

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI MUATAN
PERISTIWA PROKLAMASI DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
KELAS V SDN 4 BAJUR TAHUN AJARAN 2021/2022**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



OLEH:

DESI NILA SARI
118180028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI MUATAN
PERISTIWA PROKLAMASI DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
KELAS V SDN 4 BAJUR TAHUN AJARAN 2021/2022**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada Hari Kamis, 21 Juli 2022

Dosen Pembimbing I



Nanang Rahman, M.Pd
NIDN. 0824038702

Dosen Pembimbing II



Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

Menyetujui:

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,**



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

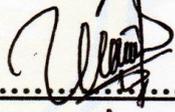
SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI MUATAN PERISTIWA PROKLAMASI DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN 4 BAJUR TAHUN AJARAN 2021/2022

Skripsi atas nama Desi Nila Sari telah dipertahankan di depan dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Rabu, 27 Juli 2022

Dosen Penguji

- | | | |
|---|----------------|--|
| 1. <u>Nanang Rahman, M.Pd</u>
NIDN. 0824038702 | (Ketua) | 
(.....) |
| 2. <u>Nursina Sari, M.Pd</u>
NIDN. 0825059102 | (Anggota I) | 
(.....) |
| 3. <u>Yuni Mariyati, M.Pd</u>
NIDN. 0806068802 | (Anggota II) | 
(.....) |

Mengesahkan:

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


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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Desi Nila Sari

Nim : 118180028

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul *efektivitas penggunaan media video animasi muatan peristiwa proklamasi dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Kelas V Sdn 4 Bajur* adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

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

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang diperoleh.

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

Mataram, 25 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



DESI NILA SARI
118180028



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 : DESI NILA SARI
NIM : 118180028
Tempat/Tgl Lahir : Kore, 05-05-1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 205 283 254
Email : ddesinilasari@gmail.com

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

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI MUATAN PERISTIWA
PROKLAMASI DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN 4 BAJUR
TAHUN AJARAN 2021/2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 48%

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.

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

Mataram, KAMIS - 01-09 2022

Penulis



DESI NILA SARI

NIM. 118180028

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 : DESI NILA SARI
NIM : 118180028
Tempat/Tgl Lahir : Kore, 05-05-1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 205 283 254 / ddesinilasari@gmail.com
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:

EFEKTIVITAS PENGELOMPOKAN MEDIA VIDEO ANIMASI MUATAN PERISTIWA
PROKLAMASI DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN 4 BAJUR
TAHUN AJARAN 2021/2022

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, Kamis - 01 - 09 2022
Penulis



DESI NILA SARI
NIM. 118180028

Mengetahui
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

“Kejarlah Impian. Raih Seribu Jalan. Tetap Tenang. Selesaikan Apa Yang Menjadi Tujuan. Bahagiakan Kedua Orang Tua Sebagai Bentuk Pengabdian Mu Seumur Hidup Hingga Akhir Hayatnya”

PERSEMBAHAN

Bimillahirrahmanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih, lagi maha penyayang. Alhamdulillahirobbil’alamin, puji dan syukur kepada sang Maha Kuasa dengan segala kerendahan hati, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku dan kakakku atas do’a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehingga anaknda dapat menjadi seperti ini.
2. Semua keluarga yang selalu sabar mendampingiku selama ini.
3. Teman-teman seperjuangan di Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Terimakasih banyak buat pembimbing I dan pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Almamater tercinta UM Mataram.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“efektivitas penggunaan media video animasi muatan peristiwa proklamasi dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Kelas V Sdn 4 Bajur.*

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr.Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Bapak Nanang Rahman, M.Pd selaku pembimbing ke I (pertama)
5. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd, selaku pembimbing ke II (kedua)
6. Bapak kepala sekolah SDN 4 Bajur beserta guru dan stafnya.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Desi Nila Sari. 118180028. “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Muatan Peristiwa Proklamasi Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 4 Bajur”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nanang Rahman, M.Pd
Pembimbing 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRAK

Media video animasi dirasa sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mengurangi kebosanan. Siswa dilibatkan untuk melihat dan mendengarkan secara langsung sehingga melalui pembelajaran IPS siswa dapat mengetahui peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan Indonesia dan tokoh-tokoh yang terlibat dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan media video animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kelas V SDN 4 Bajur Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Quasi Eksperimental designe* dengan jumlah sampel 30 siswa kelas V di SDN 4 Bajur. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan non test dan tes untuk mengetahui hasil belajar dan dokumentasi dengan teknik analisis data yaitu uji validitas, uji reabilitas, uji daya pembeda soal, uji tingkat kesukaran, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS 20.00 *for windows* dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($4.970 \geq 2,048$), dan nilai $sig \leq 0,05$ ($0.000 \leq 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_a terima. Hal ini menunjukkan, bahwa hipotesa (H_a) yang berbunyi bahwa efektivitas penggunaan media video animasi tentang peristiwa proklamasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Kelas V SDN 4 Bajur Tahun Pelajaran 2021/2022, dinyatakan diterima.

Kata kunci: Media Video Animas, Kemampuan Berpikir Kritis

Desi Nila Sari. 118180028. *"Effectiveness of Using Animated Video Media of the Content of the Proclamation of Events in Social Studies Learning to Improve Critical Thinking Skills for Fifth Grade Students of SDN 4 Bajur"*. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Nanang Rahman, M.Pd

Consultant 2: Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRACT

Animated video media is seen to be particularly suited to the demands and characteristics of elementary school children. Students become more engaged in their studies and experience less boredom. Students are actively involved in seeing and hearing what is being told to learn about historical events and the individuals engaged in the proclamation of Indonesian independence,. This study aims to determine the effectiveness of animated video media on social studies activities and learning outcomes for the Proclamation of Indonesian Independence in class V at SDN 4 Bajur. This study employs a quasi-experimental methodology using 30 SDN 4 Bajur fifth graders as the sample size. To determine learning outcomes and document them, the data collection method used in this study uses non-tests and tests. These techniques include validity testing, reliability testing, discriminating power testing, difficulty level testing, normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing. The results showed that the results of the calculation of hypothesis testing with the help of the SPSS 20.00 for windows program using the Independent Sample T-Test test technique at a significance level of 5% obtained the value of $t_{hitung} \geq t_{table}$ ($4.970 \geq 2.048$), and the value of sig 0.05 (0.000 0.05). So H_0 is rejected, and H_a accepts. This finding indicates that the hypothesis (H_a), which claims that employing animated video media on the proclamation of social studies in learning social studies can enhance Class V students' critical thinking skills in the academic year 2021–2022, is accepted.

Keywords: Animas Video Media, Critical Thinking Ability

xi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoretis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian yang Relevan	8
2.2 Kajian Pustaka.....	12
2.2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	12
2.2.2 Media Pembelajaran	14
2.2.3 Media Pembelajaran Video Animasi.....	16
2.2.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	21
2.2.5 Kemampuan Berpikir Kritis	24
2.2.6 Indikator Berpikir Kritis.....	26
2.2.7 Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	29

