

**PENGARUH MEDIA ANIMASI (INTERAKTIF)
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN DAYA
TANGKAP SISWA KELAS IV SD NEGERI 84 KOTA
BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Prasyarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana (S.Pd) Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



OLEH :

TITI SANDORA OKMIYATI

NIM : 1711240099

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
TAHUN 2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 - Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Pengaruh Media Animasi (Interaktif) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV**

Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu yang disusun oleh : **Titi Sandora Okmiyati NIM. 1711240099** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada Hari Selasa, Tanggal 1 Maret 2022 dan dinyatakan

memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Ketua

Dr. Hj Asivah, M.Pd.

NIP. 196510272003122001

Sekretaris

Zubaidah, M.Us

NIDN. 2016047202

Penguji I

Dr. Irwan Satria, M.Pd

NIP. 1974071820033121004

Penguji II

Dr. Basinun, M.Pd

NIP. 197710052007102005

Bengkulu, Maret 2022

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mubadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinibengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Titi Sandora Okmyati

NIM : 1711280017

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan

seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Titi Sandora Okmyati

NIM : 1711240099

Judul Skripsi : Pengaruh Media Animasi (Interaktif) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV

Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu Tadris.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Alfauzan Amin, M.Ag

NIP. 197011052002121002

Khosi'in, M.Pd, Si

NIP. 198807102019031004

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah dan rasa syukur yang teramat dalam atas semua nikmat yang telah Allah berikan. Karena atas segala limpahan Rahmat dan karunia-Nya akhirnya sebuah amanah dan kewajiban bisa tercapai. Ku persembahkan Skripsi ini dengan sepenuh hati untuk:

1. Ibu ku (Lili Ernita) yang sangat kucintai dan kusayangi yang telah menjadi ibu sekaligus ayah bagiku, memberikan cinta, kasih sayang dan waktu yang tak terhingga sepanjang masa. Serta menjadi penyemangat untuk diri ini dalam mencapai cita-cita. Terimakasih juga untuk Ayahku semoga tenang di syurga, aku selalu mendokan mu.
2. Adik-adik ku Saumi dan Rahmat yang selalu memotivasi dan mendukung saya.
3. Keluarga Besar Serta sanak saudara ku yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu baik doa tenaga maupun materi.
4. Teman-teman seperjuanganku kelas C PGMI Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu tanpa terkecuali.
5. Almamaterku yang kubanggakan UINFAS Bengkulu.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan

Q.S Al-Insyirah:6

**Teruslah Berjuang Sekalipun Kau Pernah Gagal,
Karena Kegagalan Bukan Akhir Dari Segalanya.**

(Titi S.O)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titi Sandora Okmiyati
NIM : 1711240099
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan skripsi yang berjudul :

Pengaruh Media Animasi (Interaktif) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu.

Secara keseluruhan adalah hasil Penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang di rujuk sumbernya.

Bengkulu, Desember 2021
Saya yang menyatakan



Titi Sandora Okmiyati
NIM. 1711240099

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titi Sandora Okmiyati
NIM : 1711240099
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Media Animasi (Interaktif) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu.

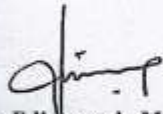
Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program. www.turnitin.com dengan Submission ID: 1748444918. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 21% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, ~~62~~ Februari 2022

Mengetahui

Ketua Tim Verifikasi


Dr. Edi Ansyah, M.Pd
NIP. 197007011999031002

Yang Menyatakan


Titi Sandora Okmiyati
NIM. 1711240099

ABSTRAK

Titi Sandora Okmiyati. Nim. 1711240099. “Pengaruh Media Animasi (Interaktif) Dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV Di SD Negeri 84 Kota Bengkulu”. tahun 2021.

Pembimbing: I. Dr. Alfauzan Amin, M.Ag

II. Khosi'in, M.Pd.Si

Penelitian ini bertitik tolak dari kerangka berfikir bahwa media animasi adalah salah satu model pembelajaran yang dapat menerapkan komunikasi dua arah karena merupakan alat bantu visual yang dapat berupa gambar, model, objek dan alat lainnyayang dapat memberikan pengalaman belajar konkret dan motivasi belajar. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media animasi dalam meningkatkan daya tangkap siswa pada pembelajaran IPA di SD Negeri 84 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, dalam penelitian ini desain yang digunakan yaitu pra eksperimental dengan bentuk one grup pretest posttest. Sugiyono menyatakan bahwa pra-eksperimental disain adalah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan one grup pretest dan posttest ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Eksperimen adalah kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan bukti-bukti yang ada hubungannya dengan hipotesis. Penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda dan dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Dari hasil analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh daya tangkap siswa sesudah menggunakan media animasi, hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest yang diberikan dan dibuktikan dengan $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 ditolak H_a diterima dengan tingkat signifikansi 0,05.

Kata kunci : Pengaruh media animasi (Interaktif), Daya tangkap siswa.

ABSTRACT

Titi Sandora Okmiyati. Nim. 1711240099. The influence of Animation (Interactive) Media in Science Learning as an Effort to Increase the Capability of Fourth Grade Students at SD Negeri 84 Bengkulu City, year 2021.

Advistor I. Dr. Alfauzan Amin, M.Ag

II. Khosi'in, M.Pd.Si

This research is based on the framework of thinking that animation media is one of the learning models that can apply two-way communication because it is a visual aid that can be in the form of pictures, models, objects and other tools that can provide concrete learning experiences and learning motivation. The purpose of the study was to determine whether there was an effect of using animation media in increasing students' comprehension in learning science at SD Negeri 84 Bengkulu City. This study uses a quantitative approach with the type of experimental research, in this study the design used was pre-experimental in the form of one group pretest posttest. Sugiyono stated that pre-experimental design is a design that includes only one group or class that is given pre and post-test. This one group pretest and posttest design was carried out on one group without a control or comparison group. Experiments are activities that are planned and carried out by researchers to collect evidence related to the hypothesis. This research uses validity test, reliability test, difficulty level test, discriminatory power test and continued with hypothesis testing. From the results of the research analysis, it can be concluded that there is an effect of students' comprehension after using animation media, this can be seen from the results of the pre-test and post-test given and evidenced by $T_{count} > T_{table}$, then H_0 is rejected, H_a is accepted with a significance level of 0.05.

Keywords: Effect of animation media (Interactive), students' comprehension.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur kita ucapkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat taufiq dan hidayah-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini. Sholawat serta salam semoga tetap selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesaikannya proposal ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Terima kasih teman-teman yang telah membantu penulisan dalam pola penyajian Skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Media Animasi (Interaktif) dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV Sd Negeri 84 Kota Bengkulu”. Semoga dengan adanya Skripsi ini, di harapkan akan dapat membantu para pembaca untuk memahami materi yang disampaikan. Untuk itu, saya menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Zulkarnain Dali, M.pd selaku Plt. Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan studi ini.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan dukungan dalam menimba ilmu pengetahuan di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

3. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Bapak Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I selaku Koordinator Prodi PGMI UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan studi ini hingga selesai.
5. Bapak Dr. Alfauzan Amin, M. Ag selaku pembimbing I yang telah membantu penulis dengan memberikan nasehat, pengarahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Khosi'in, M.Pd.Si selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan serta arahan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
7. Kepala perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang selalu mendukung dan memberikan arahan penulis dalam menyelesaikan studi
9. Kepala sekolah SD Negeri 84 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ditempat yang beliau pimpin.
10. Ibu Yulanda Kharisma, S.Pd.I selaku penanggung jawab kelas IV yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Para Guru, staf dan peserta didik di SD Negeri 84 Kota Bengkulu yang telah menerima dan memberikan informasi kepada penulis selama penelitian.

Akhirnya, semoga segala kebaikan dan bantuan serta partisipasi dari semua pihak yang telah membantu dan memotivasi kami menjadi amal sholeh

disisi Allah SWT. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, sebagai manusia biasa penulis menyadari akan kekurangan-kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Sehingga penulis sangat mengharapkan saran maupun kritik yang membangun dari semua pihak, semoga dalam pembuatan dan penyusunan proposal ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca yang budiman pada umumnya dimasa yang akan datang.

Bengkulu, Februari 2022

Hormat Saya

Titi Sandora Okmiyati

NIM. 1711240099

DAFTAR ISI

COVER

NOTA PEMBIMBING

PENGESAHAN

PERSEMBAHAN i

MOTTO ii

PERNYATAAN KEASLIAN iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 8

C. Batasan Masalah 8

D. Rumusan Masalah 8

E. Tujuan Penelitian 9

F. Manfaat penelitian 9

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori 11

1. Pengertian Media 11

2. Media Animasi 13

a. Konsep Dasar Animasi 14

b. Fungsi Animasi dalam Media Pembelajaran 15

c. Macam-Macam Media Animasi (Interaktif) 16

3. Media Pembelajaran 17

a. Pengertian Media Pembelajaran 17

b. Manfaat Media Pembelajaran	19
4. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	20
A. Pengertian Pembelajaran	20
B. Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	21
C. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	23
5. Daya Tangkap	24
6. Hubungan Makhluk Hidup Dan Lingkungannya	27
B. Kajian Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Penelitian	37

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian	41
D. Teknik Pengumpulan Data	43
E. Instrumen Pengumpulan Data	44
F. Definisi Operasional Variabel	46
G. Uji Coba Instrumen	47
H. Teknik Analisis Data	52
I. Uji Hipotesis	55

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	57
B. Hasil Penelitian	60
1. Hasil Uji Coba Instrumen	60
2. Teknik Analisis Data	62
C. Pembahasan	68

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Kisi-Kisi Soal
Lampiran 2	: Pedoman Wawancara
Lampiran 3	: Hasil Analisis Data SPSS
Lampiran 4	: Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 5	: Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian
Lampiran 6	: Surat Selesai Penelitian
Lampiran 7	: Nota Penyeminar
Lampiran 8	: Pengesahan Penyeminar
Lampiran 9	: Absen Seminar
Lampiran 10	: Daftar Nilai Ujian Komprehensif
Lampiran 11	: Surat Penunjukan Pembimbing
Lampiran 12	: SK Kompre
Lampiran 13	: Kartu Bimbingan Proposal dan Skripsi
Lampiran 14	: Foto Dokumentasi
Lampiran 15	: Biodata Informan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar, dengan demikian, belajar merupakan proses penting yang terjadi dalam kehidupan setiap orang. Karenanya, pemahaman yang benar tentang konsep belajar sangat diperlukan, terutama bagi kalangan pendidik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.¹

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.²

Dalam dunia pendidikan, keberhasilan pendidikan bukan diukur dari tercapainya target akademis siswa, tetapi lebih kepada proses pembelajaran sehingga dapat memberikan perubahan sikap dan perilaku kepada siswa.³ Metode belajar mengajar dapat diubah untuk lebih berkembang sesuai dengan

¹Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hal.47.

²QS. Al-Mujadalah Ayat 11

³Alfauzan Amin. *Teori Potensi Pencarian Jati Diri Sebagai Daya Serap Dalam Proses Pendidikan Karakter Anak Didik*.
<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/attalim/article/view/294/250>.

perkembangan zaman, terlebih di era globalisasi dan teknologi yang semakin canggih, saatnya menyesuaikan siswa dengan pembelajaran sistem interaktif sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan belajar, menangkap dan menghafal.⁴ Penggunaan media pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa jenuh dan justru membuat siswa merasa sedang berada di penjara karena tidak adanya semangat dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan media animasi kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman secara visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, membangkitkan semangat siswa, dan tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut diatas berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andika Budi Setiawan, tentang “*pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar*”, menjelaskan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih maksimal apabila ada variasi metode pembelajaran yang berbentuk animasi.⁵ Menurut Yigal Rosen, animasi dapat mendukung pemahaman yang lebih baik, selain itu dengan menggunakan media animasi juga akan sangat efektif dalam proses pembelajaran misalnya benda yang tidak dapat dilihat secara langsung dapat dipelajari melalui media animasi.⁶

Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan terhadap media pembelajaran yakni dengan menggantinya dari penggunaan media konvensional menjadi media

⁴Baharul Islam, Arif Ahmed, Kabirul Islam And Abu Kalam. Child Education Through Animation: An Experimental Study. *International Journal Of Computer Graphics and Animation (IJCGA)* vol.4, No.4, 2014, hal. 42.

⁵Budi Setiawan, *pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar rencana anggaran buaya di smk negeri 3 yogyakarta*, Skripsi pendidikan teknik sipil dan perencanaan, (Fakultas Teknik Universitas Negeri (Yogyakarta, 2014), hal. 5.

⁶Yigal Rosen, *The Effects Of Animation-Based On-Line Learning Environment Ontransfer Of Knowledge And On Motivation For Science And Technology Learning*. *Journal International Of Educational Computing Research*. Vol. 40, No. 4 (2009), hal. 452

yang lebih interaktif, seperti ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai alat perantara.⁷ Model pembelajaran seperti ini mengajak siswa untuk menjiwai dan menghayati sejumlah pengetahuan ke dalam ranah afeksi sehingga terjadi proses persepsi dan penghayatan yang mendorong siswa memaknai setiap pengalaman pembelajaran.⁸ Kerumitan bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan melalui bantuan media. Hal demikian berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyullah, tentang “*pengaruh penerapan media animasi terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPA*”. Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata maupun kalimat tertentu bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media.⁹

Pada dasarnya, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan minat serta keinginan siswa untuk belajar dan juga dapat memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa di berbagai materi pelajaran.¹⁰ Akan tetapi, jika media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran tersebut selalu monoton maka proses belajar mengajar tersebut pun tidak akan berlangsung dengan baik. Terlebih lagi fenomena pembelajaran saat ini

⁷Alfauzan Amin, Alimni Alimni, Dwi Agus Kurniawan, Sabila Eka Septi, Miftahul Zannah Azzahra, The Study of Differences and Influences of Teacher Communication and Discipline Characters of Students, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar.

⁸Alfauzan Amin Dan Alimni. *Implementasi Bahan Ajar Pai Berbasis Sinektik Dalam Percepatan Pemahaman Konsep Abstrak Dan Peningkatan Karakter Siswa Smp Kota Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu Tahun 2019.

