

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI SAMPAH SANDI
TERHADAP KESADARAN LINGKUNGAN SISWA
KELAS V SDN 38 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat- Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

**ARIF SONANDA
NIM. 20591031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2024**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi PGMI

di- Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Arif Sonanda** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **“PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI SAMPAH SANDI TERHADAP KESADARAN LINGKUNGAN SISWA KELAS V SDN 38 REJANG LEBONG”**, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

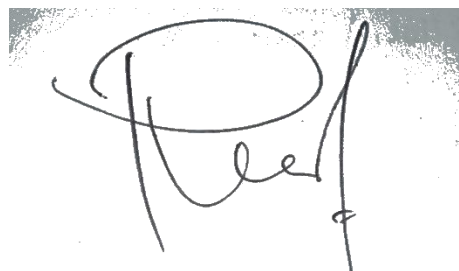
Curup, 16 Juli 2024

Pembimbing 1



Dr. Baryanto, MM, M.Pd
NIP. 196907231999031004

Pembimbing 2



Rizki Yunita Putri, M.TPd
NIP. 199306012023212048

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Arif Sonanda

Nim : 20591031

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI SAMPAH SANDI
TERHADAP KESADARAN LINGKUNGAN SISWA KELAS
V SDN 38 REJANG LEBONG**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 16 Juli 2024



Arif Sonanda
NIM.20591031



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : **1411** /In.34/F.TAR/1/PP.00.9/ /2024

Nama : **Arif Sonanda**
NIM : **20591031**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengaruh Media Video Animasi Sampah Sandi Terhadap Kesadaran Lingkungan Siswa Kelas V Sdn 38 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : **Rabu, 17 Juli 2024**
Pukul : **13:00-14:30 WIB**
Tempat : **Ruang 03 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Baryanto, MM, M.Pd
NIP. 19690723199031004

Sekretaris,

Rizki Yunita Putri, M. TPd
NIP. 199306012013212048

Penguji I,

Dr. Abdul Sahib, M. Pd
NIP. 197205202003121001

Penguji II,

Fika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

Mengesahkan,
Dekan



Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur atas ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI SAMPAH SANDI TERHADAP KESADARAN LINGKUNGAN SISWA KELAS V SDN 38 REJANG LEBONG”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau adalah yang menjadi panutan kita hingga akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag Selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. M. Istan, M.E.I selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. H. Nelson, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktor, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup sekaligus Pembimbing Akademik.
5. Bapak Dr. Baryanto, M.Pd selaku Pembimbing I, Ibu Rizki Yunita Putri, M.TPd selaku Pembimbing II.
6. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
7. Ibu Nurbaiti, S.Pd,SD, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 38 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.
8. Ibu Anita Trosia, S.Pd, selaku wali kelas V yang telah membantu mengarahkan, memberi saran, serta masukan selama penelitian.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis mengharap kritik dan saran dari pihak manapun untuk penyempurnanya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kitapenulis, pembaca, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Kepahiang, 15 Juli 2024

Penulis



Arif Sonanda
NIM.20591031

Motto

“BISMILLAH”

08-06-2024

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Alhamdulillah rabbil'alamın, Puji syukur kepada Allah SWT atas karunia dan rahmatNya yang telah memberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beserta salam tidak lupa saya limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Dengan perjalanan panjang yang telah dilalui maka saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang Tuaku Tercinta, Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti. Tanpa restu dan cinta mereka, pencapaian ini tidak akan terwujud. Semoga persembahan ini menjadi bukti rasa cinta dan terima kasih yang mendalam.
2. Keempat Saudaraku, yang telah memberi support serta dukungan selama proses menyelesaikan pendidikan.
3. Bapak Agusten, S.Ag yang telah memberikan dukungan, masukan, dan semangat hingga saya dapat berjalan dan menempuh pendidikan di IAIN Curup hingga titik ini.
4. Sahabatku Seperjuangan Muhammad Alparezi dan Febri Afriansyah, Sahabat sejati yang selalu bersama sejak SMP. Terima kasih atas persahabatan, kebersamaan, dan dukungan, yang tak pernah pudar. Semoga persahabatan ini tetap terjalin hingga kita tua nanti.