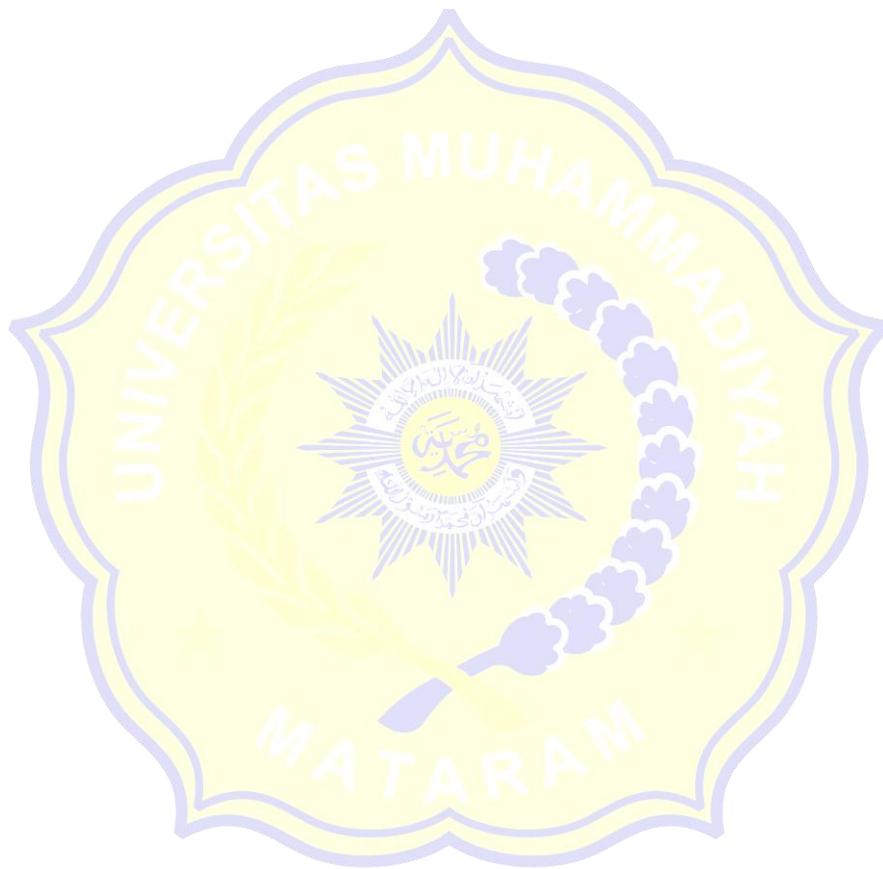
2.3 Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Rancangan Penelitian	33
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.3 Populasi dan Sampel	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35
3.5 Variabel Penelitian	39
3.6 Instrumen Penelitian.....	39
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.8 Teknik Analisis Data.....	41
3.8.1 Analisis Hasil Uji Coba Instrumen	41
3.8.2 Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Lokasi Penelitian.....	49
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian.....	50
4.1.3 Deskripsi Data Penelitian.....	52
4.1.4 Deskripsi Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	58
4.1.5 Uji Persyaratan Analisis	60
4.1.6 Uji Hipotesis.....	62
4.2 Pembahasan.....	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian.....	33
Table 3.2. Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen	36
Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontro.....	37
Tabel 3.4. Kisi Kisi Soal Untuk <i>Pretes</i> dan <i>posttes</i>	38
Tabel 3.5 Kriteria Gain Skor ternormalisasi.....	48
Tabel 4.1. Hasil keterlaksanaan pembelajaran.....	52
Tabel 4.2. Hasil Validitas Butir Soal	53
Tabel 4.3. Hasil Uji Reabilitas	54
Tabel 4.4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	56
Tabel 4.5. Hasil Uji Daya Beda Soal	57
Tabel 4.6. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	59
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas.....	61
Tabel 4.8. Uji Homogenitas	62
Tabel 4.9. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir`32



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia. Pentingnya pendidikan dalam mengembangkan potensi setiap individu diakui dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Harapan untuk menjadi bangsa yang cerdas secara spiritual, intelektual, dan moral dapat diwujudkan melalui praktik pendidikan yang terarah. Tujuan pendidikan sebagaimana diatur dalam Pasal 3 Bab 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah Pendidikan nasional berarti, dalam kaitannya dengan pembentukan kehidupan bangsa, dengan tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan bertakwa, keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Menjadi warga negara yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia untuk mencapai tujuan pendidikan nasional adalah melalui pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pendidikan formal meliputi pendidikan di sekolah. Pendidikan informal meliputi kursus dan bimbingan belajar. Pendidikan informal adalah

pendidikan di rumah. Setiap jalur pendidikan memiliki perannya masing-masing dalam memajukan pendidikan di Indonesia, namun pendidikan formal memegang peranan yang paling penting.

Sebagai jenjang pendidikan yang melandasi pendidikan menengah dan tinggi, pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar memerlukan arah dan tujuan. SK No. 19 Tahun 2005 (sekarang SK No. 32 Tahun 2013) Bab V Pasal 26 (1) tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan: pengetahuan, akhlak, akhlak mulia, serta kemampuan mendidik diri sendiri secara mandiri”. Tingkat pendidikan dasar berfungsi sebagai dasar untuk pengetahuan ilmiah dan membantu mengoptimalkan perkembangan anak melalui pembelajaran yang dipimpin oleh guru.

Menurut Soewarso dkk.(2010:12), “IPS adalah ilmu yang mempelajari manusia dalam hubungannya dengan lingkungan sosial dan fisiknya”. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan: “IPS adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan berpikir logis dan kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan kompeten dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional, dan internasional. Itu salah satu mata pelajaran saya.”. Siswa diharapkan mampu beradaptasi dengan perubahan yang sedang berlangsung melalui kemampuan berpikir logis dan kritis. Fokus pembelajaran IPS adalah mengupayakan agar siswa dapat menggunakan konsep-konsep yang dipelajarinya sebagai prasyarat untuk kehidupan sosial.

Berdasarkan hasil observasi pertama yang dilakukan penulis di SDN 4 Bajur pada tanggal 5 Juni 2021, berdasarkan informasi dari siswa kepala sekolah dan wali kelas SDN 4 Bajur, semangat belajar dan pemikiran siswa yang kritis SDN 4 Bajur belum memiliki kelas IPS, tercermin dari nilai hasil belajar siswa. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh salah satu siswa guru SDN 4 Bajur: bahwa Berkaitan dengan pengukuran kemampuan berpikir kritis siswa di SDN 4 Bajur masih sangat rendah dalam proses belajar mengajar siswa di sini. Hal ini mungkin masih dipengaruhi oleh ketatnya atau kurangnya metode pembelajaran, misalnya dipembelajaran IPS., ternyata siswa masih kurang memiliki keterampilan belajar.

Oleh karena itu, saat belajar, anak harus diberi kesempatan untuk melakukan sesuatu. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif berarti bahwa siswa mengendalikan kegiatan belajarnya, baik fisik maupun mental. Upaya kami untuk menyediakan layanan pembelajaran siswa yang sangat baik dapat dilacak dengan banyak cara. Salah satu inisiatif yang dapat diambil adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Menurut Cricitos dalam Daryanto (2013: 4), ``Media adalah merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu pembawa pesan dari komunikator ke komunikator''. Daryanto (2013: 8) menjelaskan 'fungsi media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa)'. Fungsi media dapat diketahui melalui manfaat dan

kemungkinan hambatan dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya proses pembelajaran tidak hanya klasikal dan individual, tetapi juga pembelajaran kelompok, sehingga penggunaan media pembelajaran harus seefektif mungkin. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media film.. Media film merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan suara dan gambar untuk membuatnya menarik, namun karena informasi masuk melalui dua indra mata dan telinga maka pengaruhnya lebih dalam. Menurut Arsyad (2015:50), “Film adalah gambar bingkai demi bingkai, yang diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor bingkai demi bingkai, sehingga gambar tampak tajam dilayar”.

Seperti dijelaskan di atas, media video animasi dinilai sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar dan kurang bosan. Melalui Pembelajaran IPS, memungkinkan siswa untuk melihat dan mendengar secara langsung peristiwa menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan orang-orang yang terlibat dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.. Belajar IPS menjadi lebih bermakna bagi siswa karena dapat menyaksikan secara langsung peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti terinspirasi untuk menguji keefektifan media video animasi dalam upaya pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi tentang peristiwa proklamasi dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 4 Bajur”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dikemukakan bahwa pokok masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi tentang peristiwa proklamasi dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 4 Bajur?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan media video animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kelas V SDN 4 Bajur.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini: teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam bidang pendidikan khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas materi pembelajaran IPS Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SDN 4 Bajur..

1.4.2 Manfaat secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi:

a. Bagi guru

- 1) Memberikan kontribusi efektivitas penggunaan media video animasi dan gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SDN 4 Bajur yang mempelajari materi IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- 2) Media video animasi membantu meningkatkan kinerja guru materi pembelajaran IPS Proklamasi Kemerdekaan Indonesia .

b. Bagisiswa

Manfaat bagi siswa antara lain:

- 1) Melalui proses belajar, Anda akan dapat meningkatkan hasil belajar Anda dalam kegiatan dan IPS untuk mendeklarasikan kemerdekaan Indonesia.
- 2) Melalui proses pembelajaran IPS, siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi dan tanggung jawab.

c. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah antara lain:

- 1) Berkontribusi pada efektivitas penggunaan media video animasi dan media visual untuk meningkatkan aktivitas IPS dan hasil belajar materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SDN 4 Bajur Kelas V.
- 2) Menggunakan media video animasi untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Yang Relevan

Pada bagian ini peneliti memaparkan beberapa penelitian sebelumnya tentang media video animasi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran dan digunakan sebagai studi empiris untuk melakukan penelitian. Hasil penelitian tersebut antara lain:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Marthaningtyas (2014) berjudul Efektivitas Pembelajaran Penggunaan Media Ruang Angkasa Film Dokumenter IPA pada Materi Pembelajaran Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP 1 Walisongo Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan instrumen tes pilihan ganda 20 soal. Analisis data akhir menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen adalah 81,11, lebih tinggi dari 73,7 di kelas kontrol. Pengujian hipotesis H_a dengan uji t satu arah menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,393 > 1,67$. Berdasarkan analisis uji coba pengayaan, diperoleh 0,45 untuk kelas eksperimen dalam kategori sedang dan 0,28 untuk kelas kontrol dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media rekam ruang pada pembelajaran saintifik materi tata surya lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran non media konvensional.