⁹Wahyullah Alannasir, “*pengaruh penerapan media animasi terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SD inpres Sudiang*”, Vol. 1, No. 1. (2018), Hal. 25.

¹⁰Muhammad Mustofa, Mohammad Amin, and Nugrahaningsih. *Developing Of instructional Media-Based Animation Video On Enzyme and Metabolism Material In Senior High School*. Indonesian Journal Of Biology Education University Of Malang. Vol.3, No.3, 2017, hal.225

membuat guru harus senantiasa berpikir kreatif dalam menyusun media pembelajaran agar menarik minat siswa untuk belajar.¹¹ Salah satu hasil dari berpikir kreatif tersebut ialah dengan menciptakan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif berarti sistem pembelajaran berbasis komputasi yang merespon tindakan dengan menyajikan teks, video, audio dll, yang dapat mengubah kebiasaan membaca dan menghafal tradisional dengan konten yang menarik oleh penggunaan teknologi yang efektif.¹² Pengertian interaktif media dalam proses belajar mengajar ialah suatu produk maupun layanan digital yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, audio hingga video game dan lain sebagainya. Penggunaan produk maupun layanan digital (multimedia) tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.¹³

Pemanfaatan media yang berbentuk animasi ini diharapkan supaya pembelajaran IPA menjadi tidak membosankan, karena hakikat dari pembelajaran IPA meliputi empat unsur utama, yaitu (1) *sikap*: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; (2) *proses*: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, perancangan eksperimen

¹¹Alfauzan Amin, Alimni Alimni, Dwi Agus Kurniawan, Miftahul Zannah Azzahra, Sabila Eka Septi, *Study of Differences and Effects of Parental Communication and Student Learning Motivation in Elementary Schools*

¹²Baharul Islam, Arif Ahmed, Kabirul Islam And Abu Kalam. Child Education Through Animation: An Experimental Study. *International Journal Of Computer Grafics and Animation (IJCGA)* vol.4, No.4, 2014, hal.43.

¹³Sad'un Akbar, *instrumen perangkat pembelajaran*, (Bandung: PT remaja rosdakarya, 2017), hal. 114.

atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan; (3) *produk*: berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum; dan (4) *aplikasi*: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat mendukung media pembelajaran yang berbasis komputer. Media animasi itu sendiri dapat berupa teks, gambar, maupun suara.¹⁵ Sehingga dapat menggambarkan suatu objek yang tidak dapat di jangkau langsung oleh siswa, dan siswa tidak akan merasa bosan dalam belajar dan juga dapat meningkatkan minat serta hasil belajar yang maksimal, sehingga dapat mengakomodasi sesuai modalitas belajar siswa.¹⁶ Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, pada dasarnya dapat meningkatkan hasil belajar serta memberikan manfaat baik untuk guru maupun siswa.¹⁷ Hal demikian sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sarwi Asri, tentang “*pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memproses bentuk permukaan*”, menjelaskan bahwa penggunaan media animasi mampu meningkatkan hasil belajar serta daya tangkap siswa.¹⁸

Pada dasarnya media animasi dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik dalam pembelajaran

¹⁴Husamah. *Belajar dan Pembelajaran*, (UMMPress, 2016), hal.325.

¹⁵Alfauzan Amin, Mawardi Lubis, Alimni, Saepudin, Jaenullah, Dwi Agus Kurniawan, Meri Lestari, A Study of Mind Mapping in Elementary Islamic School: Effect of Motivation and Conceptual Understanding, *Universal Journal of Educational Research*, 2020, https://www.hrpub.org/journals/article_info.php?aid=9897

¹⁶Janner Simarmata, Rika, Dewi, Maria, Wahyu, Irma. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 92.

¹⁸Sarwi Asri dan Wirawan Sumbodo “*Pengaruh penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Memproses Bentuk Permukaan*”, *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol. 17, No.2 (2017).

yang bermakna.¹⁹ Hidayatullah dkk menyatakan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Sedangkan menurut Munir, animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti menghidupkan. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera.²⁰

Sebagaimana yang sering terjadi, dalam proses belajar mengajar tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama.²¹ Daya tangkap siswa terhadap materi yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Faktor intelegensi mempengaruhi daya serap siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru.²² Cepat lambatnya penerimaan siswa terhadap materi yang diberikan menghendaki pemberian materi dan bahan ajar yang bervariasi, sehingga penguasaan penuh dapat di capai. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran biasanya bisa dinyatakan dengan nilai ulangan harian atau post tes. Hasil ulangan menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran masih rendah atau tidak berhasil, jika ada yang belum mencapai batas nilai yang ditentukan (rendah). Maka dalam

¹⁹Zubaedi, Alfauzan Amin, Dkk. *Learning Style And Motivation: Gifted Young Students In Meaningful Learning*. Journal For The Education Of Gifted Young Scientists, 9(1), 57-66, March 2021.

²⁰Subhan Adi Santoso, *pembelajaran blended learning masa pendemi*. (Jakarta: Qiara media, 2020), hal.217.

²¹Alimni Alimni, Alfauzan Amin, Muhammad Faaris, Pengaruh Sistem Full Day School Terhadap Pembentukan Karakter Toleransi Di Mi Plus Nur Rahman Kota Bengkulu, Jurnal Pendidikan Edukasia Multikultura, Vol. 3. No. 1.

²²Amin, Alfauzan. Alimni Alimni, & Lestari. *Student Perception of Interactions between Students and Lecturers, Learning Motivation, and Environment during Pandemic Covid-19*. JTP. 2021.

upaya memperbaiki pembelajaran, penulis tertarik menggunakan media yang berbasis animasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang peneliti lakukan kepada siswa kelas IV mengenai kegiatan belajar, mereka mengatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan guru masih kurang variatif karena dalam menyampaikan materi guru lebih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas, hal ini membuat siswa hanya mendengarkan dan tidak terjadi komunikasi dua arah.²³ Salah satu model pembelajaran yang dapat menerapkan komunikasi dua arah adalah media pembelajaran animasi, yang merupakan alat bantu visual yang dapat berupa gambar, model, objek dan alat lainnya yang dapat memberikan pengalaman belajar konkret, dan motivasi belajar.

Hal tersebut juga dijelaskan oleh guru kelas IV di SD Negeri 84 kota Bengkulu. Guru kelas mengatakan bahwa sebagian siswa kelas IV masih kurang antusias saat mengikuti pelajaran IPA bahkan ada yang tidak merespon sama sekali, karena mereka merasa bosan dengan materi pelajaran yang hanya melihat dari buku paket dan tidak adanya hal baru. Ia juga mengatakan apabila menggunakan media yang berbentuk animasi siswa akan lebih fokus dan lebih tertarik karena siswa dapat menyimak dan mendengarkan materi pelajaran melalui video, serta akan dapat meningkatkan daya tangkap siswa dalam proses pembelajaran.²⁴

²³Hafid Ramadan dan Amanda. Siswa kelas IV SD Negeri 84 kota Bengkulu, wawancara pada tanggal 15 februari 2021.

²⁴Yulanda, Wali kelas IV SD Negeri 84 kota Bengkulu, Wawancara pada tanggal 15 Februari 2021.

Maka berdasarkan latar belakang diatas, perlu adanya solusi bagaimana upaya meningkatkan daya tangkap siswa terutama pada mata pelajaran IPA. solusinya yaitu perlu dilakukan penelitian secara langsung untuk memecahkan masalah dan mengetahui apakah ada pengaruh media animasi sebagai upaya meningkatkan daya tagkap siswa kususnya pada siswa kelas IV di SD Negeri 84 Kota Bengkulu. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Animasi (interaktif) dalam Pembelajaran IPA, Sebagai Upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV di SD Negeri 84 kota Bengkulu.**

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa masih kurang antusias saat mengikuti pelajaran IPA
2. Tidak adanya media animasi
3. Siswa masih kurang cepat dalam menangkap materi pelajaran
4. Guru masih menggunakan teknik ceramah dan hanya menggunakan buku paket

C. Batasan Masalah

Untuk membatasi penelitian ini agar tidak terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut;

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media Animasi (interaktif) dalam pembelajaran IPA yang berlokasi di SD Negeri 84 kota Bengkulu.
2. Sub materi IPA tentang “hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya”.

3. Daya tangkap siswa kelas IV di SD Negeri 84 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “adakah pengaruh penggunaan media animasi dalam meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV dalam pelajaran IPA di SD Negeri 84 kota Bengkulu”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media animasi dalam meningkatkan daya tangkap siswa pada pembelajaran IPA di SD Negeri 84 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah/Lembaga

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat dalam menjunjung kegiatan pembelajaran

b. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan tentang cara mengembangkan kemampuan menggunakan media animasi khususnya pada pembelajaran IPA

c. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan minat dan kemampuan daya tangkap siswa dalam belajar.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara menggunakan media animasi serta meningkatkan kemampuan dalam proses belajar mengajar.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dituliskan agar tidak keluar dari ruang lingkup dan pengaruh inti persoalan, maka pembahasan ini penulis bagi kedalam beberapa BAB yang terdiri dari beberapa sub antara lain

BAB I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II landasan teori yang terdiri dari pengertian media, media animasi, media pembelajaran, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dan daya tangkap. Kajian penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, uji coba instrumen, teknik analisis dan hipotesis.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi deskripsi wilayah hasil penelitian, dan pembahasan.

BAB V penutup, meliputi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁵

Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Media yang digunakan juga sangat beragam tergantung pada jenis informasi yang akan di sampaikan baik berupa fisik maupun digital.²⁶ Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Masalah yang dihadapi guru dan murid adalah minimnya bahan ajar yang dapat meningkatkan

²⁵Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), hal.3

²⁶Alfauzan Amin, Alimni, Dwi Agus Kurniawan, Teaching Faith in Angels for Junior High School Students, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 6 (1): 9-18 (2021)

kompetensi pemahaman siswa.²⁷ Smaldino, dkk, mendefinisikan bahwa media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Sejalan dengan itu, Anitah mendefinisikan bahwa media secara umum merupakan perantara penyampai pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Suryani & agung).²⁸

Pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi sehingga mempercepat daya tangkap siswa disaat pembelajaran berlangsung. Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Namun demikian media tidak menyajikan dunia secara keseluruhan, media hanya sebagai sarana yang menggambarkan dan mempresentasikan suatu objek dengan komunikasi tidak langsung. Sebagaimana yang disampaikan dalam UNESCO (2006) bahwa media diberikan berbagai alternatif pilihan bagi pengajar untuk menyajikan materi yang tidak dapat di akses secara langsung, misalnya media memungkinkan guru untuk menyajikan materi yang berbahaya atau mungkin sekolah belum mempunyai sarana yang memadai

²⁷Alfauzan Amin, Alimni. *Development of Religion Materials Based On Synectic Approach to Junior High School Students. Media Informasi Pendidikan Islam* <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/attalim>

²⁸Ravik Karsidi. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal.2

untuk melaksanakan praktikum yang sebenarnya. Contohnya praktikum kimia yang mampu menghasilkan radiasi yang berbahaya, praktik pengelasan dibawah laut dan sebagainya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.²⁹

2. Media Animasi

Media berasal dari bahasa latin, *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata medium. Dalam bahasa arab, media merupakan perantara atau pengantar, sehingga media dapat dikatakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar baik dalam pendidikan secara normal maupun pendidikan non formal. Kesesuaian media pembelajaran dengan model pembelajaran yang diterapkan juga sangat penting dalam mencapai tujuan belajar yang optimal. Media pembelajaran yang menarik perhatian siswa di era teknologi pada saat ini adalah media animasi.

²⁹Ravik Karsidi, *media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*, hal. 3.

Media animasi adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat menjadikan materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkret.³⁰ Pengertian animasi menurut ibiz Fernandes (Suleman & Pernando, 2018) dalam bukunya mendefinisikan animasi sebagai berikut: “*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion*”, (animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan). Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.³¹

a. Konsep Dasar Animasi

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual yang memberikan kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat.

³⁰Yuki sipindri. *Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media film animasi dalam mata pelajaran IPA di SD Negeri 101 kota bengkulu*, skripsi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, fakultas Tarbiyah dan Tadris (IAIN Bengkulu, 2018), hal. 4.

³¹Janner Simarmata, Rika, Dewi, Maria, wahyu, irma. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hal.88.

Konsep dasar animasi diantaranya (Ariyati & Misriati,):

- 1) Movie animasi yang dibuat dalam flash secara umum disebut dengan movie. Dalam membuat animasi, seseorang akan mengatur jalan cerita dari animasi tersebut. Membuat beberapa objek dan merangkainya menjadi suatu animasi.
- 2) Objek terlebih dahulu dibuat sebelum animasi, baru kemudian diatur gerakan-gerakan objek tersebut.
- 3) Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.
- 4) Suara merupakan fenomena fisik yang dihasilkan dari getaran. Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi.³²

b. Fungsi Animasi Dalam Media Pembelajaran

Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dan pengajar. Bagi siswa, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pengajar, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada siswa. Harrison dan Hummell menyatakan bahwa film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar.³³

c. Macam-macam Media Animasi (Interaktif)

1. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

³²Janner Simarmata, Rika, Dewi, Maria, wahyu, irma. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*, hal. 91.

³³Ibid. hal. 92

Animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan dan kamera, pemberian suara, serta *special efeknya* semuanya dikerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah.

