu cabang ilmu pengetahuan dengan ciri-ciri khusus yang memusatkan perhatian pada kajian gejala-gejala alam yang faktual, meliputi kenyataan, peristiwa, dan hubungan sebab akibat.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian yang Relevan

- 1) Adkhar, Bastiar (2015) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD *Labschool* Unnes”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak dan memenuhi persyaratan untuk digunakan sebagai media video animasi untuk pengajaran tentang bagian-bagian hewan dan tumbuhan. Hal ini terlihat dari hasil validasi dan tujuan pembelajaran yang diberikan oleh ahli materi sebesar 81,3% menilai baik. Selain itu, ahli media menilai aspek media dan memperoleh hasil sebesar 93,3%, sedangkan aspek tampilan dan produk memperoleh penilaian sebesar 82%. Aspek kualitas dan efektivitas media mendapat skor 82,22%, dan penilaian siswa untuk aspek tampilan dan efektivitas mendapat skor 89,5%. Hasil sampel dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ dan derajat kebebasan (df) sebesar 16 menunjukkan nilai t sebesar 11,054 lebih besar dari nilai t kritis sebesar 2,119. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran animasi ini efektif untuk tujuan pembelajaran. Guru hendaknya meningkatkan keterampilannya dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan tanpa mengorbankan materi yang diajarkan.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah fokusnya pada subtema pembelajaran IPA yang berbeda. Kajian peneliti akan mendalami subtema satu yaitu sistem pencernaan manusia pada siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian sebelumnya fokus pada penggunaan powtoon pada mata pelajaran IPA kelas 2. Namun kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan media video animasi. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode R&D, sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif dalam penelitiannya.

- 2) Sitti Hasnah, (2017). “Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA konsep sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Penelitian difokuskan pada siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa, dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa. Setelah menganalisis data, penulis menemukan bahwa dampak terhadap hasil belajar siswa sebelum menggunakan media animasi relatif rendah, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 58,5. Namun rata-rata nilai posttest sebesar 80,5 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan animasi. Selain itu, terjadi peningkatan persentase siswa yang masuk dalam kategori hasil belajar yang berbeda-beda, yaitu tidak ada siswa yang berkategori sangat rendah, 5% rendah, 20% sedang, 25% tinggi, dan 50% sangat tinggi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain terletak pada jumlah sampel yang digunakan, perlakuan yang diberikan,

dan subtema pembelajaran yang diselidiki. Dalam rencana penelitian penulis akan digali subtema 1 dan pembelajaran IPA dalam konteks pencernaan manusia. Salah satu kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah fokusnya pada pembelajaran sains. Kedua penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen kuantitatif.

- 3) Nurrahmayanti A. (2017) “ Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Banteng”. Temuan penelitian menunjukkan adanya kesenjangan nilai rata-rata siswa. Kelompok kontrol yang tidak menggunakan video animasi memperoleh skor rata-rata 69,4, sedangkan kelompok eksperimen yang menggunakan video animasi memperoleh skor rata-rata 80,13 yang menunjukkan memenuhi standar KKM. Analisis statistik menunjukkan nilai thitung sebesar 2,662 dengan tingkat signifikansi 2-tailed sebesar 0,013 melebihi nilai ttabel sebesar 1,70113. Artinya hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (HO) ditolak.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terdapat pada subjek yang diteliti. Penelitian sebelumnya fokus pada pengukuran bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini fokus pada subjek keilmuan yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia. Namun persamaan antara kedua penelitian ini adalah keduanya menggunakan metode eksperimen kuantitatif.

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1 Hasil Belajar

Proses belajar mengajar terdiri dari tiga unsur yang saling berhubungan, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar, dan hasil belajar. Tujuan akhir dari pengajaran adalah untuk membawa perubahan yang diinginkan dalam perilaku siswa. Oleh karena itu, dalam upaya penelitian, penting untuk menilai sejauh mana perubahan perilaku siswa telah diamati sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Menurut Bahasa, penilaian adalah tindakan menetapkan nilai suatu barang. Untuk menetapkan nilai atau biaya sesuatu, diperlukan pengukuran atau standar. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas evaluasi meliputi adanya objek atau program yang dievaluasi dan adanya standar untuk membandingkan kenyataan dengan harapan. Oleh karena itu, hakikat evaluasi adalah proses pemberian nilai pada objek tertentu berdasarkan standar. Evaluasi ini akan menghasilkan apa yang disebut dengan hasil pembelajaran.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku siswa. Dapat dilihat bahwa penilaian hasil belajar adalah proses penilaian hasil belajar yang dicapai siswa menurut standar tertentu.

Hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dihasilkan dari proses pembelajaran. Berbagai faktor mempengaruhi hasil ini, yaitu:

a. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu.

Faktor-faktor tersebut terdiri dari dua komponen penting, yaitu:

1) Lingkungan

Kondisi lingkungan mempunyai dampak terhadap proses dan hasil belajar. Lingkungan ini berupa lingkungan fisik, termasuk faktor-faktor seperti suhu, kelembaban, dan kualitas udara. Misalnya, individu cenderung kesulitan belajar ketika udara panas dan pengap. Selain itu, lingkungan sosial, baik melibatkan interaksi manusia atau tidak, juga dapat mempengaruhi hasil belajar individu yang perlu berkonsentrasi secara intens. Perhatian mereka mungkin mudah teralihkan jika ada orang lain yang berbicara keras di dekatnya.

2) Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang dirancang agar selaras dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor tersebut berfungsi sebagai alat untuk memudahkan tercapainya tujuan pendidikan yang direncanakan. Faktor instrumental dapat dibedakan menjadi faktor keras seperti peralatan sekolah, alat praktik, laboratorium komputer, dan perpustakaan, serta faktor lunak yang meliputi praktikum, bahan ajar, dan program pembelajaran.

b. Faktor Internal

Faktor internal ialah kondisi individu atau anak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi

dua jenis utama, yaitu:

1) Faktor fisiologis

Secara umum, faktor-faktor yang berkaitan dengan fisiologi seperti menjaga kesehatan, menghindari kelelahan, dan tidak memiliki cacat fisik, sangat berkontribusi terhadap hasil belajar. Selain itu, panca indera, termasuk penglihatan dan pendengaran, juga berperan penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Mayoritas individu melakukan kegiatan belajar terutama mengandalkan indra penglihatan dan pendengarannya.

2) Faktor psikologis

Setiap individu, baik manusia maupun pelajar, memiliki keadaan psikologis yang berbeda-beda. Perbedaan ini sangat mempengaruhi hasil pengalaman belajar mereka. Aspek psikologi yang berpengaruh terhadap hasil belajar antara lain minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

3) Indikator hasil belajar

Menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memeriksa hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil ini menjadi indikasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan dinilai melalui evaluasi. Hasil belajar merujuk pada hasil akhir yang dihasilkan dari proses penilaian selama proses belajar mengajar. Jika tingkat pengetahuan siswa meningkat dibandingkan hasil sebelumnya, maka itu dianggap sebagai pengalaman belajar yang

berhasil. Hasil belajar merupakan sejauh mana siswa telah mencapai ketuntasan dalam suatu program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil tersebut dianggap komprehensif jika memenuhi kriteria minimal yang ditetapkan oleh guru mata pelajaran masing-masing. Dalam pengertian yang lebih luas, hasil belajar mencakup berbagai standar yang menentukan prestasi siswa, antara lain ulangan harian, pekerjaan rumah, ulangan hasil catur bulanan, dan penilaian serupa.

2.2.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pengajaran ialah perangkat keras yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Dengan kata lain guru memanfaatkan perangkat keras tersebut untuk mendukung proses pembelajaran berkelanjutan (Turmuzi, 2018:6). Begitu pula menurut Gani dan Saddam (2020), media pembelajaran merupakan unsur krusial dalam proses pembelajaran.

Menurut Rohayati dalam Turmuzi (2018:7), media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dirasakan dan berfungsi sebagai perantara, alat, atau sarana dalam proses komunikasi belajar mengajar. Dengan kata lain, media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat dirasakan dan dimanfaatkan sebagai perantara tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sering

dikaitkan dengan kegiatan belajar mandiri karena perannya sebagai alat untuk belajar mandiri (Martono Wagiran, 2016: 108).

Menurut berbagai definisi media tersebut diatas, dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga memperlancar proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Media video termasuk dalam kategori media audio visual, yaitu jenis media yang dapat digunakan untuk mendengarkan dan memvisualisasikan gambar dalam proses pembelajaran.

Video adalah gambar yang diproyeksikan melalui lensa proyektor dalam bingkai, sehingga gambar langsung ditampilkan di layar. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa video adalah salah satu bentuk media audio visual yang dapat menggambarkan benda bergerak disertai suara yang alami atau sesuai. Kemampuan video untuk menggambarkan gambar dan suara yang jelas menambah daya tariknya. Video dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, mendemonstrasikan proses, memperjelas konsep yang rumit, memberikan keterampilan, mengubah persepsi waktu, dan membentuk sikap (Azhar Arsyad, 2011: 49).

Menurut definisi-definisi dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu bentuk media audio

visual yang dapat menggambarkan benda bergerak disertai dengan suara yang alami atau sesuai. Video berfungsi untuk memberikan informasi, menyederhanakan penjelasan konsep yang kompleks, memberikan keterampilan, mengubah persepsi waktu, dan memengaruhi sikap.

Media video animasi merupakan salah satu bentuk media pendidikan yang menggabungkan gambar bergerak beserta suara pengiringnya, seperti video atau film. Menurut definisi yang diberikan oleh Laily Rahmayanti (2016:431), media video animasi ialah media audio visual yang menggabungkan gambar animasi yang mampu bergerak dengan audio yang sesuai dengan karakter animasi. Menurut (Husni 2021:17), pengertian media video animasi adalah gerakan berurutan dari frame-frame yang berbeda satu sama lain dalam durasi waktu tertentu, sehingga menimbulkan persepsi gerakan. Selain itu, terdapat suara pengiring yang mendukung gerakan, seperti percakapan atau dialog, serta suara lainnya. Lebih lanjut, (Johari dkk. 2014) menyebutkan bahwa media animasi melibatkan pergerakan objek atau gambar, sehingga dapat diubah posisi, bentuk, dan warnanya.”

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Istilah “media” berasal dari kata Latin “Medius”, yang berarti perantara, atau pengantar. Namun, dalam konteks pembelajaran, media mengacu pada berbagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan merekonstruksi

informasi visual atau verbal. Media juga dapat dipandang sebagai sarana apa pun yang melaluinya pesan dapat disampaikan, dan dapat merangsang pikiran, emosi, fokus, dan aspirasi siswa, sehingga meningkatkan pengalaman belajar. Angkowo, (2007:25).