5. Sahabat Seperjuangan Satu Kelasku Wali Bagaskara, Terima kasih atas kebersamaan, kerjasama, dan semangat yang telah terjalin selama ini.
6. Bapak Dr. Baryanto, M.Pd dan Ibu Rizki Yunita Putri, M.TPd Pembimbing I dan II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan ilmu yang berharga. Terima kasih atas kesabaran, waktu, dan tenaga yang telah diberikan dalam membimbing penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Nurbaiti, S.Pd, SD, M.Pd Kepala Sekolah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah ini. Terima kasih atas dukungan dan kesediaannya membantu dalam proses penelitian ini.
8. Teman-teman kelas PGMI E yang telah bersama selama 4 tahun dalam menempuh pendidikan. Terimakasih atas segala kerjasama dan kebersamaan yang telah dijalani selama ini.
9. Seluruh Teman-teman angkatan terkhusus prodi PGMI, Terima kasih untuk kebersamaan, dukungan, dan semangat yang dibagikan selama proses pembuatan skripsi ini.
10. Almamater Tercinta IAIN Curup Terima kasih atas segala ilmu, pengalaman, dan kesempatan yang telah diberikan. Semoga almamater tercinta ini selalu jaya dan menghasilkan generasi yang berprestasi.
11. Kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan skripsi ini yang tirdak bisa disebutkan satu perastu.

Semoga persembahan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi inspirasi bagi yang membaca. Terima kasih atas segala dukungan dan doa

yang diberikan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

ABSTRAK

ARIF SONANDA, NIM. 20591031 “**Pengaruh Media Video Animasi Sampah Sandi Terhadap Kesadaran Lingkungan Siswa Kelas V SDN 38 Rejang Lebong**”, Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya ketertarikan belajar siswa mengenai kesadaran lingkungan serta rendahnya kesadaran lingkungan siswa terutama mengenai pengolahan sampah anorganik karena strategi pembelajaran guru yang kurang bervariasi. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesadaran lingkungan siswa kelas V sebelum dan setelah diterapkan media video animasi serta mengetahui pengaruh dari media video animasi sampah sandi terhadap kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong.

Metode penelitian ini adalah Kuantitatif eksperimen. Serta desain penelitian *pre eksperimental design one grup pretest post test*. Penelitian ini dilakukan hanya di satu kelas yaitu kelas V. dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa observasi, kuisisioner (angket), dan dokumentasi serta teknik analisis data berupa uji validitas dan reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: dari hasil penerapan media pembelajaran terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang dimana nilai *posttest* mengalami peningkatan. Hasil nilai *pretest* kesadaran lingkungan siswa diperoleh rata-rata sebesar 23,63 sedangkan nilai *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 62,5. Berdasarkan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* tersebut bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi sampah sandi memiliki hasil yang baik dan berpengaruh terhadap kesadaran lingkungan siswa. Berdasarkan uji hipotesis *Paired Sample T-Test* diketahui nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari uji data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi sampah sandi terhadap kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video, Animasi, Kesadaran Lingkungan, Sampah, Anorganik

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Video Pembelajaran.....	25
3. Animasi.....	30
4. Lingkungan	46
5. Sampah	61
B. Kajian Penelitian Relevan.....	74
C. Kerangka Pikir Penelitian	78
D. Hipotesis Penelitian	79
BAB III METODE PENELITIAN	81
A. Jenis Dan Desain Penelitian.....	81
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	83
C. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	83
D. Variabel Penelitian.....	85

E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	86
F. Prosedur Penelitian	97
G. Uji Instrumen Penelitian	99
H. Teknik Analisis Data	105
BAB IV HASIL DAN PEMBAHSAN	109
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	109
B. Hasil Penelitian	113
C. Pembahasan	122
BAB V PENUTUP	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Skema Penelitian	82
Tabel 3.2 : Populasi Penelitian.....	84
Tabel 3.3 : Sampel Penelitian	85
Tabel 3.4 : Kisi-Kisi Lembar Observasi	87
Tabel 3.5 : Skala Penilaian Observasi.....	88
Tabel 3.6 : Kriteria Penilaian Observasi	90
Tabel 3.7 : Kisi-Kisi Angket Kesadaran Lingkungan Siswa	91
Tabel 3.8 : Skala Penilaian Angket	93
Tabel 3.9 : Kriteria Penilaian Kesadaran Lingkungan Siswa	95
Tabel 3.10 : Pedoman Dokumentasi.	96
Tabel 3.11 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	97
Tabel 3.12 : Hasil Uji Validitas Angket.....	101
Tabel 3.13 : Validator.	103
Tabel 3.14 : Kriteria Reliabilitas.....	104
Tabel 3.15 : Uji Reliabilitas.	104
Tabel 4.1 : Data Guru SDN 38 Rejang Lebong	112
Tabel 4.2 : Data Siswa SDN 38 Rejang Lebong.....	112
Tabel 4.3 : Sarana Dan Prasarana SDN 38 Rejang Lebong.....	113
Tabel 4.4 : Hasil Observasi Media Video Animmasi Sampah sandi.....	114
Tabel 4.5 : Nilai <i>Pretest</i>	115
Tabel 4.6 : Nilai <i>Posttest</i>	117
Tabel 4.7 : Hasil Uji Normalitas	120