2. Animasi *Stop motion* (*Stop Motion Animation*)

Teknik *stop motion animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek yang digerakkan setahap demi setahap yang memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi

3. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena telah digunakan sejak saat animasi pertama kali dikembangkan. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih di kenal dengan istilah animasi dua dimensi.³⁴

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Minarso menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara

³⁴Subhan Adi Santoso. *Pembelajaran blended learning masa pandemi*, (CV. Qiara Media, Jawa timur. 2020), hal. 222-223.

sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali.” Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit di jelaskan secara verbal. Dengan kata lain, suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap saja.³⁵

Istilah media pembelajaran, dalam berbagai literatur sering kali diartikan dengan *media for learning* dan dikaitkan dengan *media education*. Namun, secara konsep keduanya memiliki perbedaan mendasar. Secara sederhana media pembelajaran atau *media for learning* menitikberatkan pada pembelajaran menggunakan media, dan instrumen/alat yang digunakan sebagai media penyampaian materi ajar, sedangkan *media education* lebih kepada belajar dan pembelajaran tentang media sebagai objek/materi ajar (UNESCO, 2006). Contoh pemanfaatan media pembelajaran, misalnya penggunaan televisi atau komputer untuk mengajar IPA atau sejarah, sedangkan contoh *media education* adalah pendidikan yang diberikan untuk membeikan pemahaman tentang apa itu media,

³⁵Ravik Karsidi, *media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. (Bandung: PT Remaja rosdakarya. 2018), hal.3-4

dan berbagai teori tentang media, tidak secara khusus tentang penggunaannya untuk pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dan menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.³⁶

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Lesle J. Briggs menyatakan bahwa media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Rossi dan Breidle (1966), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dalam program pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.³⁷

³⁶Ravik Karsidi, *media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*, hal. 5.

³⁷Wina Sanjaya, *perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. (Jakarta: PT kharisma putra utama. 2008), hal. 204.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran sangatlah berperan dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut manfaat media pembelajaran:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata, tertulis atau lisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti:
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - b) Objek yang terlalu kecil, bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain- lain.

Selain manfaat media, berikut dampak positif dari penggunaan media sebagai sarana pembelajaran:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran lebih menjadi interaktif

- 4) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana
Diintegrasikan dengan baik
- 5) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan
terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.³⁸

4. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk medidik dan menyampaikan pembelajaran pada anak didik. Pada pendidikan formal, pembelajaran merupakan tugas yang diembankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu. Pembelajaran di sekolah semakin berkembang, dari pengajaran yang bersifat tradisional sampai pembelajaran dengan sistem modern. Kegiatan pembelajaran bukan lagi yang sekedar menyiapkan pengajaran dan melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka. Akan tetapi, kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi.³⁹

Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pengajar kepada pelajar. Menurut Azhar (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Alat yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan dipandang

³⁸Yuki sipindri *upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media film animasi dalam mata pelajaran IPA di SD Negeri 101 kota bengkulu*, skripsi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, (2018), hal.19

³⁹Dahar. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. (Erlangga: Bandung, 2011), ha.56

sangat efektif untuk menyampaikan informasi, sehingga siswa dapat memahami dengan baik.⁴⁰

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapai tujuan tersebut. Penuangan tujuan pembelajaran ini bukan saja memperjelas arah yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan belajar, tetapi dari segi efisiensi diperoleh hasil yang maksimal.⁴¹

b. Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan. Sebagai prosedur adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu (riset pada umumnya) yang lazim disebut metode ilmiah. Nasution dan budiastra dalam (mailan Piramida, 2009:8) mengemukakan bahwa IPA di SD merupakan pendekatan untuk mengerti kejadian-kejadian langsung di alam semesta. Mengubah kejadian yang sangat kompleks menjadi lebih sederhana. Jadi yang perlu diperhatikan disini adalah IPA cenderung untuk menyederhanakan kejadian-kejadian yang kompleks di alam semesta ke dalam

⁴⁰Albert Efendi Pohan. *konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. (Jawa tengah: CV Sarnu Untung, 2020), hal.1

⁴¹Yuki sipindri *upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media film animasi dalam mata pelajaran IPA di SD Negeri 101 kota bengkulu*, skripsi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, fakultas Tarbiyah dan Tadris (IAIN Bengkulu, 2018), hal.12

bagian-bagian yang lebih kecil dan sederhana sehingga lebih mudah untuk mempelajarinya dan lebih mudah dimengerti.

Hakikat IPA semata-mata tidaklah pada dimensi pengetahuan (keilmuan), tetapi lebih dari itu, IPA lebih menekankan pada dimensi nilai ukhrawi, dimana dengan memerhatikan keteraturan di alam semesta akan semakin akan semakin meningkatkan keyakinan akan adanya sebuah kekuatan yang mahadahsyat yang tidak dapat dibantah lagi, yaitu Allah Swt.⁴² IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.⁴³

Adapun ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Dalam hal ini juga pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan

⁴²Trianto, *Model Pembelajaran terhadap konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan*. (KTSP), hal.137

⁴³Hasbullah dan Nurhayati. *pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar* (Makassar: aksara timur. 2018), hal.1

pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.⁴⁴

c. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut

- a) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- b) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaanNya.
- c) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- e) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.⁴⁵

⁴⁴Denis agustin. *Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dgn menggunakan model pembelajaran Picture and picture di Sekolah Dasar 66 kota bengkulu*. skripsi pendidikan guru madrasah ibtdaiyah, fakultas Tarbiyah dan Tadris (IAIN Bengkulu 2019), hal.18

⁴⁵Nelly Wedyawati dan Yasinta Lisa. *Pembelajaran IPA di sekolah dasar* (Yogyakarta:Deepublish, 2019), hal.69.

5. Daya Tangkap

Daya tangkap yaitu kemampuan memahami atas apa yang ditangkap atau diterima oleh pancaindera. Daya tangkap yang lamban dapat mempengaruhi masalah pekerjaan dalam pembelajaran atau disebut dengan gangguan pancaindera atau memiliki dasar pendidikan yang rendah. Di dalam proses pembelajaran, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru menjadi penting untuk mencapai tujuan dari pembelajarn. Bagaimanapun guru menyampaikan materi pembelajaran, jika siswa tidak memahami materi pelajaran tersebut maka proses belajar menjadi tidak maksimal.⁴⁶

Dalam aktivitas pembelajaran tidak semua siswa mampu berkonsentrasi lama dan daya serap serta daya tangkap terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, ada yang sedang dan ada juga yang lambat, jika gangguan belajar yang dialami siswa tersebut karena adanya kelemahan individual, seperti IQ yang rendah, rasa kurang aman, kurang penghargaan, kenakalan dan lain sebagainya. Maka persoalan belajar yang dialami siswa tersebut dapat berakibat pada kurang terserapnya daya tangkap belajar, sehingga pada akhirnya tidak akan tercapai tujuan pembelajaran. Faktor intelegensi sangat memengaruhi daya tangkap siswa terhadap tahap pelajaran yang diberikan oleh guru.⁴⁷

⁴⁶Mallari dan Don. *Mengubah perilaku siswa*. (Jakarta: PT BPK Gunung mulia 1992) hal.182.

⁴⁷Lidia Susanti. *Strategi pembelajaran berbasis motivasi*. (Media komputindo. Jakarta 2020), hal.27

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi intelegensi sebagai berikut.

1. Faktor pembawaan

Faktor pembawaan merupakan faktor pertama yang berperan di dalam intelegensi. Faktor ini di tentukan oleh sifat yang dibawa sejak lahir. Batas kesanggupan atau kecakapan seseorang dalam memecahkan masalah, antara lain ditentukan oleh faktor bawaan.

2. Faktor Minat Dan Pembawaan Yang Khas

Faktor minat ini mengarahkan perbuatan kepada satu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia terdapat dorongan atau motif yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luas, sehingga apa yang diamati oleh siswa

3. Faktor pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

4. Faktor kematangan

Di mana tiap orang dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Setiap organ manusia baik fisik maupun psikis, dapat dikatakan telah matang jika ia telah tumbuh atau berkembang hingga mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.⁴⁸

⁴⁸Aldi Yanuari. *Faktor-faktor yang mempengaruhi daya serap belajar siswa dalam mata pelajaran menggambar bangun gedung di SMK N 1 seyegan*. Skripsi pendidikan teknik sipil dan perencanaan, Fakultas Teknik (Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), hal. 17-18.

Oleh karena itu, kita perlu mengetahui bahwa anak-anak menyerap pelajaran melalui pancaindra, perasaan, serta emosi mereka. Secara umum kemampuan daya tangkap anak kurang lebih sebagai berikut:

- a) Mendengarkan satu arah 20-30%
- b) Komunikasi 40-50%
- c) Melihat suatu peragaan 50-60%
- d) Terlibat dalam peragaan, turut melakukan, mengengar, meraba, mencium, dan berpartisipasi dalam suatu adegan atau drama bisa mencaoi 70% hingga 80%.

Daya tangkap belajar siswa akan menentukan hasil prestasi belajar dari siswa itu sendiri, hasil pendidikan yang dipahami dan diterapkan oleh siswa akan membuat perubahan tingkah laku sebagai hasil proses dari pembelajaran.⁴⁹

6. Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya

Di alam ini, tidak ada makhluk hidup yang dapat hidup sendiri. Setiap makhluk hidup bergantung pada makhluk hidup lain atau lingkungannya. Manusia membutuhkan hewan dan tumbuhan. Hewan membutuhkan tumbuhan dan tumbuhan membutuhkan hewan.

1. Hubungan khas antar makhluk hidup

Hidup bersama antara dua atau lebih makhluk hidup yang membentuk hubungan khas disebut simbiosis. Ada beberapa bentuk simbiosis, yaitu *simbiosis mutualisme*, *simbiosis paratisme*, dan *simbiosis komensalisme*.

⁴⁹Jarot Wijnarko. *Mendidik anak untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual*. (Jakarta: PT Gramedia pustaka utama, 2005) hal. 44.

a. Simbiosis Mutualisme Simbiosis mutualisme adalah hubungan khas antarmakhluk hidup yang saling menguntungkan. Contohnya adalah hubungan antara kupu-kupu dengan bunga atau kerbau dengan burung jalak.

b. Simbiosis Parasitisme

Adalah hubungan antarmakhluk hidup yang menguntungkan satu pihak, tetapi merugikan pihak lain. Contohnya benalu yang tumbuh dipohon mangga, cacing tambang yang hidup didalam usus manusia dan kutu kepala dengan manusia.

Predasi atau pemangsaan adalah interaksi biologis ketika suatu organisme, pemangsa, membunuh dan memakan organisme yang lain, yang merupakan, yang merupakan mangsanya. Ini adalah salah satu jenis tingkah laku makan umum yang mencakup parasitisme dan mikri pemangsa dan parasitoidisme.

c. Simbiosis Komensalisme

Adalah hubungan antarmakhluk hidup yang menguntungkan satu pihak sedangkan pihak lain tidak dirugikan dan tidak memperoleh keuntungan. Simbiosis komensalisme dapat dilihat pada tumbuhan pohon anggrek dengan tumbuhan inangnya, ikan hiu dengan ikan remora, tumbuhan pakis dan tumbuhan inangnya.

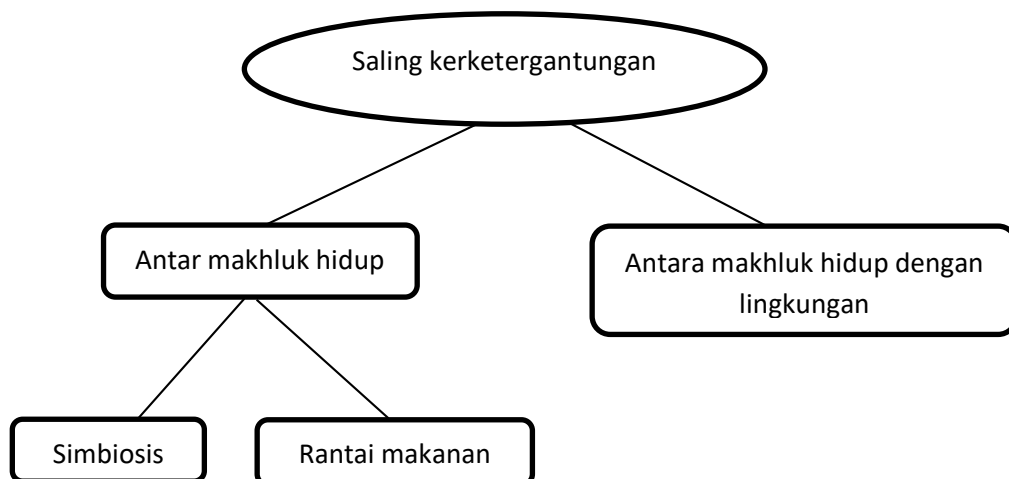
2. Hubungan Makan dan Dimakan

Antar makhluk hidup dapat terjadi hubungan makan dan dimakan yang akan membentuk rantai makanan. Rantai makanan

adalah peristiwa memakan dan dimakan antar makhluk. Didalam rantai makanan ada beberapa tingkatan, yaitu *produsen*, *konsumen*, dan *pengurai*. Tumbuhan adalah produsen yaitu makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri dengan fotosintesis. Hewan yang memakan tumbuhan (herbivor) disebut konsumen tingkat II, begitu seterusnya.⁵⁰

Setiap makhluk hidup bergantung pada makhluk hidup lain. Selain itu, makhluk hidup juga bergantung pada lingkungan abiotik (lingkungan tidak hidup) seperti udara, air, dan tanah. Dengan demikian, akan terjadi hubungan antar makhluk hidup dengan lingkungan abiotik.

Hubungan makhluk hidup dengan lingkungan abiotik akan membentuk ekosistem. Contoh ekosistem antara lain kolam, sungai, laut, gunung dan hutan. Ekosistem harus dijaga agar tidak rusak dan tetap seimbang. Jika salah satu bagian dalam ekosistem rusak atau punah, bagian yang lain akan ikut rusak atau punah.



⁵⁰Donny, Tutut Muji Lestari, Yanti Herlanti, Eva Tanjung. *Ilmu Pengetahuan Alam kelas 4 SD*, cerakan pertama (perpustakaan Nasional.2007), hal. 104-106.