Perbedaan penelitian penulis dengan Martaha Ningsihtias terletak pada penggunaan media pembelajaran, dimana penulis menggunakan video animasi untuk media pembelajaran IPS sedangkan penelitian Martha Nata I menggunakan video dokumenter animasi.materi sains, sedangkan Martanata menggunakan materi sains. Kesamaan antara kedua penelitian ini terletak pada keefektifan media pembelajaran.Artinya kedua penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar.

- 2) Rahmatullah (2011), penelitian yang dilakukan oleh Universitas Pendidikan Indonesia, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar'. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara 1) Kelas dengan dan tanpa media pembelajaran film animasi, pre-treatment 2) Kelas yang belum pernah menggunakan pembelajaran film animasi sebelumnya, 3) Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media pembelajaran animasi, 4) Meningkatkan hasil belajar siswa (akuisisi) antar kelas dengan atau tanpa media film animasi dan 5) Keterbatasan berkaitan dengan penggunaan media film animasi dalam proses pembelajaran. Kurangnya kompetensi guru dalam desain dan manajemen Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan Keterbatasan konten film animasi yang tidak sepenuhnya mengenali kebutuhan pembelajaran.

Perbedaan dan persamaan penelitian penulis dengan penelitian Rahmatullah terletak pada penggunaan media dokumenter dalam penggunaan media, dalam penelitian ini digunakan video animasi dan dalam penelitian ini subjeknya adalah siswa sekolah dasar. Meski penelitian yang dilakukan oleh rahmatullah terfokus pada siswa SMA, namun persamaannya sama-sama menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

- 3) Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih (2011) dari Universitas Negeri Yogyakarta, "Pengembangan Media Film Dokumenter untuk Mendukung Pembelajaran Akuntansi, Diskusi Kunci Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa SMA di Kelas X Sekolah Tinggi Akuntansi". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji desain dan kelayakan media dokumenter untuk digunakan sebagai penunjang bagi siswa SMK Akuntansi Kelas XA dalam pembelajaran Akuntansi untuk mata kuliah Akuntansi Bisnis Komersial. Penelitian ini menggunakan pendekatan research and development yang dilakukan di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Subyek penelitian ini adalah pengembangan media film dokumenter pada mata kuliah akuntansi yang merupakan mata kuliah siklus akuntansi perusahaan retail. Pengumpulan data dengan kuesioner dan analisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Bukti konsep media dokumenter yang dikembangkan oleh ahli materi mencapai hasil 93%, ahli media pembelajaran mencapai hasil 88%, dan tes siswa mencapai hasil 84%. Berdasarkan hasil studi kelayakan, media

dokumenter yang dikembangkan oleh ahli materi, ahli media pembelajaran dan mahasiswa sangat praktis dan merupakan mata kuliah dalam siklus akuntansi perusahaan komersial. Dapat ditentukan bahwa siswa SMK X akuntansi dapat menggunakannya untuk mendukung studi akuntansi mereka.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis rencanakan terletak pada metode penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih (Research and Development), meskipun metode yang digunakan penulis adalah deskriptif dan kualitatif. Media pembelajaran dan penelitiannya juga berbeda, penelitian Kurniasih menasar siswa profesional dan penelitian yang digunakan menasar siswa sekolah dasar. Kesamaan antara keduanya adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran.

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah proses perubahan perilaku yang penting bagi semua orang, dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dilakukan seseorang. Banyak ahli, termasuk Siregar dan Nara (2014: 5), mendukung konsep belajar yang menyatakan bahwa “belajar adalah kegiatan mental yang terjadi dalam interaksi dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan yang relatif konstan”. Perubahan perilaku terjadi sebagai akibat dari pengalaman manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan. Hal ini didukung oleh Slameto (2010:2), yang menyatakan bahwa “Belajar adalah proses bisnis di mana orang mencapai perubahan perilaku yang sama

sekali baru sebagai hasil dari pengalaman mereka berinteraksi dengan lingkungan mereka.

Waktu yang dibutuhkan untuk mencapai perubahan perilaku ini bervariasi dari orang ke orang, ada yang cepat dan ada yang lambat. Interaksi ini menyebabkan perubahan perilaku permanen atau jangka panjang pada individu.

Hamalik (2011: 27) mengatakan: “Belajar adalah modifikasi atau penguatan perilaku oleh pengalaman (belajar didefinisikan sebagai modifikasi atau penguatan perilaku oleh pengalaman)”. Suprijono (2011:4) Ia menyatakan bahwa ada tiga prinsip belajar. Kedua, belajar adalah sebuah proses. Ketiga, belajar adalah suatu bentuk pengalaman. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa belajar adalah proses mengubah tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

Belajar dan belajar adalah dua kata yang berbeda, tetapi mereka terkait erat. Padahal, kedua kegiatan tersebut saling mendukung dan mempengaruhi. Belajar adalah kegiatan yang berhubungan dengan belajar. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Ayat 20, “Belajar adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”.

Briggs (1992), dalam Rifa`I dan Anni (2011:191), berpendapat “Belajar adalah serangkaian peristiwa yang mempengaruhi siswa dan

membuat mereka merasa baik,”. Menurut Suprijono (2011:13), 'Belajar adalah dialog interaktif'. Belajar adalah proses yang berpusat pada siswa dan konstruktif.

Pandangan lain, menurut Hamalik (2011: 57), “Belajar adalah perpaduan antara faktor manusia, bahan, fasilitas, peralatan, dan proses yang saling berinteraksi dalam mencapai tujuan pembelajaran.” Ini termasuk siswa, guru, dan staf lain yang terlibat dalam sistem pendidikan. Bahan-bahan seperti buku, papan tulis, kapur, foto, slide, film, kaset audio dan video. Sarana dan perlengkapan yang terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audiovisual, dan komputer. Sistem pendidikan juga memasukkan prosedur yang mencakup informasi, praktik, studi, dan jadwal serta metode ujian.

Menurut Gagne (1981) dari Rifa'I dan Anni (2011: 192), “Belajar adalah rangkaian peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar internal siswa”. Studi ini dirancang untuk membantu siswa dengan mudah memproses informasi dunia nyata untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Dari uraian tersebut dapat kita simpulkan bahwa belajar adalah usaha guru untuk membantu siswa melaksanakan kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan mengembangkan keterampilannya secara optimal

2.2.2. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2015:3), “Kata media berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. (Cricitos, 1996) menyatakan dalam Daryanto (2013:4) bahwa “Media merupakan bagian integral dari komunikasi, penyampai pesan dari komunikator ke komunikator”. Asura dkk.(2007: 5.5) menyatakan bahwa “Istilah media pembelajaran secara harfiah berarti mediasi atau pengantar. Istilah pembelajaran diartikan sebagai kondisi yang diciptakan untuk mendorong seseorang melakukan suatu kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran lebih menekankan pada kedudukan media sebagai sarana penyebaran berita atau informasi pembelajaran dalam rangka mengkondisikan seseorang untuk belajar..

Media merupakan penghubung atau perantara dalam penyampaian materi yang diajukan untuk mencapai tujuannya. Media umumnya dicirikan oleh tiga unsur utama: suara, gambar, dan gerak. Syura Asura, dll. (2007: 5.7), "Kami mengkategorikan media dengan membedakan antara media mahal dan kompleks (media besar) dan media murah dan sederhana (media kecil). Kategori media besar seperti komputer, film, slide, dan program video., realitas sederhana, dan sketsa." Klasek (1997) dalam Asra, dkk (2007: 5.7) Mengkategorikan media pembelajaran menjadi media visual, media audio, media “visual”, pengalaman langsung dan simulasi, media cetak, dan media program. media yang dipelajari atau dikenal. Computer Aided Instruction (CAI) sebagai sebuah program.

Menurut Rudy Brets dalam Asra, dkk (2007: 5. 7), ada 7 klasifikasi

media yaitu sebagai berikut:

- 1) Media audiovisual bergerak seperti film suara, kaset video, film televisi, dan kartun.
- 2) Contoh media audiovisual bisu seperti: film suara, halaman suara, slide suara.
- 3) Audio semi-gerak seperti B.: Karakter jauh dalam suara.
- 4) Media gambar bergerak seperti film bisu.
- 5) Media visual senyap seperti: halaman cetak, foto, mikrofon, slide senyap. Pembawa suara seperti radio, telepon, dan tape.
- 6) Media cetak seperti: buku, modul, materi yang berdiri sendiri.