Menurut Sanjaya, (2008: 207) media pembelajaran memiliki fungsi dan beberapa seperti yang dijelaskan berikut ini:

1. Menangkap satu atau lebih objek yang dapat dibandingkan dengan foto, film, atau objek yang direkam melalui video atau audio. Acara tersebut kemudian dapat disimpan dan digunakan bila diperlukan.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk mengubah pembelajaran abstrak menjadi bentuk yang lebih nyata, sehingga lebih mudah dipahami dan mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal. Sebagai gambaran, materi kajian tentang sistem peredaran darah manusia dapat tersampaikan secara efektif melalui media film.
3. Menambahkan gairah dan minat belajar siswa
Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga meningkatkan perhatiannya terhadap materi pembelajaran. Misalnya, guru mungkin memutar film sebelum memperkenalkan topik baru untuk menarik perhatian siswa.

4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:
- a. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.
 - b. Media dapat melampaui batas-batas ruang kelas.
 - c. Media memungkinkan interaksi langsung antara peserta dan lingkungan.
 - d. Media dapat menghasilkan konsistensi pengamatan.
 - e. Media dapat menanamkan konsep dasar keaslian, keaslian dan keakuratan.
 - f. Media dapat menciptakan keinginan dan kepentingan baru
 - g. Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa
 - h. Media dapat memberikan pengalaman komprehensif tentang hal-hal konkret dan abstrak.

Menurut Livied dan Lentz dalam Sustandi dan Sutjipto (2013:30), terdapat tiga fungsi media pembelajaran, khususnya media visual. Fungsi-fungsi tersebut adalah fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompetensi. Fungsi kompetensi akan dijelaskan secara rinci nanti:

- a. Fungsi efektif media visual dapat diamati pada peningkatan kesenangan siswa selama proses pembelajaran (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau simbol visual mempunyai kemampuan untuk menggugah emosi dan sikap siswa, seperti memberikan informasi tentang masalah sosial atau ras.

- b. Fungsi kognitif media visual menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual membantu dalam memahami dan menyimpan informasi atau pesan, menyoroti fungsi kognitif media visual dalam mencapai tujuan.
- c. Fungsi kompensasi media visual dapat diamati melalui temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media visual yang menawarkan informasi kontekstual untuk membantu memahami teks dapat membantu siswa yang kesulitan dalam membaca, mengatur, dan mengingat informasi dari teks.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mendukung siswa yang kesulitan dan membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami dan menerima materi pembelajaran yang disajikan secara lisan.

2.2.3 Media Video Animasi

Media video animasi merupakan suatu bentuk media yang memadukan unsur audio dan visual, yang mempunyai kemampuan untuk menarik perhatian siswa, memberikan penyajian objek secara detail, dan membantu pemahaman materi pembelajaran yang menantang (Apriansyah, 2020: 12). Faris (dalam Ponja 2018: 11) mendefinisikan animasi sebagai media yang memiliki kekuatan untuk mengubah dan memberi dampak pada dunia melalui imajinasi, konsep, ide, dan visual, melampaui bidang animasi.

Ada banyak metode yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terbukti dari berbagai metode pengajaran yang

digunakan untuk menarik minat siswa. Menurut Gagne dan Briggs, sebagaimana dikutip dalam jurnal Widiyasanti dan Ayiriza (2018:3) tentang pendidikan karakter, sangat penting bagi guru untuk bekerja sama sebagai satu tim guna memilih metode, desain, atau strategi pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif. . Penggunaan media yang tepat juga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Astuti dan Mustadi menyatakan dalam jurnal pendidikan karakter karya Widiyasanti dan Ayiriza (2018:4) bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, video animasi dapat secara efektif menggambarkan dan memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep materi pelajaran dalam jangka waktu yang lama (memori jangka panjang) sebagaimana dikemukakan oleh Mayer (dalam Efendi, dkk., 2020: 100).

Pemilihan penggunaan media video animasi sebagai media pembelajaran dilatarbelakangi oleh penelitian yang dilakukan oleh Hsin dan Cigas (dalam Efendi, dkk., 2020: 100) yang menunjukkan efektivitas video sebagai alat pembelajaran. Selain itu, media video dinilai lebih hemat biaya dibandingkan media cetak lainnya, baik dari segi harga maupun pengoperasiannya (Putri dalam Efendi, 2020: 100).

Peneliti menyimpulkan bahwa media video animasi mempunyai dampak terhadap proses belajar siswa. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan dan disesuaikan dengan kenyataan saat ini, dimana anak usia sekolah dasar secara khusus menunjukkan preferensi

terhadap konten yang mengandung kartun. Preferensi ini berfungsi sebagai motivator eksternal bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

2.2.4 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

a. Pengertian IPA

Menurut Hambali (2015:1), IPA merupakan berasal dari kata “*Natural Science*” dalam bahasa Inggris, sering juga disebut dengan “*Science*”. “Alam” berkaitan dengan alam, sedangkan “Ilmu” mengacu pada pengetahuan. Oleh karena itu, “Ilmu Pengetahuan Alam” atau IPA dapat dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari alam semesta. Wisudawati & Sulistyowati (2014:22) menegaskan bahwa sains adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang memusatkan perhatian pada gejala-gejala alam faktual, meliputi realitas dan peristiwa, serta hubungan sebab akibat. Subiyanto (dalam Wisudawati & Sulistyowati: 2014) mengemukakan beberapa definisi yang senada yaitu: 1) Suatu cabang pengetahuan yang menyangkut fakta-fakta yang tersusun secara sistematis dan menunjukkan berlakunya hukum-hukum umum. 2) Pengetahuan yang didapatkan dengan jalan studi dan praktik. 3) Suatu cabang ilmu yang terkait dengan observasi dan klasifikasi fakta-fakta, terutama dengan disusunnya hukum umum dengan induksi dan hipotesis.

b. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Konsep IPA di sekolah dasar masih terpadu dan belum dipisahkan menjadi mata pelajaran tersendiri seperti kimia, biologi, dan fisika.