Keterangan:

1. Saling ketergantungan antar makhluk hidup dapat membentuk hubungan khas (simbiosis) atau hubungan makan dan dimakan (rantai makanan).
2. ada tiga macam simbiosis, yaitu sebagai berikut.
 - a. Simbiosis mutualisme, contohnya kupu-kupu dengan bunga.
 - b. Simbiosis parasitisme, contohnya tali putri dengan tumbuhan inangnya.
 - c. Simbiosis komensalisme, contohnya kerbau dengan burung jalak.
3. Hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup dengan makhluk hidup lain dan lingkungan abiotik membentuk ekosistem.
4. Ekosistem dapat rusak atau punah karena kegiatan manusia, diantaranya penebangan hutan dan pencemaran sungai.⁵¹

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang relevan, ada beberapa karya yang memiliki tema yang berhubungan dengan tema skripsi ini, diantaranya:

1. Karya tulis ilmiah yang berjudul “*pengaruh penggunaan media animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam*”. (Liza Yunita, Skripsi, 2017).⁵²

Penelitian ini menunjukkan kondisi pembelajaran di SMP 1 Darussalam selama proses pembelajaran siswa mengalami kesulitan dalam

⁵¹Ibid. 109-112.

⁵²Liza Yunita. *pengaruh penggunaan media animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam*. Skripsi pendidikan biologi, fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-raniri Darussalam. (Banda Aceh, 2017), hal 9.

memahami materi karena guru hanya menggunakan metode konvensional dan media yang digunakan belum bervariasi, salah satu inovasi yang dapat digunakan guru untuk mengaktifkan siswa sehingga dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media animasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif *quasi eksperimen*, populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII dan sampel VIII. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi dapat berpengaruh nyata dari aktivitas dan hasil belajar siswa secara konvensional.

Persamaan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media animasi dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *quasi eksperimen*. Perbedaannya terletak pada populasi dan sampel penelitian, dan dalam penelitian ini fokus pada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian penulis pengaruh media animasi terhadap daya tangkap siswa.

2. Karya tulis ilmiah yang berjudul “*pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar rencana anggaran biaya di SMK Negeri 3 Yogyakarta*”. (Andika Budi Setiawan, skripsi 2014)⁵³

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran rencana anggaran biaya serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Penelitian yang digunakan adalah teknik kuantitatif menggunakan metode

⁵³Andika Budi Setiawan, *pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar rencana anggaran biaya di smk negeri 3 yogyakarta*, Skripsi pendidikan teknik sipil dan perencanaan, Fakultas Teknik Universitas Negeri (Yogyakarta, 2014), hal. 20.

quasi eksperimen, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda berupa *pretest* dan *posttest*. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi lebih besar dari hasil belajar siswa saat menggunakan metode konvensional (papan tulis).

Persamaan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media animasi dengan metode penelitian kuantitatif *quasi eksperimen*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada populasi dan sampel penelitian, waktu, tempat, dan fokus penelitiannya mengenai hasil belajar siswa.

3. Karya tulis ilmiah yang berjudul “*Efektifitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 tangerang selatan*”. (Indriana Puspita, skripsi 2017)⁵⁴

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan *deskriptif*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung dengan mengamati proses pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan media video animasi, kemudian wawancara langsung, teknik pengumpulan data selanjutnya adalah dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan

⁵⁴Indriana Puspita. *Efektifitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 tangerang selatan*. Skripsi pendidikan agama islam, fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Syarif Hidayatullah. (Jakarta, 2017), hal.21.

media video animasi dalam proses pembelajaran sangat efektif, hal ini karena dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, dan juga membuat proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan.

Persamaan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan *media animasi*, sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitian, metode, waktu, tempat, serta pendekatan dalam penelitian.

4. Karya tulis ilmiah yang berjudul “*pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memproses bentuk permukaan*”. (Sarwi Asri dan Wirawan Sumbodo Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, 2017).⁵⁵

Penelitian ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, pada dasarnya dapat meningkatkan hasil belajar serta memberikan manfaat baik untuk guru maupun siswa. Dan juga penggunaan media animasi mampu meningkatkan hasil belajar serta daya tangkap siswa

5. Karya tulis ilmiah yang berjudul “*pengaruh penerapan media animasi terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPA*” (Wahyullah Alannasir, journal Pendidikan 2018).⁵⁶

Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata maupun kalimat tertentu bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran

⁵⁵Sarwi Asri dan Wirawan Sumbodo “*Pengaruh penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Memproses Bentuk Permukaan*”, Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Vol. 17, No.2 (2017)

⁵⁶Wahyullah Alannasir, “*pengaruh penerapan media animasi terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SD inpres Sudiang*”, Vol. 1, No. 1. (2018), Hal. 25

media. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan terhadap media pembelajaran yakni dengan menggantinya dari penggunaan media konvensional menjadi media yang lebih interaktif, seperti ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai alat perantara. Kerumitan bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan melalui bantuan media.

C. Kerangka Berpikir

Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan kesan-kesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Sedangkan menurut Salim, animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (morphing). Suheri mengatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.⁵⁷

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan antara guru dan siswa. Permasalahan yang sering dialami dalam proses belajar mengajar adalah siswa yang kurang semangat belajar dan cenderung merasa bosan melakukan kegiatan

⁵⁷Janner Simarmata,Rika,Dewi,Maria, wahyu, irma. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hal.91

pembelajaran karena pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Guru hendaknya mampu menggunakan media yang sesuai, penyampaian materi pelajaran dapat dipermudah dengan menggunakan media pembelajaran, salah satunya berupa video animasi. Dengan adanya media animasi konsep-konsep yang abstrak dalam pembelajaran akan menjadi lebih jelas dan konkrit, karena setiap bagian-bagian materi bisa diwujudkan dalam bentuk visual yang akan memudahkan siswa dalam memahami alam dan lingkungannya.

IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.⁵⁸ Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Dalam hal ini juga pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.⁵⁹

⁵⁸Hasbullah dan Nurhayati. *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar* (Makassar: aksara timur. 2018), hal.1

⁵⁹Denis agustin. *Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dgn menggunakan model pembelajaran Picture and picture di Sekolah Dasar 66 kota bengkulu*. skripsi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, fakultas Tarbiyah dan Tadris (IAIN Bengkulu 2019), hal.18-19.

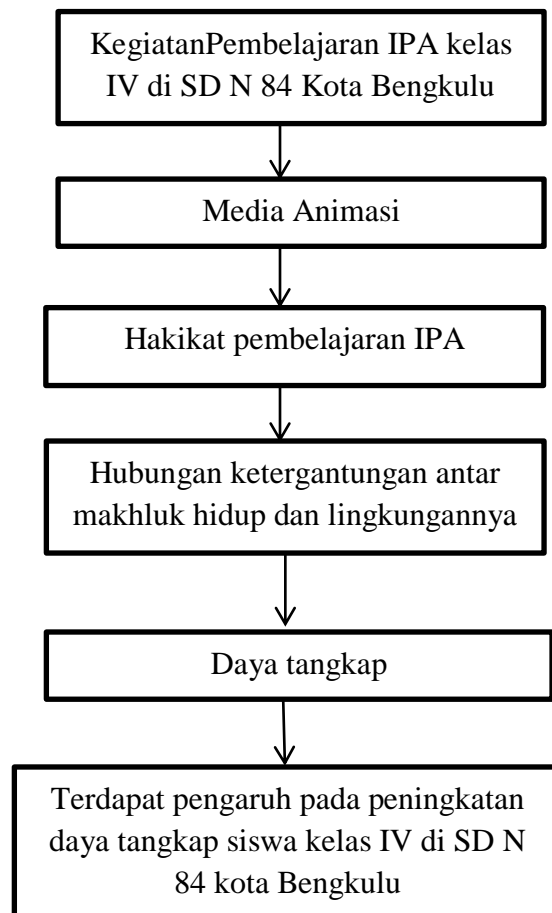
Dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam kita dapat mengetahui banyak hal, bahwa antara makhluk hidup erat kaitannya dengan lingkungan dan alam sekitar. Pada dasarnya, di alam ini tidak ada makhluk hidup yang dapat hidup sendiri. Setiap makhluk hidup bergantung pada makhluk hidup lain atau lingkungannya. Manusia membutuhkan hewan dan tumbuhan, hewan membutuhkan tumbuhan dan tumbuhan membutuhkan hewan⁶⁰

Namun dalam aktivitas pembelajaran tidak semua siswa mampu berkonsentrasi lama, daya tangkap terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, ada yang sedang dan ada juga yang lambat. Daya tangkap yang lambat dapat mempengaruhi masalah pekerjaan dalam pembelajaran atau disebut dengan gangguan pancaindra atau memiliki dasar pendidikan yang rendah. Di dalam proses pembelajaran, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru menjadi penting untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.⁶¹

Kerangka pikir penelitian merupakan jalan pikiran dari peneliti mulai dari awal hingga akhir penelitian. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti membuat kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut.

⁶⁰Donny, Tutut Muji Lestari, Yanti Herlanti, Eva Tanjung. *Ilmu Pengetahuan Alam kelas 4 SD*, cerakan pertama (perpustakaan Nasional.2007), hal. 111.

⁶¹Mallari dan Don. *Mengubah perilaku siswa*. (Jakarta: PT BPK Gunung mulia 1992) hal.182



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada kajian teori penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis penelitian sebagai berikut.

1. Hipotesis Alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa “ada pengaruh media animasi dalam pembelajaran IPA sebagai upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV di SDN 84 Kota Bengkulu”.
2. Hipotesis Nihil Nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak “ada pengaruh media animasi dalam pembelajaran IPA sebagai upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV di SDN 84 Kota Bengkulu”.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas. Definisi lain menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Penelitian kuantitatif merupakan studi yang diposisikan sebagai bebas nilai. Dengan kata lain, penelitian kuantitatif sangat kuat menerapkan prinsip-prinsip objektivitas. Objektivitas itu antara lain diperoleh melalui penggunaan instrumen yang telah diuji validitas dan realibilitasnya.⁶²

Dalam penelitian ini desain yang digunakan yaitu pra-eksperimental dengan bentuk *one grup pretest posttest* dimana sebelumnya diberikan pretest dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal siswa. Setelah itu, diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media animasi. Pada akhir penelitian dilakukan posttest untuk melihat kemampuan daya tangkap siswa setelah diberi

⁶²Sandu Siyoto dan M. Ali Shodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi media publishing, 2015), hal. 17.

perlakuan.⁶³ Sugiyono mengatakan bahwa pre-experimental design ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan one grup pretest dan posstest ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembandingan.

Eksperimen adalah kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan bukti-bukti yang ada hubungannya dengan hipotesis. Sedangkan menurut Sugiyono, dalam penelitian eksperimen adalah perlakuan, sedangkan dalam penelitian *naturallistik* tidak ada perlakuan. Dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Biasanya perlakuan diberikan kepada subjek yang menjadi kelas eksperimen sedangkan kelas lain tidak. Jika penelitian dilakukan pada subjek yang sama atau satu kelas maka rancangan yang digunakan adalah pra eksperimen.⁶⁴

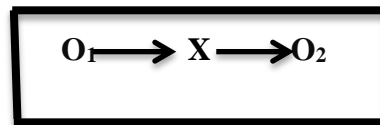
Dalam penelitian eksperimen dibutuhkan desain, desain penelitian adalah kerangka kerja sistematis yang digunakan untuk melaksanakan penelitian.⁶⁵ dalam penelitian ini menggunakan *pra eksperimental Design* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan one grup pretest dan posstest yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁶³Nur Ilmi, Reskiyanti Tajuddin. *Pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Inpres Banga Banga Barru*. Jurnal Bahasa, Budaya dan Sastra. Vol 2, No 2, Desember (2020), hal. 92-93.

⁶⁴Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. (Yogyakarta: Depublish CV Budi Utama, 2018), hal. 128.

⁶⁵Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodologi penelitian sosial*, (Surabaya: Media sahabat cendekia, 2019), hal. 27.

Gambar 3.1
Rancangan Penelitian



Keterangan:

O₁ : Pretest (sebelum perlakuan)

O₂ : Posttest (setelah diberi perlakuan)

X : (Statment) Perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di SD Negeri 84 kota Bengkulu. Yang terletak di Jl. Karang Indah, Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar kota Bengkulu. Adapun waku pelaksanaan penelitiannya.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada tgl 21 Oktober s/d 2 Desember 2021.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Tabel 3.2

Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Murid	Jumlah

IV	Laki-Laki	Perempuan	
	17	18	35

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan Menurut Arikunto, pengertian populasi adalah objek yang secara keseluruhan digunakan untuk penelitian. Sementara itu, Ismiyanto juga berpendapat bahwa populasi adalah totalitas atau keseluruhan subjek penelitian baik benda, orang, ataupun suatu hal lain yang didalamnya bisa diambil informasi penting berupa data penelitian.⁶⁶

Populasi merupakan semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Jadi dalam penelitian ini populasinya adalah mencakup seluruh siswa kelas IV SDN 84 kota Bengkulu yang berjumlah 35 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁶⁷ Menurut Soekidji, sampel adalah sebagian untuk diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.

⁶⁶Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodologi penelitian sosial*, hal. 91.

⁶⁷Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 62.

Bisa juga dikatakan bahwa sampel merupakan bagian kecil yang diambil dari anggota populasi berdasarkan prosedur yang sudah ditentukan sehingga bisa digunakan untuk mewakili populasinya.⁶⁸ akan tetapi, apabila jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.⁶⁹

Adapun teknik pengambilan sampelnya yaitu secara Total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana besar sampel sama dengan populasi (Sugiyono). Alasan mengambil total sampling karena menurut Arikunto, jumlah populasi yang kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Jadi, jumlah sampel dalam penelitian ini 35 orang.⁷⁰

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan untuk mendapatkan informasi- informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan penelitian. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui mengamati perilaku dalam situasi tertentu kemudian

⁶⁸Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodologi penelitian sosial*, hal. 95.

⁶⁹Ajat rukajat. Pendekatan Penelitian Kuantitatif, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2018), hal. 62.

⁷⁰Ninit Alfianika. Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia, (Yogyakarta: Depublish, 2018), hal.100-101.

mencatat peristiwa yang diamati dengan sistematis dan memaknai peristiwa yang diamati.⁷¹

2. Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lainnya yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu ataupun kelompok. Adapun tes yang digunakan sebagai berikut.⁷²

- a. Pre-test (test awal) yaitu tes yang dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Hasil pre-test digunakan untuk mengukur tingkat homogenitas kemampuan peserta didik.
- b. Post-test (test akhir), yaitu test yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media animasi. Sesuai dengan tujuannya tes akhir ini digunakan untuk mengukur dan membandingkan daya tangkap siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media animasi (interaktif).