2.2.3. Media Pembelajaran Video Animasi

Video Animasi Pengertian Media Pembelajaran “Media berasal dari kata latin media yang berarti perantara. Oleh karena itu media mengacu pada penyediaan informasi, bertindak sebagai sumber atau sumber, dan media antara pemberi informasi dan penerima atau penerima informasi itu. informasi dapat diartikan sebagai perantara antara Gerlach & Ely dalam Arsyad (2013, hlm. 3) menyatakan: “Media, dalam arti luas, adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Menurut Heinich dalam Benny (2017, p.15), Media pembelajaran atau pendidikan adalah “segala sesuatu yang mengandung informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu proses pembelajaran”. “Media dalam proses belajar mengajar cenderung dimaknai sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk memperoleh, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.” (Arsyad 2013, hlm.3). Gagne' dan Briggs dalam Arsyad (2013, hlm. 4) menyatakan, Media pembelajaran meliputi buku, tape recorder, kaset, kamera video, VCR, film, slide (bingkai gambar), foto, foto, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran berisi informasi dan pengetahuan yang digunakan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berbentuk orang, benda, dll. Media pembelajaran dapat memotivasi belajar dan menambah jumlah siswa.

Film atau gambar hidup adalah gambar frame-by-frame yang diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor, membuat gambar tampak hidup di layar” Arsyad (2013, hlm. 50). “Media video tergolong media audiovisual yang dapat menampilkan pesan dan informasi melalui elemen gambar dan suara yang ditransmisikan secara bersamaan,” Benny (2017, hlm.137). Media video tergolong media audiovisual yang dapat mengungkapkan informasi dengan gambar dan suara. Media video sering digunakan sebagai wahana untuk menyampaikan pesan yang utuh.

“Animasi berasal dari kata 'animate' yang artinya tampak hidup dan bergerak." Gunawan (2012, hlm. 26).

“Animasi adalah film yang bercerita dengan mengolah gambar menjadi gambar bergerak.”Gunawan (2012, p.26)."Animasi adalah urutan bingkai yang, ketika diputar ulang bingkai demi bingkai pada kecepatan yang memadai, dapat menghadirkan gambar bergerak yang mengalir, seperti film atau video. Animasi juga dapat diinterpretasikan melalui gambar animasi”.

Berdasarkan pengertian di atas, animasi dapat diartikan sebagai gambar bergerak yang terdiri dari beberapa objek yang disusun menjadi sebuah video atau film. Dengan menggabungkan media pembelajaran dengan teknologi yang semakin canggih, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Siswa menjadi peserta yang lebih aktif dalam belajar. Media video merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi. Media video dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah media video animasi. Media video animasi ini berisi gambar 2D atau 3D.

Fungsi media pembelajaran video animasi Arsyad (2017, hlm. 19) menyatakan “bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran, dan bahwa iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur dan diciptakan oleh guru dikatakan memiliki sebuah dampak”. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2017, hlm. 19), “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan keinginan

dan minat baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa”. Dalam Arsyad (2017, p.20), Levie & Lentz memaparkan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensasi.”.

Media Pembelajaran dirancang untuk membantu guru dalam memberikan materi kepada siswa dan untuk membantu siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Tujuan Media Pembelajaran Video Animasi Achsin Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Tujuan penggunaan media pengajaran adalah:

1. Memastikan bahwa proses belajar mengajar yang berlangsung berlangsung efektif dan efisien.
2. Untuk membantu guru/pendidik mengkomunikasikan informasi penting kepada siswa.
3. Untuk memudahkan siswa dalam mengasimilasi atau menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru/pendidik.
4. Keinginan siswa untuk mempelajari lebih mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik dapat dibangkitkan.

5. Untuk menghindari salah paham atau salah paham di kalangan siswa mengenai materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

Media video dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran guna mempermudah proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, penggunaan media video meningkatkan motivasi belajar siswa. Media video memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa agar tidak bosan dengan proses pembelajaran yang monoton. Media Pembelajaran Video Animasi Gerlach & Ely dalam Arsyad (2017, hlm.15) mengemukakan tiga ciri media, yaitu:

1. Fixed Properties Kemampuan ini mewakili kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi kejadian atau objek. Peristiwa atau objek dapat disusun kembali dan ditata ulang dengan menggunakan media seperti foto, kaset video, kaset audio, cakram komputer, dan film.
2. Properti Operasional Media memiliki properti operasional, sehingga memungkinkan untuk mengubah peristiwa atau objek. Dengan teknologi perekaman selang waktu, Anda dapat menunjukkan kepada siswa Anda suatu peristiwa yang berlangsung beberapa hari dalam beberapa menit. Hemat waktu dengan mengedit hasil rekaman untuk memanipulasi peristiwa dan objek.
3. Sifat Distributif Media Sifat distributif menyebabkan suatu benda atau peristiwa bergerak melalui ruang dan menyajikan peristiwa tersebut

kepada sejumlah besar siswa yang memiliki pengalaman stimulus yang relatif sama terhadap peristiwa tersebut.

Menurut Muallimassafii, fungsi atau ciri utama dari teknologi media audiovisual adalah:

1. biasanya linier
2. Biasanya menyajikan visual yang dinamis
3. Digunakan dengan cara yang telah ditentukan oleh desainer/produsen
4. Representasi fisik dari ide nyata atau abstrak
5. Dikembangkan berdasarkan prinsip behaviorisme dan kognisi
6. Umumnya Media video animasi yang berpusat pada Guru dan Kurang Interaktif dicirikan oleh pemanfaatan teknologi sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran melalui penggunaan media video animasi.

Media pembelajaran ini menggunakan perangkat keras seperti proyektor, laptop, kaset, dan layar proyektor selama proses pembelajaran dengan menampilkan video yang merekonstruksi peristiwa dan objek.

2.2.4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu disiplin ilmu yang diakui di sekolah-sekolah Indonesia sekitar tahun 1975. Ruang lingkup penelitian ilmu sosial sangat luas dan mencakup berbagai aspek dari berbagai aspek kehidupan seperti hubungan sosial, ekonomi, psikologis, budaya, sejarah dan sosial. Seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2013:137), "IPS adalah berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta

ilmu-ilmu yang mempelajari aktivitas dasar manusia, terutama untuk siswa tingkat sekolah dasar dan menengah, yang dikemas secara ilmiah untuk memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam”.

Jeromalik (1967) dalam Soewarso, dkk (2010:2) mendefinisikan ilmu-ilmu sosial (IPS) sebagai studi tentang manusia yang berhubungan dengan lingkungan sosial dan fisiknya. Menurut Barr (1978) dalam Winataputra, dkk (2008: 1.9) Ilmu-ilmu sosial mengintegrasikan ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan mempelajari pendidikan kewarganegaraan.

Dari uraian tersebut dapat kita simpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari manusia, hubungannya dengan masyarakat, dan interaksinya dengan lingkungannya. Siswa hidup dalam lingkungan masyarakat di mana mereka dapat tumbuh dan berkembang, dan kemudian menghadapi berbagai masalah dunia nyata yang mengelilingi mereka.

Dalam ketentuan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Kompetensi Lulusan, mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar peserta didik dapat: (1) Mengenali konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki keterampilan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan hidup sosial; (3) Memiliki komitmen dan pengakuan terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan bekerja pada tingkat lokal, nasional, dan global dalam masyarakat yang majemuk;

Menurut Susanto (2013:149), di K13 pemerintah memberikan petunjuk yang jelas tentang tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS:

- 1) Mengenali konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- 2) Keterampilan dasar seperti berpikir logis, berpikir kritis, rasa ingin tahu, rasa ingin tahu, pemecahan masalah dan keterampilan hidup sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Kemampuan untuk berkomunikasi, berkolaborasi dan bekerja dalam masyarakat multi-dimensi di tingkat lokal, nasional dan global..

Menurut Permendiknas No. 24 Tahun 2006, tujuan pembelajaran IPS adalah mempersiapkan peserta didik sedemikian rupa agar mampu menghadapi tantangan kehidupan yang sulit di masa depan masyarakat global. Di pelajaran IPS, Anda akan memperoleh berbagai pengetahuan dari tingkat pemula, seperti memperkenalkan diri, memperkenalkan keluarga Anda, memperkenalkan masyarakat, memperkenalkan dunia, dan memperkenalkan isu-isu sosial. Dengan cara ini, siswa dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan terhadap kehidupan dan segala tantangannya sehingga diharapkan dapat bertindak rasional untuk memecahkan masalah sosial yang dihadapinya.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dapat memberikan kepada siswa tawaran dan wawasan berupa pengetahuan, sikap, keterampilan dan kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan dalam kehidupan bermasyarakat.