Pada hakikatnya tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai kerangka model dalam proses pembelajaran sama dengan tujuan utama pembelajaran itu sendiri, yaitu: (1) meningkatkan efisiensi dan efektivitas; (2) meningkatkan minat dan motivasi belajar; dan (3) mencapai beberapa kompetensi dasar secara bersamaan (Paskur dalam Trianto; 2009: 104). Tujuan pendidikan IPA di sekolah dasar menurut Badan Standar Nasional Pendidikan dalam Susanto (2013:171) bertujuan untuk mencapai hal-hal sebagai berikut: a) Menanamkan keyakinan terhadap kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa melalui pengakuan akan keberadaan alam ciptaan-Nya, keindahan, dan ketertiban. b) Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep ilmiah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. c) Menumbuhkan rasa ingin tahu, menumbuhkan sikap positif, dan meningkatkan kesadaran akan hubungan saling ketergantungan antara ilmu pengetahuan, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Selanjutnya, membina pengembangan keterampilan menyelidiki lingkungan, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

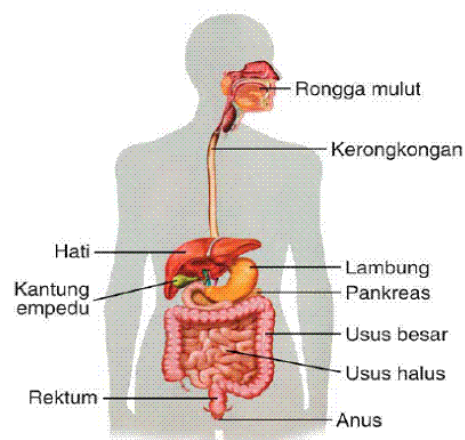
c. Manfaat pembelajaran IPA

Siswa dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran IPA dengan memperoleh kemampuan untuk memahami berbagai fenomena di sekitar kita, seperti penyebab bersinarnya matahari, sifat bulan, dan mekanisme bintang bersinar di malam hari. Pengetahuan ini mendorong pemikiran logis dan sistematis.

d. Konsep sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia terdiri dari serangkaian proses yang memecah molekul makanan kompleks menjadi molekul yang lebih sederhana menggunakan enzim dan menyerap nutrisi yang diperlukan tubuh manusia. Berbagai organ, seperti rongga mulut, kerongkongan, lambung, pankreas, hati, usus, dan anus, berkontribusi terhadap berfungsinya sistem pencernaan. Proses pencernaan makanan dikategorikan menjadi tiga tahap:

1. Pencernaan mekanis, yaitu pencernaan makanan, berfungsi untuk memecah partikel makanan sehingga lebih mudah ditelan dan dicerna lebih lanjut.
2. Pencernaan kimiawi ialah proses pemecahan makanan menggunakan enzim pencernaan, yang membantu pencernaan zat-zat yang ada dalam makanan, sehingga mudah diserap oleh tubuh.
3. Pencernaan Biologis, yaitu penguraian makanan dengan bantuan organisme lain.



Gambar 2.1 Organ tubuh manusia

Terdapat 7 organ utama dalam sistem pencernaan yaitu:

1. Mulut

Mulut berfungsi sebagai titik awal masuknya makanan. Di dalamnya terdapat berbagai komponen seperti lidah, rongga mulut, kelenjar ludah, dan gigi. Mulut melakukan beberapa fungsi termasuk menghancurkan, mencerna, merasakan, dan membantu menelan makanan. Di dalam mulut, terjadi pencernaan mekanis (memanfaatkan gigi dan lidah) dan pencernaan kimiawi (melalui adanya air liur yang mengandung enzim ptyalin). Terlampir adalah gambar yang menggambarkan struktur dan bagian mulut. Di mulut inilah proses pencernaan makanan dimulai.

2. Kerongkongan (faring)

Makanan dibawa ke kerongkongan, yang berfungsi sebagai penghubung antara mulut dan lambung. Kerongkongan, juga dikenal sebagai pipa makanan, adalah struktur seperti tabung dengan dinding berotot. Otot-otot di kerongkongan ini bekerja untuk mengangkat makanan dari mulut ke lambung melalui proses yang disebut gerak peristaltik.

3. Lambung

Otot kerongkongan membantu makanan turun ke lambung. Lambung bertugas mencerna berbagai zat makanan dan terletak di bawah rongga tubuh. Pencernaan kimiawi terjadi di lambung menggunakan enzim seperti pepsin, renin, lipase, dan asam lambung

(HCl). Lambung terdiri dari tiga bagian utama - jantung, fundus, dan pilorus. Di ujung atas lambung, dekat kerongkongan, terdapat sfingter yang mencegah makanan keluar dari lambung dan menyebabkan muntah. Bagian bawah, yang menghubungkan ke duodenum, disebut sfingter pilorus.