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah serta mendapatkan data yang lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah untuk diolah. Dalam

⁷¹Ni'matuzahroh dan Susanti Presetyaningrum, *Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*, (Malang: Universitas Muhammadiyah, 2018), hal 4.

⁷²Syahrun, Salim, *Metodologi penelitian kuantitatif*, (Bandung: Citapusaka Media, 2014), hal. 141.

penelitian ini instrumen yang digunakan peneliti adalah tes. Tes yang diberikan dalam penelitian berupa soal *pre test* serta soal *post test*. Secara sistematis instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Tes sebagai instrumen pengumpulan data merupakan serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu ataupun kelompok.

- a. Skala tes, tes terdiri dari 20 soal latihan pilihan ganda . jika siswa mampu menjawab semua soal dengan benar maka siswa akan mendapatkan nilai 100.
- b. Skor tes, setiap soal memiliki skor 5 point.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Test

Pokok Bahasan	Indikator	Nomor Soal	Banyak Butir Soal
Hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya	1. Memahami hubungan antar makhluk hidup	1, 2, 3, 4 dan 5	20 soal pilihan ganda
	2. Membedakan contoh masing-masing hubungan antar makhluk	6, 7, 8, 9	

	hidup ke dalam 3 jenis hubungan antar makhluk hidup.	dan 10	
	3. Memahami macam-macam ekosistem beserta contohnya	11, 12, 13, 14 dan 15	
	4. Memahami apa yang dimaksud dengan habitat dan jenis makhluk hidup.	16, 17, 18, 19 dan 20	
Jumlah Soal			20

F. Definisi Operasional Variabel

Variabel merupakan karakter spesifik dari unit pengamatan yang bisa berubah dari satu pengamatan ke pengamatan lain.⁷³ Dalam penelitian ini terdapat satu variabel dan perlakuan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media animasi (interaktif) sebagai perlakuan (variabel X) dan daya tangkap siswa (variabel Y). Untuk mempermudah pemahaman perlu dijelaskan istilah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

a. Penggunaan Media Animasi (interaktif) (variabel X)

Media pembelajaran menggunakan media animasi, media animasi adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat menjadikan

⁷³Abuzar Asra dan Slamet Sutomo, *Pengantar Statistika I: Pamduam Bagi Pengajar dan Mahasiswa*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 10.

materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.⁷⁴

b. Daya Tangkap (Variabel Y)

Daya tangkap yaitu kemampuan memahami atas apa yang ditangkap atau diterima oleh pancaindera.⁷⁵ Adapun daya tangkap yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan daya tangkap siswa dalam menyerap materi pelajaran setelah melakukan pembelajaran IPA dengan menggunakan media animasi.

G. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Hasil penelitian akan dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang akan diteliti. Sedangkan instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data (mengukur) itu valid.

Rumus yang digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu item butir soal terhadap seluruh soal yang diberikan. Sehingga untuk dapat diketahui

⁷⁴Janner Simarmata, Rika, Dewi, Maria, wahyu, irma. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hal.88.

⁷⁵Mallari dan Don. *Mengubah perilaku siswa*. (Jakarta: PT BPK Gunung mulia 1992) hal.182.

validitas suatu butir soal dapat menggunakan rumus *korelasi product moment* dengan cara mengkorelasikan skor keseluruhan dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum_{XY} - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}[N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]^{76}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = koefisien korelasi
- n = jumlah responden uji coba
- X = skor tiap item
- Y = skor seluruh item responden uji coba

2. Uji Reliabilitas Data

Reabilitas data adalah derajat konsistensi data yang bersangkutan. Reliabilitas atau nama lainnya yaitu keterpercayaan, keterandalan, kestabilan, konsistensi, yang memiliki arti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya.⁷⁷ uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus alfa cronbach dengan ketentuan apabila $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan reliabel, sebaliknya apabila $r_{11} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak reliabel.⁷⁸

Untuk mengetahui reliabilitas rumus yang digunakan yaitu alfa cronbach sebagai berikut:

⁷⁶Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hal. 72.

⁷⁷Jogiyanto Hartono, *Strategi Penelitian Bisnis*, (Yogyakarta: Anggota IKAPI, 2018), hal. 123.

⁷⁸Helmi akmal, heri susanto. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Historia Vol. 6, No. 2. (2018), hal. 201.

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{ac} = koefisien reabilitas alpha cronbach

k = banyak butir/item pertanyaan

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah/total variasi per – butir/item pertanyaan

σt^2 = jumlah atau total variasi

Selanjutnya hasil perhitungan dapat dikonsultasikan dengan tabel dibawah ini, untuk mengetahui reliabilitas instrumen berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. 6

Pedoman Tingkat Reliabilitas Instrumen

Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Sugiyono (2010:231)

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Analisis indeks kesukaran soal digunakan untuk memperoleh kualitas soal yang baik, memenuhi validitas dan reabilitas dengan adanya keseimbangan dari tingkat kesulitan soal tersebut. Keseimbangan yang dimaksud adalah adanya

soal yang dikategorikan mudah, sedang dan sukar secara proposional. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Bermutu atau tidaknya butir-butir soal tes dapat diketahui dari derajat kesukaran atau kesulitan yang dimiliki oleh masing-masing butir item tersebut.⁷⁹ Pada penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda, dimana indeks kesukarannya antara 0,00-1,00. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal, sehingga item dengan indeks 0,00 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,00 menunjukkan bahwa soal terlalu mudah.

Kriteria indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut.

Tabel 3.7

Tingkat Indeks Kesukaran

0,00-0,15	Sangat Sukar
0,16-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-0,85	Mudah
0,86-1,00	Sangat Mudah

Suharsimi Arikunto, 2012: 223-225)

Rumus yang digunakan untuk analisis kesukaran soal adalah sebagai berikut:

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

JS

Keterangan:

⁷⁹Purwanto. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2009), hal.97.

- P : Proporsi atau Indeks Kesukaran
 B : Banyaknya siswa yang menjawab
 JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes⁸⁰

4. Uji Daya Beda Soal

Uji daya pembeda merupakan teknik mengkaji butir-butir soal dengan tujuan mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi kemampuan daya tangkapnya) dengan siswa yang tergolong kurang atau lambat dalam menyerap materi ajar. Angka yang menunjukkan besarnya daya beda disebut indeks diskriminasi, yang berkisar antara 0,00-1,00.

Tabel 3.9

Interpretasi Daya Beda Soal

0,70-1,00	Baik Sekali
0,40-0,69	Baik
0,20-0,39	Cukup
0,00-0,19	Jelek

untuk mengetahui interpretasi daya pembeda dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P_B = P_L = \frac{B_B}{J_B}$$

$$J_B$$

P_A atau P_H = proporsi testee kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

⁸⁰Anas Sudjono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press. (20019), Hal. 371

B_B = Banyaknya testee kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir item yang bersangkutan.

J_B = Jumlah testee yang termasuk dalam kelompok bawah

H. Teknik Analisis Data

Analisis data berasal dari pengumpulan data. Analisis data juga disebut pengolahan data dan penafsiran data. Teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara untuk melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Tujuan analisa menurut Sofian Effendi dalam bukunya adalah menyederhanakan data dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasi. Data yang bersifat kuantitatif tidak perlu dikualitatifkan terlebih dahulu dan tidak menguji hipotesis/teori melainkan untuk mendukung pemahaman yang dilakukan oleh data kualitatif dan menghasilkan teori baru.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan t-test, uji t sampel berpasangan (*dependen sampel test*). Namun untuk menggunakan t-test tersebut harus homogen dan berdistribusi normal. Maka perlu dilakukan uji homogenitas dan normalitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui homogen atau tidaknya sampel yang diambil dari suatu populasi, sedangkan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi suatu data.⁸¹ Untuk menggambarkan secara lebih jelas tentang data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

⁸¹Sandu Siyoto dan M. Ali Shodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi media publishing, 2015), hal. 109.

Tabel 3.11
Teknik Analisis Data

Data	Jumlah Murid Kelas IV	
	Laki-Laki	Perempuan
Daya Tangkap	Responden	Responden

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah berdistribusi normal atau tidak. Teknik uji normalitas data menggunakan *kolmogorov-smirnov* test. Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka model atau konstruk penelitian memenuhi asumsi normalitas, namun sebaliknya jika nilai probabilitas $< 0,05$ (signifikansi 5%) maka model penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas. Model penelitian yang baik adalah berdistribusi data interval atau mendekati normal.

$$Z = \frac{X_i - \bar{x}}{SD} \cdot \frac{FT - FS}{\int FT - FS}$$

Keterangan:

X_i : angka pada data

Z : transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal

FT : probabilitas komulatif normal

FS : probabilitas komulatif empiris

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data merupakan uji untuk memberikan informasi bahwa data penelitian masing-masing kelompok data berasal dari populasi yang tidak berbeda jauh perbedaannya. Hal ini dijelaskan oleh Kadir, bahwa uji homogenitas data mempunyai makna bahwa data memiliki keragaman nilai sama. Uji homogenitas digunakan untuk menentukan sampel dari populasi.⁸² Menguji homogenitas menggunakan rumus Formula Lavene:

$$W = \frac{(N - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_{i.} - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_{i.})^2}$$

di mana:

n = jumlah observasi

k = banyaknya kelompok

$Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_{i.}|$

$\bar{Y}_{i.}$ = rata-rata dari kelompok ke-i

$\bar{Z}_{i.}$ = rata-rata kelompok dari Z_i

$\bar{Z}_{..}$ = rata-rata keseluruhan (overall mean) dari Z_{ij}

I. Uji Hipotesis

Teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara untuk melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji kemampuan awal sebelum eksperimen dan kemampuan daya tangkap siswa setelah diberi perlakuan. Teknik analisis yang digunakan adalah t-test sampel

⁸²Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian dan Ilmu-ilmu Sosial*. (jakarta: prenadamedia group, 2018), hal. 201.

berpasangan (dependen), bila datanya berbentuk interval atau ratio. Dalam proses ini digunakan statistik yang salah satu fungsi pokoknya adalah menyederhanakan data penelitian. Setelah terkumpul dikelompokkan dan ditabulasi sesuai variabel:

Treatment terhadap siswa yaitu media Animasi (interaktif) (variabel X)

Variable (variabel terikat) yaitu daya tangkap (variabel Y)

Untuk mengetahui kegiatan X dan Y dalam rangka mengetahui pengaruh media Animasi terhadap peningkatan daya tangkap siswa kelas IV SD N 84 Kota Bengkulu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Paired sample t-test* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d}}{SD/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t : nilai t yang dihitung

\bar{d} : deviasi

SD : standar deviasi sampel

N : Jumlah anggota sampel ⁸³

⁸³Indra Jaya. *Penerapan statistik untuk penelitian pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hal. 114.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Coba Instrumen

a. Hasil Validitas

Uji validitas soal pilihan ganda ini dilakukan di SD 16 Renah Kandis, Bengkulu Tengah, dengan siswa/i yang berjumlah 20 orang. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuisioner. Hasil penelitian akan dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya. Hasil uji validitas dapat dikatakan valid apabila nilai dari $r_{hitung} > r_{tabel}$.⁸⁴

Tabel 4.2

Hasil uji validitas soal daya tangkap siswa

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,600	0,443	Valid
2	0,515	0,443	Valid
3	0,520	0,443	Valid
4	0,557	0,443	Valid
5	0,723	0,443	Valid
6	0,662	0,443	Valid
7	0,767	0,443	Valid

⁸⁴Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hal. 72.

8	0,746	0,443	Valid
9	0,767	0,443	Valid
10	0,564	0,443	Valid
11	0,678	0,443	Valid
12	0,746	0,443	Valid
13	0,540	0,443	Valid
14	0,723	0,443	Valid
15	0,600	0,443	Valid
16	0,678	0,443	Valid
17	0,679	0,443	Valid
18	0,608	0,443	Valid
19	0,580	0,443	Valid
20	0,605	0,443	Valid

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil daya tangkap siswa yang terdiri dari 20 butir item soal pilihan ganda dan semuanya valid. Item dinyatakan valid dengan koefisien validitas $> 0,443$ taraf signifikasi 5% dengan ketentuan bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid. Langkah-langkah uji validitas variabel Y (daya tangkap) dapat dilihat pada lampiran (uji validitas).

b. Hasil Reliabilitas

Tabel 4.3

Hasil Uji Reliabilitas Data

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.922	20

Uji reliabilitas adalah pengujian indeks yang menunjukkan sejauh mana kuesioner dapat dipercaya atau diandalkan.⁸⁵ Dengan bantuan SPSS 17 Dari hasil pengujian reliabilitas instrumen soal pilihan ganda, semua butir soal memiliki nilai r_{11} (0,922) > r_{tabel} (0,443) sehingga dinyatakan reliabel. Berdasarkan asumsi dasar suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai cronbach alpa > 0,60.⁸⁶ skala tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori sangat tinggi.

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

berikut ini hasil uji tingkat kesukaran soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar, bermutu atau tidaknya butir-butir soal tes dapat diketahui dari derajat kesukaran atau kesulitan yang dimiliki oleh masing-masing butir item tersebut.⁸⁷

⁸⁵Livia Amanda, Ferra Amanda dan Dodi devianto. *Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang*
<http://jmua.fmipa.unand.ac.id/index.php/jmua/article/view/423>

⁸⁶Syofian Siregar. *Metode Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, Hal. 57

⁸⁷Purwanto. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2009), hal.97.