2.2.5. Kemampuan Berpikir Kritis

Pikiran adalah salah satu hal yang membedakan orang satu sama lain. Menurut Irdyanti (2018:19), Berpikir adalah proses menghasilkan representasi mental baru melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks seperti penalaran, imajinasi, dan aktivitas pemecahan masalah. Menurut Ahmadi dan Supriyono (dalam Najla: 2016), Berpikir adalah proses dialektis. Artinya, sejauh yang kita pikirkan, pikiran kita berada dalam keadaan tanya jawab untuk dapat mengungkapkan konteks pengetahuan. Ketika kita berpikir, kita membutuhkan alat, yaitu akal (rasio). Menurut Santrock (dalam Rahmawati: 2014), berpikir berarti memanipulasi atau mengelola dan mengubah informasi dalam ingatan. Hal ini sering dilakukan untuk mengembangkan konsep, menalar secara logis, berpikir kritis, mengambil keputusan, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah.

Menurut Najla (2016:16), berpikir melibatkan aktivitas mempertanyakan dan mengidentifikasi, merancang, menghitung, mengukur, mengevaluasi, membandingkan, mengklasifikasikan, mengklasifikasikan atau membedakan, menghubungkan, menafsirkan, mengamati kemungkinan adanya, dan menganalisis kesimpulan yang ada.

penarikan. Oleh karena itu, ketika seseorang berpikir, ia menggabungkan pemahaman yang satu dengan yang lain untuk sampai pada solusi dari masalah yang dihadapi. Dari berbagai definisi di atas, dapat kita simpulkan bahwa konsep berpikir adalah aktivitas mental yang dialami seseorang ketika dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang perlu diselesaikan.

Menurut Ratnaningtyas (2016:87), “Pemikir kritis dapat dikenali dari cara seseorang menghadapi masalah.” Ini adalah kegiatan berpikir sistematis yang memungkinkan untuk dan evaluasi. Keyakinan dan pendapat sendiri. Oleh karena itu, pemikir kritis menggunakan penalaran untuk memutuskan apa yang harus dilakukan sesuai dengan kapasitas intelektualnya, Febriani (2015: 26). (Rifqiyana, 2015: 27), ketika siswa berpikir kritis dalam matematika, mereka membuat keputusan dan refleksi rasional tentang apa yang mereka lakukan atau pikirkan. Ennis (2011:1) menyatakan definisi berpikir kritis adalah “ *Critical thinking is reasonable, reflective thinking that is focused on deciding what to believe or do*”.

Menurut definisi ini, berpikir kritis menekankan pada pemikiran rasional dan reflektif. Pemikiran rasional dan reflektif ini digunakan dalam pengambilan keputusan.

Kemampuan berpikir kritis merupakan bagian dari modal dasar atau intelektual yang sangat penting bagi setiap orang dan merupakan bagian fundamental dari kedewasaan manusia. Menurut Najla (2016:20), salah satu tujuan berpikir kritis adalah “memungkinkan siswa untuk

menarik kesimpulan dengan mempertimbangkan data dan fakta yang sebenarnya terjadi”. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, berpikir kritis melibatkan membuat kesimpulan tentang apa yang diketahui, memahami bagaimana informasi dapat digunakan untuk memecahkan masalah, dan menemukan sumber informasi yang relevan untuk mendukung pemecahan masalah. Berpikir kritis juga dipandang sebagai keterampilan yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas batin seseorang.

2.2.6. Indikator Berpikir Kritis

Menurut Ennis (2011:2), ada 12 indikator kemampuan berpikir kritis yang dikelompokkan menjadi 5 tingkatan yaitu sebagai berikut.

- 1) Klarifikasi Dasar Fase ini dapat dibagi menjadi tiga metrik: (1) pembuatan pertanyaan, (2) analisis diskusi, dan (3) pertanyaan dan jawaban.
- 2) Justifikasi Keputusan (Decision Basis) Fase ini dibagi menjadi dua indikator: (1) menilai keandalan sumber dan (2) mengamati dan mengevaluasi laporan hasil pengamatan.
- 3) Rangkuman (Inferensi) Fase ini terdiri dari tiga indikator: (1) menarik kesimpulan dan mengevaluasi kesimpulan, (2) menarik kesimpulan dan mengevaluasi kesimpulan, dan (3) mengevaluasi.
- 4) Klarifikasi Lebih Lanjut (Extended Clarification) Fase ini dibagi menjadi dua indikator: (1) definisi dan evaluasi definisi, dan (2) identifikasi asumsi.

- 5) Estimasi dan Konsolidasi Fase ini dibagi menjadi dua indikator: (1) Dugaan dan (2) Kombinasi. Indikator Berpikir Kritis.

Menurut Jacob & Sam (2008) yaitu: 1. Merumuskan pokok-pokok permasalahan (klarifikasi). 2. Kemampuan untuk membenarkan argumen yang valid (penilaian). 3. Menarik kesimpulan yang jelas dan logis dari hasil tes (penalaran).

Arti dari indikator berpikir kritis menurut Facione (2013:5) yaitu:

1. Interpretasi, yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dan mengungkapkan maksud dari situasi, data, evaluasi, aturan, prosedur, atau berbagai kriteria.
2. Analisis, yaitu kemampuan untuk mengartikulasikan kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi, konsep, dan pertanyaan masalah.
3. Evaluasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam suatu masalah untuk menilai kebenaran pernyataan atau ekspresi lain dari pendapatnya atau untuk menilai kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi dan konsep.
4. Kesimpulan. Ini adalah kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang diperlukan untuk menarik kesimpulan yang masuk akal dengan mempertimbangkan informasi yang terkait dengan suatu masalah dan konsekuensinya berdasarkan *data yang ada*..

5. Menjelaskan, yaitu, membenarkan bukti, konsep, metodologi, atau kriteria logis berdasarkan informasi dan data yang ada, menyatakan penalaran ketika disajikan dalam bentuk argumen kemampuan manusia.
6. Pengaturan diri, yaitu orang yang sadar untuk memeriksa hasil kegiatan kognitif diri, unsur-unsur yang digunakan dalam kegiatan tersebut, dan hasil mengkonfirmasi, memvalidasi, dan mengoreksi kembali hasil pemikiran sebelumnya dengan menggunakan kemampuan keterampilan analitis dan evaluatif. dilakukan sebelumnya..

2.2.7. Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Berdasarkan kurikulum mata pelajaran IPS Kelas V Semester 2 terdapat materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, Kompetensi Inti 2.3, yaitu Menilai Jasa dan Peran Pejuang dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Menurut Syamsiah dkk. (2008:100) Mereka mengatakan bahwa kemerdekaan Indonesia bukan hanya pemberian dari pemerintah Jepang, tetapi hasil kerja keras seluruh rakyat Indonesia. (2008: 130), Proklamasi Kemerdekaan Indonesia sebenarnya merupakan bagian dari pidato proklamasi Ir. Sukarno sebagai wakil nasional Indonesia. Proklamasi tersebut dibacakan tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.00 WIB bertempat di Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta”.

Susilaningsih, dkk.(2008:179), menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945, ada beberapa peristiwa sejarah yang harus kita waspadai. (2) Berita kekalahan Jepang. (3) Insiden Rengasdengklok. (4) kata-kata pernyataan; (5) Detik-detik setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia, perlawanan rakyat Indonesia terhadap kemerdekaan nasional pada tanggal 17 Agustus 1945 menghasilkan figur-figur persiapan kemerdekaan Indonesia. Menurut Susilaningsih (2008:187), tokoh kunci dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia adalah: (2) Dr. Mohammad Hatta; (3) Bapak Ahmad Subaljo; (4) Jenderal Tadashi Maeda (5) Ibu Fatmawati; (6) Sutan Syahrir.

Yulianti dkk. (2008:133) mencatat bahwa ia memuji pahlawan dalam mendeklarasikan kemerdekaan Indonesia: (1) Tanggung jawab sebagai warga negara; (2) rela berkorban untuk kepentingan nasional; (3) Saling menghormati sesama manusia. (4) Bersikap adil.