4. Usus 12 Jari

Lambung memproses makanan selama kurang lebih 3-4 jam, kemudian berpindah ke duodenum untuk dicerna dengan bantuan enzim pankreas. Selain itu, hati memproduksi empedu, yang mengemulsi lemak dan kemudian mengalir ke usus kecil.

5. Usus Halus

Setelah itu, makanan tersebut dibawa ke usus halus untuk diasimilasi. Usus halus berfungsi sebagai tempat penyerapan nutrisi penting dari makanan. Selain itu, di sinilah terjadi pemecahan kimiawi makanan dengan bantuan enzim tripsin, enzim disakarase, enzim erepsin, dan enzim lipase. Vili usus bertanggung jawab untuk menyerap jus makanan. Semua nutrisi yang diperlukan, kecuali asam lemak dan gliserol, diangkut ke hati melalui vena portal. Di sisi lain, asam lemak dan gliserol dibawa melalui pembuluh limfatik. Selanjutnya di dalam usus halus terdapat duodenum, jejunum, dan ileum.

6. Usus Besar

Proses penguraian sisa makanan yang tidak tercerna dengan

dibantu oleh bakteri, meliputi reabsorpsi air dari feses. Makanan apa pun yang masih belum tercerna di usus kecil kemudian diteruskan ke usus besar dan diubah menjadi feses. Usus besar, yang merupakan usus terbesar dari semua usus, berfungsi untuk memilah bahan-bahan yang dicerna. Di sinilah sebagian besar penyerapan air terjadi dibandingkan organ lain, dan juga tempat sisa makanan dipecah oleh bakteri. Struktur usus besar terdiri dari usus buntu, kolon ascendens, kolon transversum, kolon descendens, dan rektum. Rektum berfungsi sebagai tempat penyimpanan feses sebelum dikeluarkan melalui anus.

7. Anus

Proses defekasi (pembuangan air besar) yaitu pembuangan sisa makanan dari sistem pencernaan manusia. Sisa makanan yang tidak terserap dibuang melalui anus, yang berfungsi sebagai penghubung antara rektum dan lingkungan luar. Anus mengandung otot sfingter yang memungkinkan pembukaan dan penutupan anus. Peran utamanya adalah memperlancar pembuangan feses melalui proses buang air besar.

2.3. Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang ada pada pembelajaran IPA di SD Negeri 3 Batu Kumbang Narmada Lombok Barat, terlihat bahwa guru sering kali mengandalkan ceramah dan mengajar secara monoton. Akibatnya siswa tampak pasif dan bosan selama proses pembelajaran. Selain itu, guru gagal

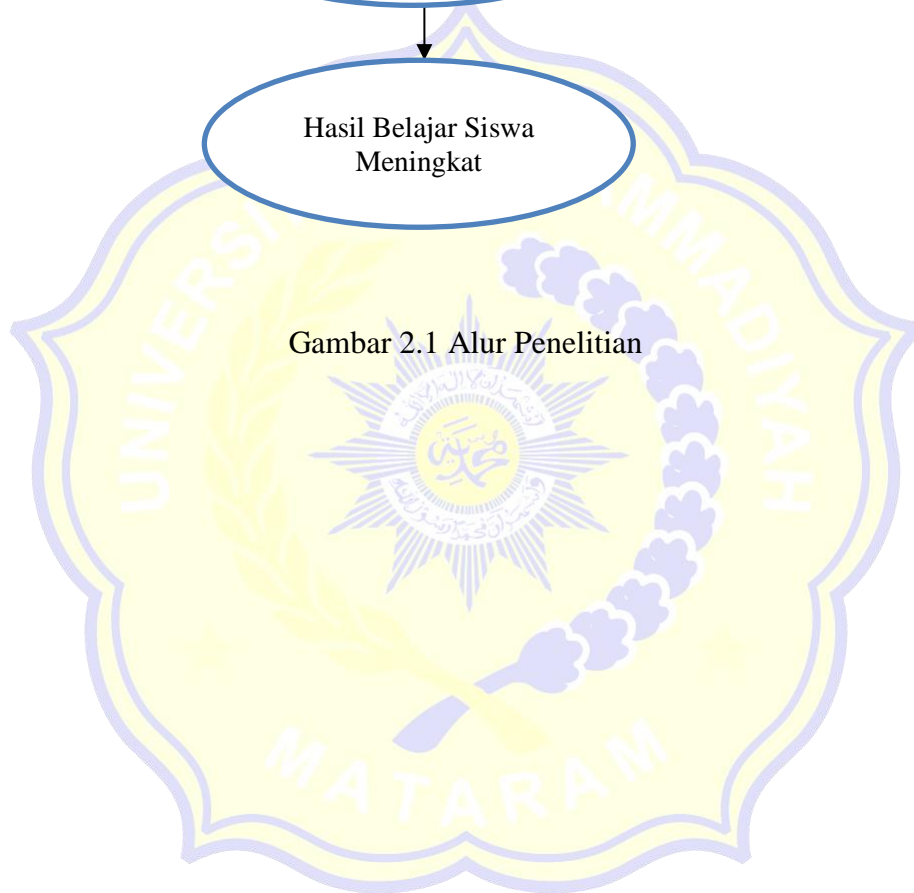
menyajikan objek dalam bentuk aslinya atau nyata, seringkali hanya mengandalkan gambar dari buku teks tanpa memasukkan kreativitas seperti menggunakan multimedia atau membawa objek kehidupan nyata ke dalam kelas yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Kerangka berfikir dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas V sekolah dasar mempunyai hasil belajar IPA yang rendah. Oleh karena itu, penggunaan media animasi sebagai strategi pembelajaran diyakini dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Mengajar dan mempelajari konsep sains dapat menjadi tantangan bagi siswa karena banyak dari konsep tersebut bersifat abstrak. Pada materi kelas V mendatang akan diajarkan konsep sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media animasi. Pendekatan ini menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa dan mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Penelitian ini akan fokus pada sistem pencernaan manusia dan berbagai organnya, seperti rongga mulut, kerongkongan, lambung, pankreas, hati, usus, dan anus, guna memberikan pemahaman praktis kepada mahasiswa.