Tabel 4.4
Tingkat kesukaran soal

No Item	rhitung (SPSS)	Tingkat kesulitan
1	0,70	Sedang
2	0,75	Mudah
3	0,70	Sedang
4	0,75	Mudah
5	0,80	Mudah
6	0,75	Mudah
7	0,85	Mudah
8	0,80	Mudah
9	0,85	Mudah
10	0,50	Sedang
11	0,80	Mudah
12	0,80	Mudah
13	0,70	Sedang
14	0,80	Mudah
15	0,70	Sedang
16	0,80	Mudah
17	0,70	Sedang
18	0,65	Sedang
19	0,70	Sedang

20	0,60	Sedang
-----------	-------------	---------------

d. HaUji Daya Beda

Uji daya pembeda merupakan teknik mengkaji butir-butir soal dengan tujuan mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi kemampuan daya tangkapnya) dengan siswa yang tergolong kurang atau lambat dalam menyerap materi ajar. Berikut hasil uji daya beda soal perhitungan dengan SPSS.

Tabel 4.5
Daya beda soal

No Item	rhitung (output SPSS)	Keterangan
1	0,60	Baik
2	0,51	Baik
3	0,52	Baik
4	0,55	Baik
5	0,72	Baik sekali
6	0,66	Baik
7	0,76	Baik sekali
8	0,74	Baik sekali
9	0,76	Baik sekali
10	0,56	Baik
11	0,67	Baik

12	0,74	Baik sekali
13	0,54	Baik
14	0,72	Baik sekali
15	0,60	Baik
16	0,67	Baik
17	0,67	Baik
18	0,60	Baik
19	0,58	Baik
20	0,60	Baik

2. Teknis Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian data untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak (Ghazali, 2011:29).⁸⁸ Dalam penelitian ini, untuk mengetahui kenormalan distribusi data menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test melalui program SPSS 16. Jika nilai probabilitas $> 0,5$ maka model atau konstruk penelitian memenuhi asumsi normalitas, namun sebaliknya jika nilai probabilitas $< 0,05$ (signifikansi 5%) maka model penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas. Model penelitian yang baik adalah berdistribusi data interval atau mendekati normal.

⁸⁸Ari Apriyono, Abdullah Taman. *Analisis Overreaction Pada Saham Perusahaan Manufaktur Di Bursa Efek Indonesia*. Jurnal Nomina Vol. II Nomor II Tahun 2013 hal. 82

Tabel 4.6
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Daya Tangkap Siswa (Pretest)	Daya Tangkap Siswa (Posttest)
N		35	35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	54.43	86.14
	Std. Deviation	8.641	8.752
Most Extreme Differences	Absolute	.131	.130
	Positive	.131	.127
	Negative	-.126	-.130
Test Statistic		.131	.130
Asymp. Sig. (2-tailed)		.137 ^c	.143 ^c

Tabel diatas menggambarkan hasil uji normalitas data daya tangkap siswa (pretest) dan daya tangkap siswa (posttest) dengan menggunakan uji *kolmogorov smirnov*. dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai p (sig.) untuk daya tangkap siswa (pretest) sebesar 0,137 dan nilai p (sig.) untuk daya tangkap siswa (posttest) sebesar 0,143. karena semua nilai $p > 0,05$ maka hasil uji data daya

tangkap siswa (pretest) dan daya tangkap siswa (posttest) dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian atau Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak.⁸⁹ Data yang dilakukan pengujian dikatakan homogen berdasarkan nilai signifikansi.

- Nilai signifikansi ($p \geq 0.05$) menunjukkan kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen).
- Nilai signifikansi ($p < 0.05$) menunjukkan masing-masing kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (tidak homogen).

Tabel 4.7

Uji Homogenitas)

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Daya	Based on Mean	.268	1	68	.606
Tangk	Based on Median	.204	1	68	.653
ap	Based on Median and	.204	1	67.434	.653
Siswa	with adjusted df				

⁸⁹Desti Widiyana. *Pengaruh Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, And Satisfaction) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kkpi Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Pedan Desti Widiyana*. Universitas Negeri Yogyakarta.

	Based on trimmed mean	.234	1	68	.630
--	-----------------------	------	---	----	------

Tabel diatas menggambarkan hasil uji homogenitas untuk daya tangkap siswa (pretest) dan daya tangkap siswa (posttest) dengan menggunakan uji levene test dipe roleh nilai p sebesar 0,606. karena nilai $p > 0,05$ maka data daya tangkap siswa (pretest) dan daya tangkap siswa (posttest) dikatakan sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis (Uji T)

Uji Paired Sample T Test adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Uji ini juga disebut Uji T berpasangan.⁹⁰

T-Test

Tabel 4.8

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Daya Tangkap Siswa (Posttest)	86.14	35	8.752	1.479
	Daya Tangkap Siswa (Pretest)	54.43	35	8.641	1.461

Tabel diatas menggambarkan nilai rata-rata (*Mean*) dan nilai Standar Deviasi *Std. Deviation* untuk Daya Tangkap Siswa (Pretest) dan Daya Tangkap Siswa (Posttest). Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 86,14 dan nilai Standar Deviasi sebesar 8,752 untuk Daya Tangkap Siswa

⁹⁰Yowelna Tarumasely. *Perbedaan Hasil Belajar Pemahaman Konsep Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Self Regulated Learning*. Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan. Vol. 8 No. 1 Tahun (2020).

(Pretest), sedangkan nilai rata-rata *Mean* sebesar 54,43 dan nilai Standar Deviasi sebesar 8,641 untuk Daya Tangkap Siswa (Posttest).

Paired Samples Test			
		Pair 1	
		Daya Tangkap Siswa (Posttest) - Daya Tangkap Siswa (Pretest)	
Paired Differences	Mean	31.714	
	Std. Deviation	8.824	
	Std. Error Mean	1.491	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	28.683
Upper		34.745	
T		21.264	
Df		34	
Sig. (2-tailed)		.000	

Tabel diatas menggambarkan hasil uji beda rata-rata antara daya tangkap siswa (pretest) dan daya tangkap siswa (posttest) dengan menggunakan uji *paired samples test*. Uji *paired samples test* digunakan karena data daya tangkap siswa (pretest) dan daya tangkap siswa (posttest) berdistribusi normal. dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai uji *paired samples test* (t-hitung) sebesar 21,264 dan nilai t-tabel sebesar 2,032 dengan nilai p sebesar 0,000. karena nilai t-hitung > t-tabel atau nilai $p < 0,05$ maka dikatakan ada perbedaan rata-rata antara daya tangkap siswa (pretest) dan daya tangkap siswa (posttest) dengan kata lain terdapat pengaruh media animasi (interaktif) dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam

(ipa) sebagai upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas iv di sekolah dasar (sd) negeri 84 kota bengkulu.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diketahui adanya pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA sebagai upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu. Hal ini dikarenakan video animasi memberikan penjelasan yang detail sehingga siswa bisa melihat langsung apa yang sedang dijelaskan tanpa berangan-angan tentang apa yang sedang dijelaskan.⁹¹ Sesuai dengan hasil perhitungan data rata-rata (mean) sesudah diberikan perlakuan memperoleh nilai lebih besar dibandingkan sebelum diberi perlakuan, maka penggunaan media animasi dapat mempengaruhi daya tangkap siswa. Kerumitan bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan melalui bantuan media.⁹² Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* anak dengan menjawab soal pilihan ganda yang diberikan guru kepada siswa, pada tahap ini nilai rata-rata 54,43. Sedangkan hasil *Posttest* yaitu dengan menjawab soal setelah diberi perlakuan (*treatment*) dengan guru menampilkan video berupa media animasi mencapai nilai rata-rata 86,14.

Hal ini juga sama seperti penelitian yang terdahulu mengenai penggunaan media animasi yang diteliti oleh Handayani, didalam penelitiannya

⁹¹Padilatul Husni. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi*. Skripsi Tadris Biologi (Universitas Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi 2021), hal. 44.

⁹²Wahida Bisri. *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Pemanasan Global VII SMPN 5 Tinambung Kab. Polman*. Skripsi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. (UM Makassar 2019), hal. 63.

mengatakan bahwa ada perbedaan pengaruh daya tangkap siswa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi karena media yang digunakan merupakan media audio visual yang dapat menarik minat belajar serta meningkatkan daya tangkap siswa.⁹³ Dengan belajar menggunakan media animasi sikap siswa lebih banyak menyimak, menghargai, dan mendengarkan secara sungguh-sungguh, saat video animasi diputar, guru sembari menjelaskan apa yang siswa lihat pada tampilan video hingga video selesai.⁹⁴

Penggunaan produk maupun layanan digital (multimedia) mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.⁹⁵ Karena guru yang kreatif menciptakan suasana kelas menjadi lebih inovatif, kondusif, terarah dan menyenangkan didukung dengan metode dan media yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru.⁹⁶ Siswa tidak bosan di dalam kelas dan semakin menyenangkan mengikuti kegiatan belajar, maka semakin besar kemungkinan daya tangkap siswa meningkat dalam menyerap materi pelajaran.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penelitian melakukan pengujian dengan memakai instrumen yang telah disiapkan sebelumnya. Pemakaian

⁹³Sri Handayani, *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 1 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat*. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. (IAIN Bengkulu, 2019), hal. 114.

⁹⁴Indriana Puspita. *Efektifitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 tangerang selatan*. Skripsi pendidikan agama islam, fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Syarif Hidayatullah. (Jakarta, 2017), hal. 52.

⁹⁵Sad'un Akbar, *instrumen perangkat pembelajaran*, (Bandung: PT remaja rosdakarya, 2017), hal. 114.

⁹⁶Wahyullah Alannasir, "pengaruh penerapan media animasi terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SD inpres Sudiang", Vol. 1, No. 1. (2018), hal. 88.

instrumen ini yang nantinya digunakan untuk pengambilan data.⁹⁷ Uji instrumen dilakukan pada kelas IV dengan memberikan soal pilihan ganda. Setelah uji instrumen, hasil tersebut dianalisis dengan uji validasi atau ketepatan butir soal. Setelah dinyatakan valid maka instrumen siap digunakan untuk pengambilan data pada kelompok berikutnya, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 soal pilihan ganda. Pada tahap berikutnya, penulis melakukan tes awal (pre test) kemudian memberikan materi dengan menampilkan video media animasi setelah itu baru melaksanakan tes akhir (post test). Hal ini sesuai pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andika dalam skripsinya⁹⁸ setelah melakukan uji validitas selanjutnya yaitu uji reliabilitas untuk menguji reliabel atau tidaknya soal tersebut, dari hasil pengujian reliabilitas instrumen soal pilihan ganda, semua butir soal memiliki nilai $r_{11} (0,922) > r_{tabel} (0,443)$ sehingga dinyatakan reliabel. Lalu uji tingkat kesukaran soal, soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar, bermutu atau tidaknya butir-butir soal tes dapat diketahui dari derajat kesukaran atau kesulitan yang dimiliki oleh masing-masing butir item tersebut dan selanjutnya uji daya pembeda soal, merupakan teknik mengkaji butir-butir soal dengan tujuan mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi kemampuan daya tangkapnya) dengan siswa yang tergolong kurang atau lambat dalam menyerap materi ajar.

⁹⁷Denis agustin. *Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dgn menggunakan model pembelajaran Picture and picture di Sekolah Dasar 66 kota bengkulu*. skripsi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, fakultas Tarbiyah dan Tadris (IAIN Bengkulu 2019), hal.18-19

⁹⁸Andika Budi Setiawan, *pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar rencana anggaran buaya di smk negeri 3 yogyakarta*. Skripsi pendidikan teknik sipil dan perencanaan, Fakultas Teknik Universitas Negeri (Yogyakarta, 2014), hal. 20.

Teknik yang digunakan dalam analisis data memakai uji normalitas sebagai uji prasyarat untuk mengetahui tingkat normalitas. pengujian normalitas data dilakukan untuk melihat apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak (Ghazali)⁹⁹ dan pengujian atau Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak.¹⁰⁰ Selanjutnya uji T digunakan sebagai pengujian hipotesis T Test untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Uji ini juga disebut Uji T berpasangan.¹⁰¹ dari hasil penelitian dan hasil uji maka dapat dikatakan ada perbedaan rata-rata antara Daya Tangkap Siswa (Pretest) dan Daya Tangkap Siswa (Posttest) dengan kata lain terdapat pengaruh media animasi (interaktif) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu. ketangkasan daya tangkap siswa dapat dilihat dari hasil pretest dan post test yang diberikan hal ini dibuktikan dengan $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 ditolak H_a diterima dengan tingkat signifikansi 0,05. Dalam penelitian ini didapatkan juga perbandingan hasil pretest dan posttes pada kelas tersebut.

⁹⁹Ari Apriyono, Abdullah Taman. *Analisis Overreaction Pada Saham Perusahaan Manufaktur Di Bursa Efek Indonesia*. Jurnal Nomina Vol. II Nomor II Tahun 2013 hal. 82

¹⁰⁰Desti Widiyana. *Pengaruh Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, And Satisfaction) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kkpi Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Pedan Desti Widiyana*. Universitas Negeri Yogyakarta.

¹⁰¹Yowelna Tarumasely. *Perbedaan Hasil Belajar Pemahaman Konsep Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Self Regulated Learning*. Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan. Vol. 8 No. 1 Tahun (2020).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah penulis lakukan mengenai pengaruh media animasi (interaktif) dalam pembelajaran IPA sebagai upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV SD Negeri 84 Kota Bengkulu. maka dapat disimpulkan bahwa media animasi dapat berpengaruh pada upaya peningkatan daya tangkap siswa. Hal itu dapat dilihat dari antusias para siswa saat melangsungkan pelajaran dengan menggunakan media animasi berbeda saat belajar seperti biasa yakni dengan pembelajaran yang monoton. Perbedaan dalam menangkap atau menyerap materi pelajaran ditunjukkan dengan analisis hasil tes peningkatan nilai rata-rata pretest 54.43 dan nilai rata-rata posttest sebesar 86.14. dari hasil penelitian tersebut menunjukkan pengaruh perbedaan daya tangkap siswa yang dapat di lihat dari hasil mengerjakan soal ipa yang siswa kerjakan. (pretest) sebelum di beri *treatment* dan (Posttest) sesudah diberikan *treatment* berupa media animasi. Maka dapat dikatakan ada perbedaan rata-rata antara Daya Tangkap Siswa (Pretest) dan Daya Tangkap Siswa (Posttest) dengan kata lain terdapat pengaruh media animasi (interaktif) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu.