2.3. Kerangka Berpikir

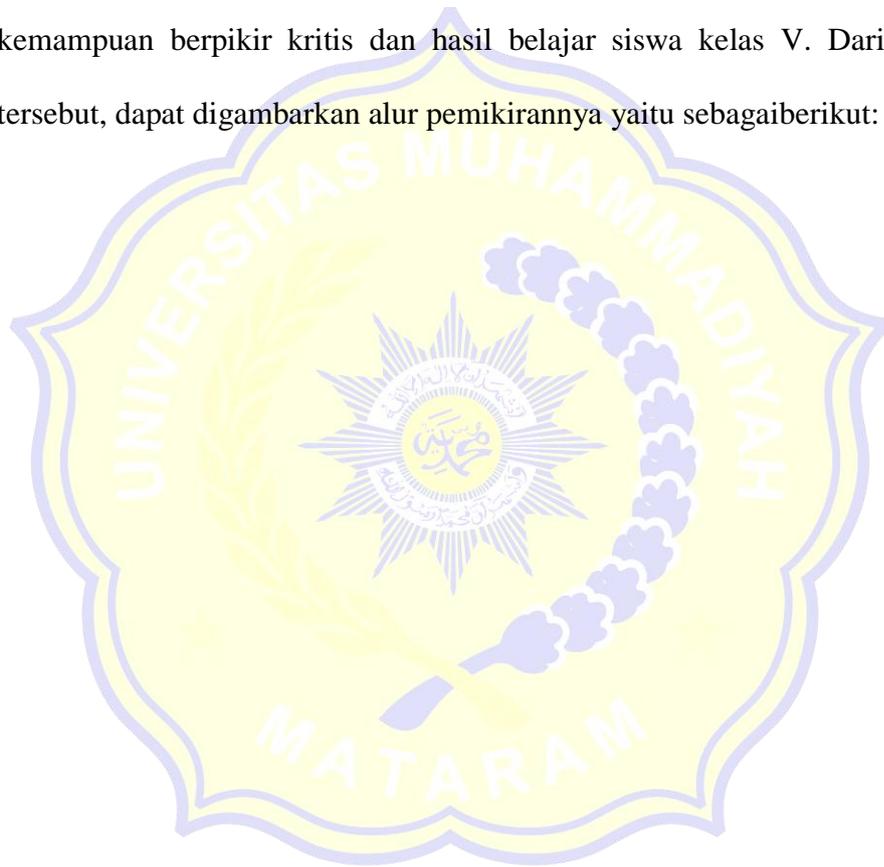
Aspek-aspek yang dipelajari dalam ilmu-ilmu sosial sangat luas dan mencakup berbagai bidang kehidupan, masyarakat, ekonomi, psikologi, politik, budaya dan sejarah. Ilmu sosial juga mengacu pada cara-cara di mana orang, baik berwujud maupun tidak berwujud, memenuhi berbagai kebutuhan mereka dalam hidup dan mengkoordinasikan kesejahteraan mereka sendiri dan masyarakat. Mata pelajaran IPS adalah materi pembelajaran tentang manusia dan dunia disekitarnya pada masa lalu, masa kini dan masa depan.

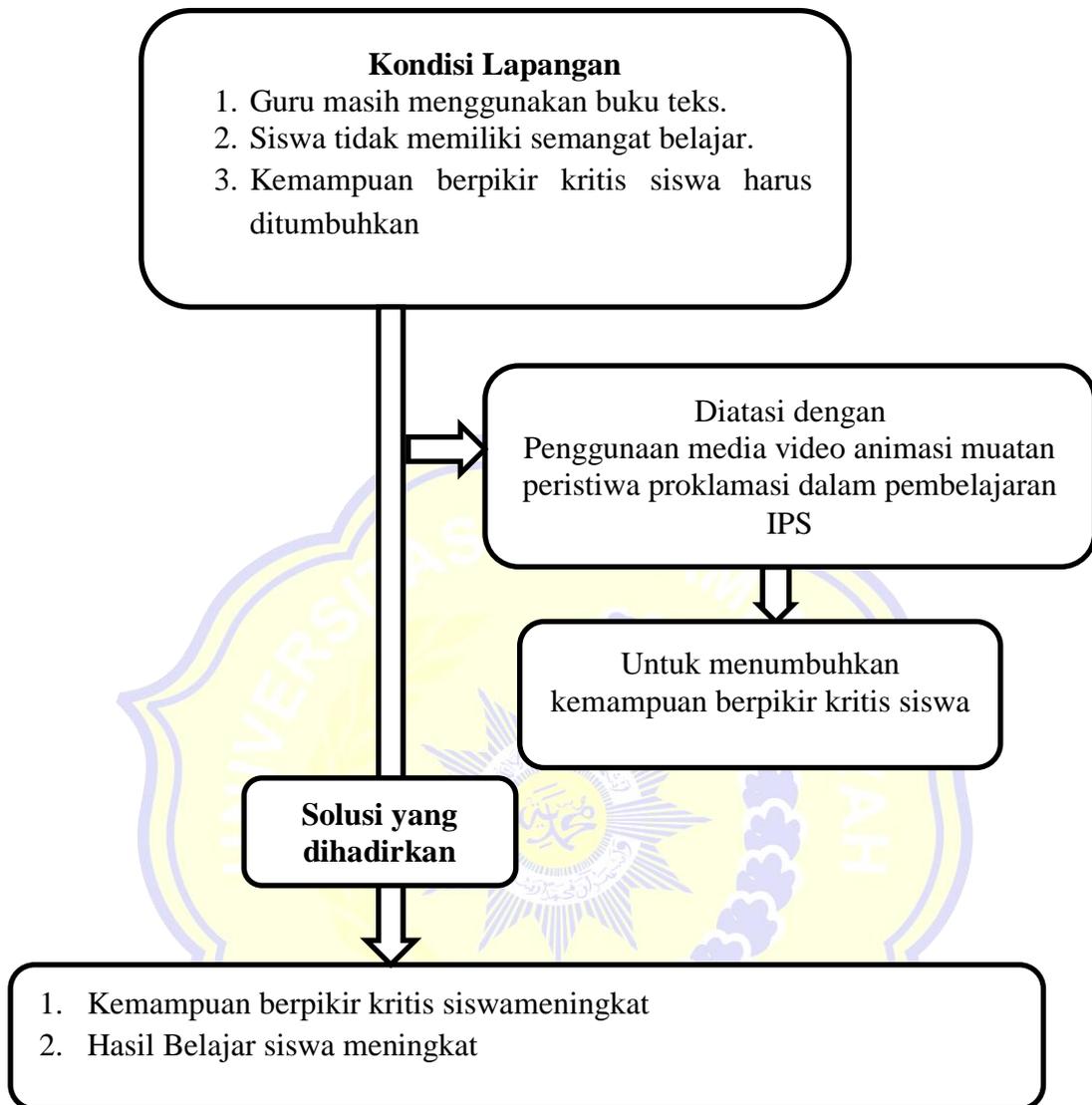
Pendidikan IPS membantu siswa menjadi lebih sadar akan diri mereka sendiri dan di mana mereka tinggal. Mereka pandai menyelesaikan kehidupan dan hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan, memiliki kemampuan yang tinggi untuk berperan dalam masyarakat, dan dapat menangani secara memadai setiap masalah yang muncul dalam kehidupan sosial.

Pada kegiatan pembelajaran pada umumnya, pembelajaran IPS cenderung hanya berfokus pada penguasaan materi siswa. Sebagian besar guru cenderung menyuruh siswa duduk, diam, mendengarkan, menulis materi, menghafal, dan menjawab pertanyaan. Akibatnya siswa tetap pasif dalam kegiatan belajarnya. Konsep-konsep yang terlibat dalam kajian IPS adalah konsep-konsep abstrak yang membutuhkan pemikiran yang kuat. Agar bahan ajar pembelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dapat merevitalisasi siswa, guru harus menggunakan media yang beragam dan inovatif..

Berdasarkan permasalahan tersebut, proses pembelajaran sangat membutuhkan inovasi. Guru harus menggunakan berbagai media pembelajaran agar siswa tetap termotivasi untuk belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempengaruhi tujuan pendidikan dan hasil belajar serta berperan dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat menginspirasi dan menginspirasi aktivitas siswa adalah media pembelajaran video animasi.

Media video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan suara dan video agar menarik, dan karena informasi diperoleh melalui dua indra mata dan telinga manusia maka efeknya lebih dalam. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji keefektifan media video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas V. Dari uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikirannya yaitu sebagaiberikut:





Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Desain penelitian quasi-experimental digunakan dalam jenis penelitian ini, dan desain penelitian yang diperlukan untuk melakukan penelitian adalah treatment yang dibagi menjadi dua kelompok, kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan animasi ditangani menggunakan media video. Kelas kontrol menerima media visual.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test group. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok belajar yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran Kelas V A SDN 4 Bajur dan kelas kontrol menerima media gambar dalam kegiatan pembelajaran Kelas V B SDN 4 Bajur.