Dalam penelitian ini akan dilakukan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum diberikan *treatment*, sedangkan *post-test* dilakukan setelah diberikan *treatment*. Dengan menggunakan metodologi ini, diharapkan akan ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Proses penelitian diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Alur Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu. Penelitian ini dipilih karena pengaruh variabel perlakuan terhadap variabel hasil dapat ditentukan. Hal ini harus dikendalikan agar tidak muncul variabel lain yang dapat mempengaruhi variabel hasil penelitian. Sugiono (2020:128).

Sugiyono (2020:136) menyatakan bahwa jenis penelitian yang menggunakan True Experimental melibatkan pengambilan sampel secara acak terhadap eksperimen dan kontrol dalam populasi. Desain penelitian khusus ini menggunakan “Desain Kontrol Posttest-Only”. Terdiri dari dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara spesifik, kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan diberikan video animasi, sedangkan kelompok kontrol hanya diberi perlakuan menggunakan alat peraga. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas	Pretes	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_2	-	O_4

(Sugiyono, 2017:116)

Keterangan :

X : Perlakuan (*treatment*) menggunakan media video animasi

R₂ : Perlakuan menggunakan alat peraga

O₁ : *Prettest* sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen

O₂ : *Posttest* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O₃ : *Prettest* pada kelompok Kontrol

O₄ : *Posttest* pada kelompok Kontrol

Langkah-langkah berikut akan dilakukan dalam penelitian ini.

1. Pilih dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Menerapkan penggunaan media video untuk memberikan perlakuan pada kelas eksperimen
3. Gunakan alat peraga untuk belajar di kelas kontrol.

Selanjutnya untuk mengetahui dampak pemanfaatan video animasi, dilakukan *post-test* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk menilai pengaruh konten video animasi terhadap perolehan pengetahuan ilmiah.

3.2. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sudarmanto (2013:26), populasi merupakan keseluruhan objek atau individu yang menjadi fokus penelitian. Sebaliknya Darmadi (2014:55) mendefinisikan populasi sebagai suatu kategori luas yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk tujuan penelitian, dan dari situlah ditarik kesimpulan untuk dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Batu Kumbang yang berjumlah 58 orang. Peneliti memfokuskan pada kondisi populasi dengan meneliti satu kelas yaitu kelas V di SDN 3 Batu Kumbang.

2. Sampel

Menurut Arikunto (2016:95), sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Ketika populasinya besar, maka menjadi tidak praktis bagi peneliti untuk mempelajari setiap individu yang ada di dalamnya karena keterbatasan data dan waktu. Dalam kasus seperti ini, peneliti dapat menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak untuk memilih sebagian populasi untuk penelitian mereka. Jika ukuran sampel lebih besar dari 100%, maka persentase (misalnya 50%) dapat diambil dari populasi. Sebaliknya, jika jumlah sampel kurang dari 100%, disarankan untuk mencakup seluruh populasi guna melakukan penelitian populasi.

Tabel 3.2 Data siswa kelas IV di SDN Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023

Sekolah	Jenis kelamin		Jumlah	Kelas
	Laki-laki	Perempuan		
SDN 3 Batu Kumbang	13	16	29	Eksperimen
SDN 3 Batu Kumbang	13	16	29	Kontrol
Jumlah	26	32	58	

Berdasarkan observasi, kondisi kelas di SDN Batu Kumbang diselenggarakan secara paralel. Oleh karena itu pada penelitian ini dipilih

kelas V SDN Batu Kumbang sebagai sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling, dimana kelas kontrol dan kelas eksperimen dipilih melalui sistem undian atau shuffle. Penggambaran tersebut menghasilkan kelompok eksperimen SDN 3 Batu Kumbang yang terdiri dari 58 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok.

3.3. Waktu dan Tempat Penelitian.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 14-17 Juni 2023, di SDN 3 Batu Kumbang, Kabupaten Lombok Nusa Tenggara Barat. Pada semester Genap Tahun 2023/2024.

3.4. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi, sebagaimana dikemukakan Suharsimi Arikunto (2004: 272), tidak hanya sekedar mencatat; hal ini juga mencakup melakukan evaluasi dan penilaian pada berbagai tingkatan. Dalam penelitian, observasi mengacu pada pemeriksaan langsung atau tidak langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Pada penelitian khusus ini dilakukan observasi untuk mengumpulkan data awal mengenai dampak pemanfaatan video animasi dalam pendidikan sains untuk Tema III Subtema I.

2. Dokumentasi

Ridwan (2014:58) menyatakan bahwa dokumentasi digunakan untuk

mengumpulkan data dari tempat penelitian, yang meliputi buku-buku terkait, peraturan, laporan kegiatan, foto, film docmeter, dan informasi terkait lainnya. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data siswa kelas V SDN 3 Batu Kumbang Narmada Lombok Barat.