B. Saran

1. Guru

Hendaknya para guru dapat meningkatkan mutu pengajarannya kepada siswa dan dapat meningkatkan kedisiplinan dalam belajar terutama cermat dalam memilih media pembelajaran.

2. Siswa

Diharapkan agar siswa lebih aktif lagi dalam belajar. Dan nantinya mampu mengembangkan model atau metode pelajaran yang aktif serta memunculkan inovasi baru agar belajar tidak selalu monoton dan tidak merasa jenuh.

3. Sekolah

Hendaknya sekolah mengembangkan dan meningkatkan fasilitas sekolah berupa alat dan sarana media

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti lain, agar dapat mengkondisikan persiapan yang matang. Meliputi alat, materi dengan lebih maksimal, sehingga hasil yang didapatkan akan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuzar Asra dan Slamet Sutomo. 2016. *Pengantar Statistika I: Pamduam Bagi Pengajar dan Mahasiswa*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Agustin, Denis. 2019. *Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dgn menggunakan model pembelajaran Picture and picture di Sekolah Dasar 66 kota bengkulu*. skripsi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
- Akbar, Sad'un. 2017. *Instrumen perangkat pembelajaran*, Bandung: PT remaja rosdakarya.
- Alannasir, wahyullah. 2018. *Pengaruh penerapan media animasi terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SD inpres Sudiang*", Vol. 1, No. 1
- Alimni Alimni, Alfauzan Amin, Meri Lestari. 2021. *Intensitas Media Sosial Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu*, El-Ta'dib, JournL of Islami Education, Vol 1, No 2.
- Alimni Alimni, Alfauzan Amin, Muhammad Faaris, *Pengaruh Sistem Full Day School Terhadap Pembentukan Karakter Toleransi Di Mi Plus Nur Rahman Kota Bengkulu*, Jurnal Pendidikan Edukasia Multikultura, Vol. 3. No. 1.
- Amin, Alfauzan. Alimni, Dwi Agus Kurniawan. 2021. *Teaching Faith in Angels for Junior High School Students*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 6 (1): 9-18.
- Amin, Alfauzan. Alimni Alimni, Dwi Agus Kurniawan, Sabila Eka Septi, Miftahul Zannah Azzahra, *The Study of Differences and Influences of Teacher Communication and Discipline Characters of Students*, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar.
- Amin, Alfauzan. *Teori Potensi Pencarian Jati Diri Sebagai Daya Serap Dalam Proses Pendidikan Karakter Anak Didik*. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/attalim/article/view/294/250>.
- Amin, Alfauzan dan Alimni. *Development of Religion Materials Based On Synectic Approach to Junior High School Students. Media Informasi Pendidikan Islam* <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/attalim>
- Amin, Alfauzan Dan Alimni. 2019. *Implementasi Bahan Ajar Pai Berbasis Sinektik Dalam Percepatan Pemahaman Konsep Abstrak Dan Peningkatan*

Karakter Siswa Smp Kota Bengkulu. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu.

Amin, Alfauzan. Alimni Alimni, Dwi Agus Kurniawan, Miftahul Zannah Azzahra, Sabila Eka Septi, *Study of Differences and Effects of Parental Communication and Student Learning Motivation in Elementary Schools*

Amin, Alfauzan. Mawardi Lubis, Alimni, Saepudin, Jaenullah, Dwi Agus Kurniawan, Meri Lestari. 2020. A Study of Mind Mapping in Elementary Islamic School: Effect of Motivation and Conceptual Understanding, *Universal Journal of Educational Research*.

Amin, Alfauzan. Alimni Alimni, & Lestari 2021. Student Perception of Interactions between Students and Lecturers, Learning Motivation, and Environment during Pandemic Covid-19. JTP –

Alfianika, Ninit. 2018. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Depublish CV Budi Utama.

Apriyono, Ari, Abdullah Taman. 2003. *Analisis Overreaction Pada Saham Perusahaan Manufaktur Di Bursa Efek Indonesia*. Jurnal Nomina Vol. II Nomor II

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Dahar. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga: Bandung.

Donny, Tutut Muji Lestari, Yanti Herlanti, Eva Tanjung. 2007. *Ilmu Pengetahuan Alam kelas 4 SD*, cerakan pertama perpustakaan Nasional.

Handayani, Sri. 2019 *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 1 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat*. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. IAIN Bengkulu

Hartono, Jogiyanto. 2018. *Strategi Penelitian Bisnis*, Yogyakarta: Anggota IKAPI.

Helmi akmal, heri susanto. 2018. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Historia Vol. 6, No. 2.

Husamah. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*, UMMPress.

- Islam, Baharul. Arif Ahmed, 2014. Kabirul Islam And Abu Kalam. Child Education Through Animation: An Experimental Study. *International Journal Of Computer Grafics and Animation (IJCGA)* vol.4, No.4,
- Ismail, Fajri. 2018. *Statistika Untuk Penelitian dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: prenadamedia group.
- Ismail Nurdin dan Sri Hartati. 2019. *Metodologi penelitian sosial*. Surabaya: Media sahabat cendekia.
- Jaya, Indra. 2019. *Penerapan statistik untuk penelitian pendidik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Karsidi, Ravik. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khodijah, Nyanyu. 2007. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mallari dan Don. 1992. *Mengubah perilaku siswa*. Jakarta: PT BPK Gunung mulia.
- Muhammad Mustofa, Mohammad Amin, and Nugrahaningsih. 2017. *Developing Of instructional Media-Based Animation Video On Enzyme and Metabolism Material In Senior High School*. Indonesian Journal Of Biology Education University Of Malang. Vol.3, No.3.
- Ni'matuzahroh dan Susanti Presetyaningrum,. 2018. *Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*, Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Nur Ilmi, Reskiyanti Tajuddin. 2020. *Pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Inpres Banga Banga Barru*. Jurnal Bahasa, Budaya dan Sastra. Vol 2, No 2.
- Nurhayati dan Hasbullah. 2018. *pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar* Makassar: aksara timur.
- Pohan, Albert Efendi.2010. *konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. Jawa tengah: CV Sarnu Untung
- Purwanto. 2009. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspita, Indriana. 2017. *Efektifitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 tangerang selatan*. Skripsi pendidikan agama islam, fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta.

QS. Al-Mujadalah Ayat 11

Wedyawati, Nelly. dan Yasinta Lisa. 2019. *Pembelajaran IPA di sekolah dasar* Yogyakarta:Deepublish.

Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.

Rosen, Yigal. 2009. *The Effects Of Animation-Based On-Line Learning Environment Ontransfer Of Knowledge And On Motivation For Science And Technology Learning*. Journal International Of Educational Computing Research. Vol. 40, No. 4. Sandu Siyoto dan M. Ali Shodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi media publishing.

Sandu Siyoto dan M. Ali Shodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi media publishing.

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: PT kharisma putra utama.

Santoso, Subhan Adi. 2020. *pembelajaran blended learning masa pandemi*. Jakarta: Qiara media.

Sarwi Asri dan Wirawan Sumbodo. 2017. *Pengaruh penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Memproses Bentuk Permukaan*, Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Vol. 17, No.2.

Setiawan, Budi. 2014. *Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar rencana anggaran biaya di smk negeri 3 yogyakarta*, Skripsi pendidikan teknik sipil dan perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Simarmata , Janner. Rika, Dewi, Maria, wahyu, irma. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis.

Sipindri, Yuki. 2018. *Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media film animasi dalam mata pelajaran IPA di SD Negeri 101 kota bengkulu*, skripsi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.

Siregar, Syofian. 2015. *Metode Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*.

Sudjono, Anas. 2019. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.

- Susanti, Lidia. 2020. *Strategi pembelajaran berbasis motivasi*. Jakarta: Media komputindo.
- Syahrin, Salim. 2014. *Metodologi penelitian kuantitatif*. Bandung: Citapusaka Media.
- Tarumasely, Yowelna. 2020. *Perbedaan Hasil Belajar Pemahaman Konsep Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Self Regulated Learning*. Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan. Vol. 8 No. 1.
- Trianto. *Model Pembelajaran terhadap konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan*. KTSP.
- Widiyana, Desti. *Pengaruh Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, And Satisfaction) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kkpi Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Pedan Desti Widiyana*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijnarko, Jarot. 2005. *Mendidik anak untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual*. Jakarta: PT Gramedia pustaka utama.
- Yanuari, Aldi. 2005. *Faktor-faktor yang mempengaruhi daya serap belajar siswa dalam mata pelajaran menggambar bangun gedung di SMK N 1 seyegan*. Skripsi pendidikan teknik sipil dan perencanaan, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yunita, Liza. 2017. *pengaruh penggunaan media animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam*. Skripsi pendidikan biologi, fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-raniri Darussalam Banda Aceh.
- Zubaedi, Alfauzan Amin, Dkk. *Learning Style And Motivation: Gifted Young Students In Meaningful Learning*. Journal For The Education Of Gifted Young Scientists, 9(1), 57-66, March 2021.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 0926 /In.11/F.II/PP.009/01/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

1. Nama : Dr. Alfauzan Amin, M.Ag
NIP : 197011052002121002
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Khosi'in, M.Pd.Si
NIP : 198807102019031004
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- Nama Mahasiswa : Titi Sandora Okmi Yati
NIM : 1711240099
Judul Skripsi : Pengaruh Media Animasi (Interaktif) dalam Pembelajaran IPA sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas Tinggi di SDN 84 Kota Bengkulu
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 26 Januari 2021
Dekan,



Tembusan :

1. Wakil Rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

PERUBAHAN JUDUL

Dengan saran dan bimbingan dari pembimbing I dan pembimbing II, bahwa proposal yang ditulis oleh:

Nama : Titi Sandora Okmiyati

NIM : 1711240099

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Proposal yang berjudul "**Pengaruh Media Animasi (Interaktif) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu**" Disarankan untuk diganti.

Kemudian direvisi dengan judul baru "**Pengaruh Media Animasi (Interaktif) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu**".

Bengkulu, mei 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Alfauzan Amin, M.Ag
NIP. 197011052002121002

Khosi'in, M.Pd.Si
NIP. 198807102019031004

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI

Dra. Aam Amaliyah, M.Pd
NIP.196911222000032002



PENGESAHAN PENYEMINAR

Penyeminar I dan Penyeminar II menyatakan proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Titi Sandora Okmiyati
NIM : 1711240099
Jurusan Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Proposal skripsi yang berjudul: “Pengaruh Media Animasi (Interaktif) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu” ini telah diseminarkan, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Penyeminar I dan Penyeminar II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk melanjutkan penelitian.

Bengkulu, Oktober 2021

Penyeminar I

Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd
NIP.197702182007012018

Penyeminar II

Bakhrul Ulum, M.Pd
NIDN. 2007058002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jln. Raden Fattah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Bengkulu

NOTA PENYEMINAR

Hal : Proposal Skripsi Sdr/i Titi Sandora Okmiyati

NIM : 1711240083

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku penyeminar berpendapat bahwa proposal skripsi Sdr/i:

Nama : Titi Sandora Okmiyati

NIM : 1711240099

Judul : Pengaruh Media Animasi (Interaktif) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan surat izin penelitian. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Oktober 2021

Penyeminar I

Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd
NIP. 197702182007012018

Penyeminar II

Bakhrul Ulum, M.Pd
NIDN. 2007058002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 4540 / In.11/F.II/TL.00/10/2021

21 Oktober 2021

Lampiran : I (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Kepala SDN 84 Kota Bengkulu
Di –
Bengkulu

Assalamu'alaik um Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "***Pengaruh Media Animasi (Interaktif) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu***"

Nama : Titi Sandora Okmiyati
NIM : 1711240099
Prodi : PGMI
Tempat Penelitian : SDN 84 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 21 Oktober s/d 02 Desember 2021

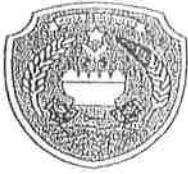
Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.



Plt. Dekan,

Zubaedi



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 84
AKREDITASI B
JL. KARANG INDAH KOTA BENGKULU

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawa ini :

Nama : Yunilawati, M.Pd
NIP : 19641101 198403 2 003
Jabatan : Plh, Kepala Sekolah SDN 84 Kota Bengkulu
Dengan ini menerangkan bahwa :
Nama : Titi Sandora Okmiyati
NIM : 1711240099
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Bahwa nama tersebut telah selesai melakukan penelitian di SDN 84 Kota Bengkulu terhitung mulai dari tanggal 21 Oktober s/d 2 Desember 2021 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Animasi (Interaktif) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 84 Kota Bengkulu”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar kiranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 6 Desember 2021

Yunilawati, M.Pd
19641101 198403 2 003



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 84
AKREDITASI B
JL. KARANG INDAH BENGKULU

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yunilawati, M.Pd
NIP : 19641101 198403 2 003
Jabatan : Plh.Kepala Sekolah SDN 84 Kota Bengkulu
Dengan ini menerangkan bahwa :
Nama : Titi Sandora Okmiyati
NIM : 1711240099
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Bahwa nama tersebut telah diberi izin untuk melaksanakan kegiatan penelitian di SDN 84 Kota Bengkulu

Demikian surat izin ini dibuat agar kiranya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 15 Oktober 2021

Plh.Kepala Sekolah SD N 84

Yunilawati, M.Pd
Nip.19641101 198403 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jn Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 0913 /Un.23/F.II/PP.00.9/03/2022
Lampiran : -
Perihal : Penguji Skripsi

Kepada Yth.
1. Dr. Hj. Asiyah, M. Pd
(Ketua)
2. Zubaidah, M. Us
(Sekretaris)
3. Dr. Irwan Satria, M.Pd
(Penguji I)
4. Dr. Basinun, M.Pd
(Penguji II)

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuhu
Dengan Hormat,

Bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menjadi Penguji Skripsi Mahasiswa Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu pada:

Hari / Tanggal : Selasa / 01 Maret 2022
Tempat : Jurusan Tarbiyah Lantai 3 Dekanat.