Tabel 3.1. Desain *Pretest* dan *Post test*

Kelas	O_1	Perlakuan	O_2
Eksperimen	✓	✓	✓
Kontrol	✓	-	✓

Sebelum diberikan kegiatan pembelajaran kelas eksperimen, awalnya pre-test dan treatment dilanjutkan dengan treatment, kelas kontrol juga mendapat pre-test tetapi tidak ada treatment dan post-test.

Dalam praktiknya, peneliti terlibat langsung dalam pengelolaan, pengumpulan, analisis, dan penyimpulan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, siswa menjalani pre-learning pretest untuk mencari nilai awal sebelum menggunakan media video animasi. Setelah menambahkan materi pada media animasi di kelas eksperimen. Pada tahap akhir, peneliti mengajukan pertanyaan post-test ke kelas eksperimen dan kontrol.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 4 Bajur yang beralamat di JL.KH. Ahmad Dahlan Jempong Baru- Sekarbela- Mataram, Nusa Tenggara Barat, Kode Pos 83116, Indonesia. Waktu penelitian dilaksanakan pada akhir bulan Mei tahun 2022.

3.3. Penentuan Subjek Penelitian

3.3.1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah sebagian atau wakil dari sampel yang diteliti. Artinya, siswa Kelas V A SDN 4 Bajur berjumlah 15 siswa sebagai kelas eksperimen, dan siswa Kelas V B SDN 4 Bajur berjumlah 15 siswa sebagai kelas kontrol. dan 30 siswa.

3.3.2. Sampel

Sampel adalah himpunan bagian dari jumlah dan ciri populasi (Sugiyono, 2016:81). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 4 Bajur. Kelas A digunakan sebagai kelas eksperimen 15 siswa dan kelas B digunakan sebagai kelas kontrol 15 siswa. Sampel acak sederhana digunakan untuk menentukan sampel dari kelas eksperimen dan

kontrol. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode menggoyahkan arisan, dimana kelas eksperimen didahulukan dan kelas kontrol didahulukan. Dari hasil koleksi yang kami lakukan, diketahui bahwa kelas eksperimen adalah kelas A dan kelas B adalah kelas kontrol.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan non tes dan tes untuk mengetahui hasil belajar dan dokumen.

3.4.1. Non Test

Instrumen nontes memberikan kerangka untuk mendefinisikan kegiatan penelitian, yang dapat digunakan dalam skala nilai atau dalam bentuk catatan hasil penelitian. Lembar observasi digunakan sebagai instrumen non-tes, Ini melaksanakan proses pembelajaran. Selain lembar observasi, dokumentasi juga digunakan sebagai alat pengumpulan data berupa gambar-gambar kegiatan pembelajaran dari siswa dan guru selama proses pembelajaran.

**Table 3.2. Kisi-kisi Lembar Observasi
Kelas Eksperimen**

Bagian	Pengamatan	No Pernyataan
Kegiatan Pembelajaran	salam dan berdoa	1
	guru mengoordinasikan pelajaran	2
	guru memberikan pre-test	3
	Guru memotivasi siswa untuk fokus belajar melalui penjelasan	4
	Guru menyiapkan media pemutaran video animasi	5
	Guru bertanya tentang arti kata kemerdekaan	6
	Guru mengomunikasikan tujuan pembelajaran	7
	Guru melakukan absen	8
Kegiatan Inti	Seorang guru menjelaskan peristiwa Da Lat dan Rengasden Krok	9
	Pra-penyaringan oleh instruktur	10
	Sesi tanya jawab dengan siswa tentang pemutaran video animasi	11
	Seorang guru menjelaskan peristiwa Da Lat dan Rengasden Krok	12
	Ajarkan siswa tentang memutar video animasi	13
	Pra-penyaringan oleh instruktur	14
	Guru menentukan peran siswa sesuai dengan kepribadian siswa	15
	Guru dan siswa melengkapi materi pembelajaran	16
	Guru dan siswa mengevaluasi hasil role play untuk menilai kekuatan dan kelemahan yang ada, dan guru diberikan kesempatan untuk mendeskripsikan pengalamannya setelah memainkan peran tersebut.	17
	Guru memberikan tes akhir untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi.	18
	Guru memberikan pekerjaan rumah yang sesuai dengan materi	19
	Guru menutup pelajaran dengan membaca doa dan salam bersama	20

**Table 3.3. Kisi-kisi Lembar Observasi
Kelas Kontrol**

Bagian	Pengamatan	No Pernyataan
Kegiatan Awal	salam dan berdoa	1
	guru mengoordinasikan pelajaran	2
	guru memberikan pertanyaan pre-test	3
	Guru mendengarkan penjelasan guru dan memotivasi siswa untuk giat belajar	4
	Instruktur menyiapkan media pemutaran video animasi	5
	Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dalam persiapan Proklamasi Kemerdekaan	6
	guru tidak hadir	7
	Guru menjelaskan waktu kejadian seputar persiapan Proklamasi Kemerdekaan	8
	Seorang guru menayangkan film edukasi tentang kronologis tahapan peristiwa persiapan Proklamasi Kemerdekaan	9
Kegiatan Pembelajaran	Guru melakukan sesi tanya jawab dengan siswa tentang pemutaran film	10
	Guru menentukan peran siswa sesuai dengan karakternya	11
	Guru dan siswa mengevaluasi hasil kinerja untuk menilai kekuatan dan kelemahan.	12
	Guru memberikan kesempatan untuk mendeskripsikan pengalaman setelah bermain peran	13
	Guru bertanya dan menjawab dengan siswa tentang materi yang diperankan dalam situasi bermain peran	14
	Guru dan siswa melengkapi materi pembelajaran	15
Kegiatan Akhir	Guru memberikan tes akhir untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi.	16
	Guru memberikan pekerjaan rumah yang sesuai dengan materi	17
	Guru menutup pelajaran dengan membaca doa dan salam bersama	18

3.4.2. Test Objektif (pretes-postes)

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda dimana peneliti menggunakan 25 soal pre-test (kemampuan awal) dan 25

soal post-test (kemampuan akhir). Pertanyaan diajukan kepada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui sejauh mana kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan digunakan untuk mencapai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Dan soal yang digunakan dalam pre-test dan post-test adalah sama.

Tabel. 3.4. Kisi Kisi Soal Untuk *Pretes dan posttes*

Materi	KD	Indikator	Aspek				Jumlah
			C1	C2	C3	C4	
Peristiwa proklamasi	IPS 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.	2.3.1. Menyebutkan tokoh yang berperan dalam memproklamasikan kemerdekaan	3,1 3,1 4	1,8, ,11	2,1 0,1 5	18,1 9	11
		2.3.2. Menjelaskan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.	4,7	6,9, 5	,12	24, 25	8
		2.3.3. Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh pahlawan kemerdekaan.	,22	16, 17	20,	21, 23	6
Jumlah Soal							25

3.5. Variabel Penelitian

Hatch dan Farhady Sugiyono (1981:38) Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang memiliki variasi antara satu orang dengan orang lain, atau antara satu objek dengan objek lainnya. Berbagai variabel dalam penelitian dapat dikategorikan sebagai:

1. Variabel bebas adalah variabel stimulus, prediktor dan anteseden. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas yang diwakili oleh (X) adalah penggunaan media video animasi.
2. Variabel terikat adalah variabel keluaran, kriteria, dan hasil. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel. Variabel terikat mempengaruhi hasil karena variabel bebas. Variabel terikat yang diwakili oleh (Y) dalam survei ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SDN 4 Bajur.

3.6. Instrumen Penelitian

Alat investigasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan, mempelajari, menyelidiki, atau mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyajikan data tentang suatu masalah secara sistematis dan objektif untuk tujuan memecahkan suatu masalah atau menguji hipotesis. Sedangkan menurut Arrikunt (2013:265), alat penelitian adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data dimana kegiatan tersebut diorganisasikan dan difasilitasi oleh kegiatan pengumpulan data. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre dan post-test berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 soal yang terlebih dahulu diperiksa validitas dan reliabilitasnya, serta lembar dokumentasi dan observasi untuk pelaksanaan

pembelajaran. Skor dari 1 hingga 4 dalam kinerja pembelajaran. Adapun cara untuk mencari persentase untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pengolahan data keterlaksanaan pembelajaran dilakukan dengan cara mencari persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus:

$$K = \frac{\text{jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan kemudian disesuaikan dengan kriteria interpretasi keberhasilan seperti pada tabel 3.2

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data Adapun tata cara pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan lembar observasi kinerja pembelajaran, kami mengumpulkan data tentang kinerja pembelajaran selama periode survei.
2. Data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan lembar tes hasil belajar siswa.
3. Data aktivitas belajar siswa diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
4. Pengumpulan data mengenai respon siswa terhadap penggunaan media visual animasi dengan cara menyebarkan angket kepada siswa.