3.5. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel independen dikenal sebagai variabel stimulus, prediktor, dan anteseden. Menurut Sugiyono (2016:61), variabel bebas disebut juga variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi katalisator perubahan atau munculnya variabel terikat (terikat). Dalam penelitian ini, variabel independen yang diteliti adalah pemanfaatan video animasi pada materi pembelajaran IPA.

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat, juga dikenal sebagai variabel *output*, kriteria, atau konsekuensi, sering disebutkan. Variabel itulah yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas, seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:61). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah tingkat minat terhadap dampak Media Pembelajaran.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur data penelitian

yang berguna untuk memperoleh data yang tepat. Widoyoko (2020:51) menyatakan bahwa metode pengumpulan data yang dipilih dalam penelitian ini melibatkan penggunaan metode observasi dan angket. Tujuan dari metode ini adalah untuk memahami peran media video animasi dalam pendidikan sains tentang Sistem Pencernaan Manusia. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, angket, dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi/ lembar pengamatan untuk melihat aktivitas siswa kelas V di SDN 3 Batu Kumbang selama proses belajar mengajar berlangsung.

Tabel 3.3 Lembar Observasi (Kelas Eksperimen)

No	Komponen yang diukur	Pertemuan ke-			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	a. Guru membuka kelas dengan salam				
	b. Guru mengajak siswa untuk berdoa				
	c. Guru memeriksa kehadiran siswa				
	d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				
	e. Antusiasme siswa saat apersepsi				
2.	Kegiatan Inti				
	a. Guru memfasilitasi siswa dengan video animasi materi system pencernaan Manusia tema III sub tema I dalam pembelajaran IPA				
	b. Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang system pencernaan Manusia tema III sub tema I dalam pembelajaran IPA				
	c. Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan materi				
	d. Keaktifan siswa dalam bertanya				

	e. Guru menerapkan penggunaan video animasi dengan metode pembelajaran Diskusi, Percobaan, dan Penugasan.				
	f. Siswa diberikan kesempatan menyimak video animasi system pencernaan Manusia tema III sub tema I dalam pembelajaran IPA				
	g. Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran				
	h. Keterampilan siswa dalam berpendapat				
	i. Guru memberikan kesempatan kepada siswa lainya untuk menanyakan materi yang belum di pahami				
	j. Guru melakukan “ice breaking” tepuk semangat				
3.	Kegiatan Penutup				
	a. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas				
	b. Guru memberikan tes evaluasi				
	Jumlah skor				

Tabel 3.4 Lembar Observasi (Kelas Kontrol)

No	Komponen yang diukur	Pertemuan ke-			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	a. Guru membuka kelas dengan salam				
	b. Guru mengajak siswa untuk berdoa				
	c. Guru memeriksa kehadiran siswa				
	d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				
	e. Antusiasme siswa saat apersepsi				
2.	Kegiatan Inti				
	a. Guru memfasilitasi siswa dengan alat peraga materi system pencernaan Manusia tema III sub tema I				

	dalam pembelajaran IPA				
	b. Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang system pencernaan Manusia tema III sub tema I dalam pembelajaran IPA				
	c. Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan materi				
	d. Keaktifan siswa dalam bertanya				
	e. Siswa diberikan kesempatan untuk mengamati alat peraga				
	f. Guru menerapkan penggunaan alat peraga dengan metode pembelajaran Diskusi, Percobaan, dan Penugasan.				
	g. Guru memberikan contoh manfaat/kegunaan dari alat peraga dalam system pencernaan Manusia tema III sub tema I dalam pembelajaran IPA				
	h. Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran				
	i. Keterampilan siswa dalam berpendapat				
	j. Guru melakukan “ice breaking” tepuk semangat				
3.	Kegiatan Penutup				
	a. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas				
	b. Guru memberikan tes evaluasi				
	Jumlah skor				

2. Lembar Angket

Lembar angket merupakan kumpulan pertanyaan tertulis yang diberikan kepada siswa untuk mengumpulkan pendapat, pengalaman, dan kesan baik dari sudut pandangnya sendiri maupun dari lingkungan luar.

(Suharsimi Arikunto, 1988:77) Langkah-langkah pengumpulan data diuraikan pada tabel 3.5.

- a) Peneliti membagikan kuesioner kepada siswa secara individu, dan setiap siswa menerima satu lembar kuesioner.
- b) Siswa diinstruksikan untuk membaca angket sebelum menjawabnya.
- c) Siswa diminta menandai (√) pilihannya pada kolom yang sesuai berdasarkan pendapat pribadinya.

Tabel 3.5 Kriteria Pengukur Angket

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

3.7. Teknik analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah video animasi berdampak terhadap hasil belajar Kelas V IPA Tema III Subtema Satu Pembelajaran II di SDN Batu Kumbang. Analisis ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk menguji data dari lembar validasi yang diberikan oleh para ahli. Tujuannya untuk menilai keabsahan RPP, angket, dan lembar pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, data hasil pre-test dan post-test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dianalisis. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sudah

homogen. Aplikasi SPSS 25 untuk Windows digunakan untuk analisis ini. Selanjutnya dilakukan uji T untuk menguji hipotesis.

3.7.1. Uji Validasi Instrumen

Validasi instrumen merupakan kegiatan yang dilakukan oleh ahli untuk mengevaluasi kesesuaian dan validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2010:414), validasi instrumen masih merupakan penilaian rasional karena berdasarkan pemikiran logis dan belum dibuktikan dalam situasi praktis. Validasi dalam penelitian ini memanfaatkan tenaga profesional yang terampil untuk mengevaluasi instrumen yang telah dikembangkan. Ahli ini diminta untuk menilai instrumen tersebut guna mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan.