NO	NAMA / NIM	WAKTU (WIB)	JUDUL
1.	Wiwin Angelina 1711240089	13.00- 13.45	Pengaruh Efektivitas Komunikasi Orang Tua dan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ba'ani Kota Bengkulu.
2.	Vivin Ranti Kahayu 1711240179	13.46- 14.30	Problematika Orang Tua Dalam Membimbing Anak Pada Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di Desa Tirta Kencana Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.
3.	Titi Sandora Okmiyati 1711240099	14.31- 15.15	Pengaruh Media Animasi (Interaktif) Dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV SD Negeri 84 Kota Bengkulu.
4.	Elli Nopiati 1711240076	15.16- 16.00	Perbedaan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 Antara Yang Menggunakan Metode Study Club Dengan Online Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN 2 Kota Bengkulu.
5.	Diah Wahyu Anggraini 1611240181	16.01- 17.45	Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Disiplin Siswa Kelas V di MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Bengkulu, 1 Maret 2022

Mulyadi f



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp (0736) 52276, 52272 Fax (0736) 52276 Bengkulu

DAFTAR HADIR

UJIAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI :

NO	NAMA MAHASISWA/ NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
	Titi Sandora Okmi Yati (1711290099)	Pengaruh media animasi (interaktif dalam Pemb. IPA sebagai upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV SD di BA kota Bengkulu.	1. Dr. Alfauzan Amin, M.Ag 2. Khosim, M.Pd.-si	

NO	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
1	Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd	19770218007012018	
2	Bakhtul Ulum, M.Pd.1	2007058002	

SARAN SARAN

1	PENYEMINAR 1: BAB I. a. Permasalahan Penelitian, b. state of the art, c. novelty BAB II. dimensi/aspek/indikator kecerdasan emosional BAB III. kisi-kisi instrumen daya tangkap siswa
2	PENYEMINAR 2: - kuesioner dalam penulisan - fungsi dan alat

AUDIEN

NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1. Titi Sandora Okmi Yati			
2. Ongki Kurnadi			
3. Yessi Apriani			
4. Vivin Nurika S.			
5. Wahyu Novitas			

Tembusan :

1. Dosen penyeminar I dan II
2. Pengelola Prodi
3. Subbag AAK
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan

BENGKULU, 10 Juni 2021
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

 Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
 NIP. 196903081996031005





KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS





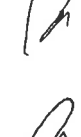
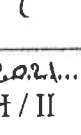
Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa
NIM
Jurusan
Program Studi

: Titi Sandora O.
: 1711240099
: Tarbiyah
: PGMI

Pembimbing #II : Khosi'in, M.Pd.Si.
Judul Skripsi : Pengaruh Media Animasi
(interaktif) dalam Pembelajaran
IPA, sbg upaya meningkatkan daya tangkap siswa
kelas tinggi di SDN 84 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
	<u>Feb, 10-2-2021</u>	<u>BAB I</u>	<ul style="list-style-type: none">- cantumkan hasil penelitian terdahulu- perbaiki identifikasi masalah- Buat pedoman wawancara- pedoman pengamatan	  
	<u>Feb, 17-02-2021</u>	<u>BAB I</u>	<ul style="list-style-type: none">- lanjut ke BAB II- perbaiki tulisan margin- cantumkan hasil penelitian	  

Mengetahui
Dekan



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19690308 199603 1 001

Bengkulu, 10 Feb 2021
Pembimbing I / II



Khosi'in, M.Pd.Si
NIP. 198807102019031004



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Titi Sandora Okmyati Pembimbing I/II : Khosy'in, M.Pd.Si
 NIM : 1711240099 Judul Skripsi : Pengaruh media Animasi (interaktif) dalam pembelajaran IPA sebagai upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV di SDN 84 Kota Bengkulu
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : PAMI

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
	Senin, 22-2-2021	BA B I	- kerangka pikir - Footnote - Landasan Teori	
	Kamis, 25-2-2021	BAB II	kompetensi ke bany	
	Jumat, 5 Maret 2021	BAB III	- Buat soal - Buat media animasi - masukan komisi uji terobosan - uji beda soal - uji tingkat kesukaran soal	

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 22-02-2021.....
Pembimbing I/II



Khosy'in, M.Pd.Si
 NIP. 198807102019031004



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa	: <u>Titi Sandora O.</u>	Pembimbing I/II	: <u>Khasi'in M.Pd.Si</u>
NIM	: <u>1211240099</u>	Judul Skripsi	: <u>Pengaruh media animasi</u>
Jurusan	: <u>Tarbiyah</u>	(Interaktif) dalam Pembelajaran	: <u>PA Sbg</u>
Program Studi	: <u>PAMI</u>	Upaya meningkatkan daya tangkap siswa	: <u>Kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu</u>

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
	Selasa, 9-3-2021	BAB I	- Buat angket dan kisi-kisi angket - Tambah jumlah soal	
	Jumat 12-3-2021	BAB II	- Perbaiki angket dan soal	
	Senin, 15-3-2021	BAB III	ransut ke pembimbing I (acc seminar proposal)	

Mengetahui
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19690308 199603 1 001

Bengkulu, 09-03-2021.....
Pembimbing I / II

Khasi'in M.Pd.Si
NIP. 198807102019031004



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa	: Titi Sandora Oktia	Pembimbing I/II	: Khosi'in M.Pd. Si
NIM	: 191240099	Judul Skripsi	: Pengaruh media
Jurusan	: Tarbiyah	Animasi (lateratif) Dalam Pembelajaran	
Program Studi	: PAMI	IPA sbg upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu.	

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1	8 / 12 2021	Bab IV dan bab 1	- perbaiki bab 1 dan pembahasannya - stasi cek - buat daftar tabel, daftar gambar / daftar acuan	
2	10 / 12 2021	Abstrak	- buat abstrak dan susun lagi bab 1	
3	13 / 12 2021	abstrak	stasi acuan susun ke-pem	

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 8 Desember 2021
Pembimbing I/II



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19690308 199603 1 001

Khosi'in M.Pd. Si



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa	: <u>Titi Sandora Okmyati</u>	Pembimbing I/II	: <u>Dr. Alfauzan Amin, M. Ag.</u>
NIM	: <u>1711240099</u>	Judul Skripsi	: <u>Pengaruh Media</u>
Jurusan	: <u>Tarbiyah</u>	Animasi (Interaktif) dalam Pembelajaran	
Program Studi	: <u>PgRI</u>	IPA sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tarik	
		siswa kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu.	

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
	23/12/2021	Bab 1-5	<ul style="list-style-type: none"> - Kopika margin 4, 4, 3, 3. - Kopikan dgn murah. - Pembahasan bab IV menggunakan referensi minimal 7 referensi. 	7.
	24/12/2021	Bab 1-5	<ul style="list-style-type: none"> - Kopika Foot note - Pembahasan bab IV = yg dibahas hasil penelitian = "mengapa terdapat pengaruh → dijawab → f. dibahas dg referensi 10 Referensi = atau 5 lembar. 	f.
	29/12/2021	Bab 1-5	<ul style="list-style-type: none"> - Ace manus Oval 	f.

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 29 Desember 2021
Pembimbing I / II



Dr. Alfauzan Amin, M. Ag
NIP. 197011052002121002

DOKUMENTASI PENELITIAN



Foto Validasi Soal dengan pak wiji

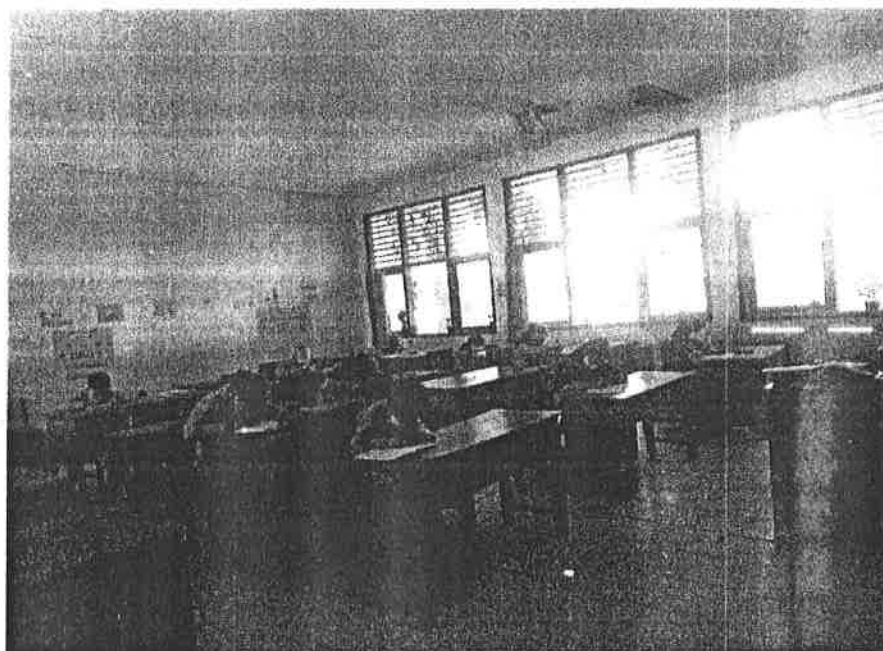


Foto Pre-test

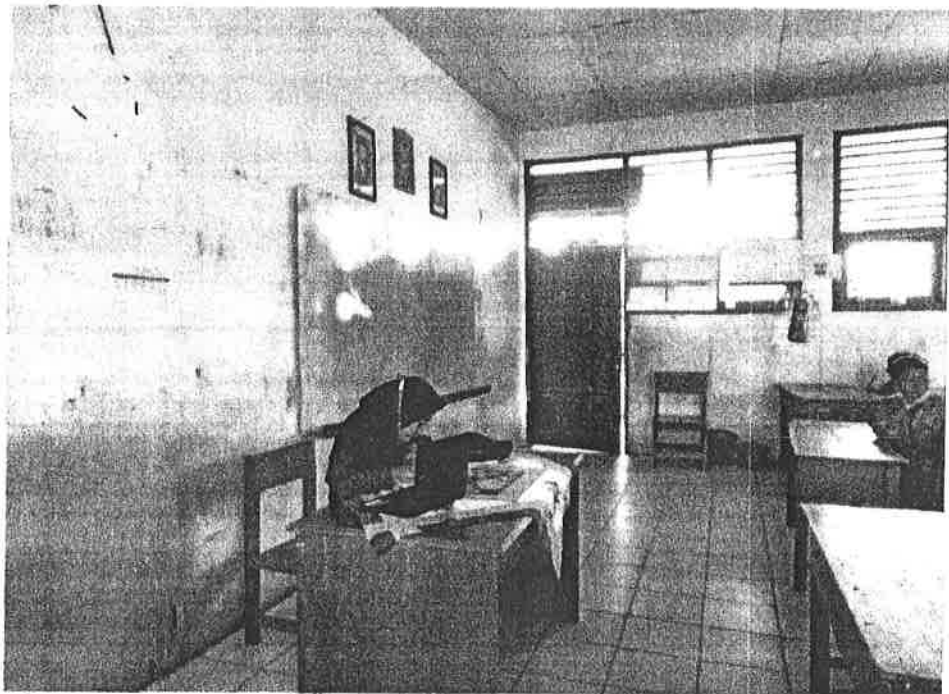


Foto Menampilkan Media Animasi

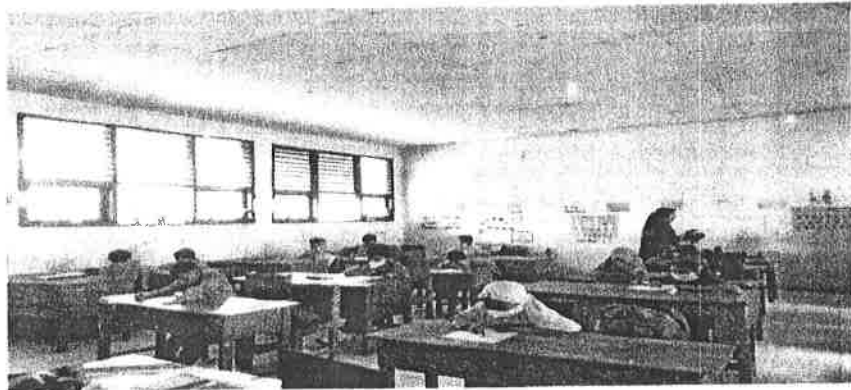
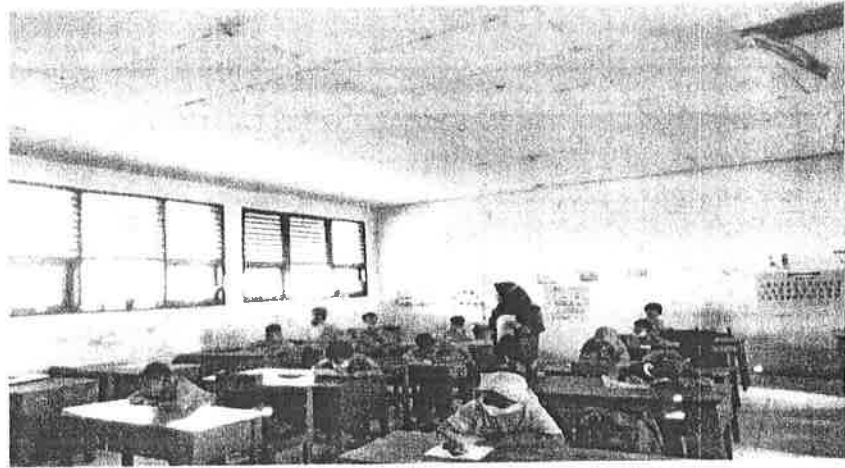


Foto Post-Test atau setelah diberi perlakuan (Media)



Foto bersama wali kelas IV SDN 84

TITI CEK

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

21 %
INTERNET SOURCES

7 %
PUBLICATIONS

10 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	4%
2	repository.iainradenintan.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
4	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1%
5	core.ac.uk Internet Source	1%
6	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
7	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	<1%
8	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%
9	bahrurrosyididuraisy.wordpress.com Internet Source	<1%

31-1-2022
Pengaba Prof. PGMI
[Signature]