3.8. Teknik Analisis Data

3.8.1. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen

a. Validitas Soal

Suatu pertanyaan dikatakan valid jika pertanyaan tersebut mengukur apa yang hendak diukur oleh tes tersebut. Korelasi biserial digunakan untuk menentukan validitas item.

$$r_{pb} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \cdot p$$

S_t

Keterangan:

r_{pb} = koefisien korelasi biserial

M_p = skor rata-rata subjek yang menjawab dengan benar pada item yang dicari validitasnya

M_t = skor total rata-rata

S_t = standar deviasi skor total

p = persentase siswa yang benar
Selain itu, nilai r_{hitung} direferensikan oleh harga kritis momen r -produk pada tingkat signifikansi 5%. Suatu item dianggap valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Di sisi lain, untuk nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, elemen pertanyaan tidak valid..

b. Reliabilitas Soal Tes

Suatu tes dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang tetap. Artinya hasilnya tetap sama atau relatif sama bila diterapkan pada objek yang sama. Rumus KR-20 (Kuder Richardson) digunakan untuk mencari keaslian suatu barang secara objektif.”

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

P = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$q = 1-p$

S^2 = Varians

$\sum pq$ = Jumlah nilai perkalian p dan q

n = Banyaknya item

Kemudian dari harga r_{11} yang diperoleh, bandingkan harga r dan pada tabel momen dengan taraf signifikansi 5%. Sebuah pertanyaan dianggap otoritatif jika harga r hitung $>$ r tabel.

c. Tingkat Kesukaran Soal

Sebuah pertanyaan yang baik adalah tidak terlalu sulit atau terlalu mudah. Tes menghitung kesulitan menggunakan rumus indeks kesulitan elemen pertanyaan seperti rumusnya.

$$P = \frac{B}{JS}$$

informasi:

P = indeks kesulitan

B = jumlah siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS = Jumlah siswa yang mengikuti tes.

Harga kesulitan yang dicapai ditentukan sebagai berikut:

Soal P 0,00 sampai 0,30 merupakan soal yang sulit.

Soal dengan P 0,31 sampai dengan 0,70 merupakan soal sedang.

Soal dengan P 0,71 hingga 1,00 adalah pertanyaan sederhana.

d. Dayapembeda

Daya pembeda yaitu memeriksa item untuk tujuan mengetahui relevansi pertanyaan, membedakan siswa berbakat (baik) dari siswa yang berkinerja rendah atau cacat. Tesnya tidak seperti biasanya, dengan hasil rendah saat diuji pada orang yang berkinerja tinggi, hasil tinggi saat diuji pada anak yang lemah, dan hasil yang sama saat dijalankan pada keduanya. seperti rumusnyan.

$$J = \frac{B_A - B_B}{J_A - J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = daya diferensial yang dimaksud

JA = Jumlah siswa kelompok teratas yang menjawab pertanyaan yang salah

JB = jumlah siswa subkelompok yang menjawab pertanyaan yang salah

BA = jumlah siswa kelompok teratas yang menjawab soal dengan benar

BB = banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab pertanyaan dengan benar

Klasifikasi kekhasan:

D 0,00 sangat jelek

0,00 < D 0,20 jelek

0.20 < D 0.40 Kategori Sulit

0.40 0.70 Kategori pertanyaan sedang

0.70 < D 1,00 Kategori pertanyaan mudah.

3.8.2. Analisis Data

Analisis data membantu memvalidasi subjek penelitian sebelum diproses. Kedua posisi objek tersebut memiliki rata-rata level skill yang sama. Data yang digunakan merupakan hasil pengujian formulasi bahan sebelumnya dengan menggunakan beberapa pengujian sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Sebelum Anda menganalisis data Anda, Anda harus melakukan uji normalitas pada data Anda. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok berdistribusi normal. Rumus yang digunakan adalah chi-kuadrat. seperti rumusnya

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2 = Chi Kuadrat

O_i = Frekuensi pengamatan

E_i = Frekuensi yang diharapkan

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan memeriksa apakah dua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama. Analisis ini dilakukan

untuk mengetahui apakah asumsi homogenitas terpenuhi untuk setiap kategori data. Setelah asumsi homogenitas terbukti, peneliti dapat melanjutkan ke analisis data lebih lanjut. Namun, jika tidak terbukti, peneliti harus melakukan koreksi metodologis. Berikut adalah data dari data populasi yang dijadikan sampel untuk pengujian ini:

$H_0: \sigma^2 = \sigma^2$ artinya kedua kelompok sampel mempunyai varian tidak sama.

$H_a: \sigma^2 \neq \sigma^2$ artinya kedua kelompok sampel mempunyai varians sama.

Keterangan:

σ_1 = Varians Nilai Data Awal untuk Kelas yang Menggunakan Media Animasi untuk Pelatihan

σ_2 = Varians nilai data awal untuk kelas yang berlatih menggunakan media konvensional

Rumus yang digunakan seperti pada Persamaan 3.6

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Untuk menguji apakah dua varian sama, F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. dimana dk adalah pembilang = jumlah data maksimum dikurangi 1 dan penyebut dk = jumlah data minimum dikurangi 1. H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Artinya dua kelompok dapat dikatakan memiliki varian yang sama atau homogen.

c. Analisis N-Gain (Uji Peningkatan Hasil Belajar)

Tes peningkatan belajar untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan hasil belajar, seperti terlihat pada kategori gain, adalah:

$(g) \geq 0,7$: tinggi

$0,7 > (g) \geq 0,3$: sedang

$(g) < 0,3$: rendah

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{100 - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{pre} = Skor rata-rata nilai awal

S_{post} = Skor rata-rata *Posttest*

G = Nilai rata-rata gain yang dinormalisasi

d. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan, dan dengan demikian rumusan hipotesis adalah rumusan masalah dan kerangka berpikir (Sugiyono, et al., 2018:379).

Analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis statistik dengan menggunakan rumus independent t-test.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2015:273)

Keterangan:

\overline{x}_1 : nilai rata-rata kelompok eksperimen

\overline{x}_2 : skor rata-rata kelompok kontrol

s_1^2 : simpangan baku nilai kelompok eksperimen

s_2^2 : simpangan baku nilai kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

n_2 : jumlah siswa dalam kelompok kontrol

- a. Jika jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians seragam ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$), rumus uji-t dapat digunakan untuk varian segregasi dan pooled. Derajat kebebasan (dk) $dk = n_1 + n_2 - 2$ digunakan untuk memeriksa nilai-nilai dalam tabel t.

Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima, akan tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dengan taraf signifikan 5%.

Selain itu, data hasil tes akhir (post-test) diolah menggunakan program aplikasi SPSS.6.0 for Windows untuk mempermudah perhitungan dan mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis terkait materi acara deklaratif. Uji-t Teknik pengambilan sampel independen. Uji Sampel Independen Uji t digunakan untuk

mengetahui apakah ada perbedaan mean antara dua kelompok sampel independen.

Kriteria pengujian dalam uji *Independent Sample T-Test*, yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_a diterima, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 di tolak. Berdasarkan probabilitasnya nilai $sig \leq 0.05$, maka H_a diterima, dan jika nilai $sig \geq 0.05$, maka H_0 di tolak.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang dihitung melalui pretest dan posttest dapat dihitung dengan rumus *N-Gain*,

$$n - gain = \frac{(\% \text{ rata - rata posttest}) - (\% \text{ rata - rata pretest})}{100 - \% \text{ rata - rata pretest}}$$

Persamaan *N-Gain* digunakan untuk mencari besarnya peningkatan skor kemampuan berpikir kritis siswa. Nilai kemenangan diperoleh dengan menggunakan rumus kemenangan berdasarkan perhitungan data skor kemampuan berpikir kritis siswa dan dikategorikan menggunakan kriteria kemenangan skor ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018)..

Tabel 3.5 Kriteria Gain Skor ternormalisasi

Kriteria Peningkatan Gain	Skor Ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g- \Sedang	$0.7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

Hake (Sari, 2018).