1. Analisis Kevalidan RPP

Pada tahap awal, penulis mengembangkan formulir validasi yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan. Selanjutnya validator diberikan angket validasi dan menjawab pertanyaan pada formulir dengan memeriksa setiap kategori yang disediakan peneliti. Alat yang digunakan mempunyai lima pilihan jawaban, yang dapat disesuaikan dengan isi pertanyaan. Setiap pilihan jawaban mempunyai nilai tersendiri yang menunjukkan tingkat validitas RPP yang digunakan.

Rumus yang digunakan adalah:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = Skor validator

x = Jumlah skor yang diperoleh validator

y = Skor maksimum

2. Analisis kevalidan Angket

Untuk mengetahui validitas angket dan kesesuaiannya dengan indikator ketercapaian materi pembelajaran, perlu dilakukan analisis angket pada saat penilaian dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

keterangan :

xi = Skor validator

y = Skor maksimum

x = Jumlah skor validator

3. Analisis Lembar Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Dalam meneliti dan mengamati bagaimana pembelajaran dilaksanakan dianalisis dengan rumus sebagai berikut.:

$$Kp = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

Kp = Persentase skor lembar keterlaksanaan pembelajaran

x = Skor yang diperoleh

y = Skor maksimal

Selain itu, nilai yang diperoleh dari skor lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran diklasifikasikan menurut pedoman sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

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

3.7.2. Uji Reabilitas Instrumen

Tujuan uji reliabilitas instrumen adalah untuk menilai keakuratan kuesioner dalam melakukan pengukuran. Tingkat kepercayaan yang tinggi dapat dikaitkan dengan suatu tes jika tes tersebut memberikan hasil yang akurat. Analisis uji reliabilitas instrumen menggunakan metode Cronbach Alpha dan metode split half untuk menilai reliabilitas instrumen penelitian. Pengujian dihitung dengan menggunakan SPSS 21.0.

Apabila nilai korelasi hitung sama atau lebih besar dari nilai r tabel pada taraf signifikansi 5%, maka instrumen tes tersebut dianggap reliabel. Namun apabila nilai korelasi hitung lebih rendah dari nilai r tabel maka instrumen tes dianggap tidak reliabel. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 21.0, dan digunakan rumus yang digunakan untuk menentukan reliabilitas.

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

- r : Koefisien reabilitas instrument
 k : banyaknya butir pertanyaan atau soal
 $\sum \sigma_b^2$: Total Varian butir
 σ_1^2 : Total Varian

(Arikunto, 2002: 100)

Nilai r yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan r product moment untuk mengetahui kemungkinan yang akan terjadi.

- 1) Jika $r \geq r_{tabel}$ maka test tersebut realibel

Jika $r < r_{tabel}$ maka test tersebut tidak realibel

3.7.3. Uji Normalitas Data

Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi

normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan satu sampel *Kolmogorov-Smirnov* di perangkat lunak SPSS 25 untuk Windows. Jika nilai sig koefisien asimtotik pada nilai *Kolmogorov-Smirnov* kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak mengikuti distribusi normal.

3.7.4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan dalam penelitian ini untuk menilai apakah sampel mempunyai varian yang sama atau tidak. Uji Levene pada perangkat lunak SPSS 25 *for Windows* digunakan untuk uji homogenitas ini. Apabila nilai uji Levene lebih besar dari nilai tabel, atau nilai koefisien signifikansi lebih besar dari nilai alpha yang ditentukan yaitu 5% (0,05), maka data dianggap homogen. Sebaliknya jika uji Levene lebih kecil dari nilai tabel, atau nilai koefisien signifikansinya kurang dari 0,05 maka data dianggap tidak homogen.

3.7.5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata sampel yang digunakan atau tidak. Tujuannya adalah untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa ketika memanfaatkan media pembelajaran video dibandingkan Animasi Pencernaan Manusia pada Pembelajaran IPA Kelas V Tema III Subtema Satu Pembelajaran II di SDN Batu Kumbang.

Penelitian ini menggunakan uji t sampel *related*. Langkah-langkah melakukan uji t sampel *related* diuraikan sebagai berikut.:

1. Rumusan Hipotesis

$H_0 \mu > \mu_2$: “Tidak ada pengaruh penggunaan video pembelajaran animasi pembelajaran IPA tentang Sistem Pencernaan Manusia dengan tema III sub tema I terhadap hasil belajar siswa di SDN Batu Kumbang”.

$H_a \mu \leq \mu_2$: “Adanya pengaruh penggunaan video Animasi IPA tentang Sistem Pencernaan Manusia dengan tema III sub tema I terhadap hasil belajar siswa di SDN 3 Batu Kumbang”.

2. Rumus Statistika

$$T_{\text{hitung}} = \frac{(x_1 - x_2)}{\sqrt{\left(\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2}\right) \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

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 kontrol

S^2_1 = variansi kelas eksperimen

S^2_2 = variansi kelas kontrol

Dengan $S^1 = \sqrt{\frac{\sum(X_1 - \bar{X})^2}{n - 1}}$

3. Kriteria uji

Tolak H_0 jika $t > t_{\text{tabel}}$

4. Keputusan uji

Kesimpulan H_0 diterima atau ditolak. Penelitian ini menguji hipotesis dengan bantuan program SPSS 25.