Tabel 4.8 : Hasil Uji Homogenitas.....	121
Tabel 4.9 : Hasil Uji Hipotesis (<i>Paired Samples Test</i>)	122

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 : Interval Nilai <i>Pretest</i>	117
Grafik 4.2 : Interval Nilai <i>Posttest</i>	119

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 : Kerangka Pikir	78
Bagan 3.1 : Variabel Penelitian.....	86

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar	137
Lampiran 2. Bahan Ajar	142
Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Observasi	146
Lampiran 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket	149
Lampiran 5. Nilai Hasil Observasi.....	154
Lampiran 6. Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	155
Lampiran 7. Tabulasi Uji Coba Instrumen.....	156
Lampiran 8. Tabulasi Nilai <i>Pretest</i>	157
Lampiran 9. Tabulasi Nilai <i>Posttest</i>	158
Lampiran 10. Lembar Validasi	159
Lampiran 11. Validitas Instrumen.....	160
Lampiran 12. Reliabilitas Instrumen.....	165
Lampiran 13. Uji Normalitas	166
Lampiran 14. Uji Homogenitas.....	167
Lampiran 15. Uji Hipotesis	168
Lampiran 16. Story Board Media Pembelajaran.....	169
Lampiran 17. Dokumentasi	179
Lampiran 18. Biodata Penulis	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Indonesia ialah salah satu negara yang bermasalah dalam pendidikan, yakni mengenai rendahnya kualitas pembelajaran, terutama pada kegiatan belajar mengajar. Penggunaan alat bantu pembelajaran dalam bentuk media sangat dibutuhkan terutama di bidang teknologi guna meningkatkan semangat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan di Indonesia menjadi salah satu faktor rendahnya kualitas pembelajaran di Indonesia. Berbagai macam inovasi telah dilakukan oleh tenaga kependidikan baik dalam pengembangan kurikulum, metode mengajar dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Conny Semiawan, dkk, mengatakan Tugas bagi pendidikan tidak hanya terbatas pada mengalihkan hasil-hasil ilmu dan

¹*Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional, NO.20 Tahun 2003.*

teknologi. Selain itu, bidang pendidikan bertugas pula menanamkan nilai-nilai baru yang dituntut oleh perkembangan ilmu dan teknologi pada diri anak didik dalam kerangka nilai-nilai dasar yang telah disepakati oleh bangsa Indonesia.²

Sekarang ini, dunia sedang memasuki periode 5.0 yang menitikberatkan pada kemajuan teknologi.³ Kehadiran era 5.0 ini merupakan tantangan yang unik bagi dunia pendidikan.⁴ Sistem pendidikan harus menerapkan teknologi dalam pembelajaran, namun di Indonesia, ada berbagai tantangan yang muncul terkait dengan hal tersebut, termasuk permasalahan konseptual, peraturan, dan anggaran.⁵ Namun, pelaksanaan juga menjadi bagian dari kompleksitas masalah pendidikan di Indonesia.⁶

Dampak kemajuan teknologi yang berskala global telah merasuki berbagai aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, budaya, seni, dan terutama dalam bidang pendidikan.⁷ Progres dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah hampir seluruh bidang kehidupan,

² Suparlan Stit, Palapa Nusantara, and Lombok Ntb, 'Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran', 1, 79–88.

³ Christopher Alan Bonfield and others, 'Transformation or Evolution?: Education 4.0, Teaching

⁴ Fitriani, Ayu, Eko Retno Mulyaningrum, Rivanna Cittraning Rachmawati. 2018. Komparasi Pembelajaran IPA Terpadu Tipe Connect dan Webbed Melalui LSLC terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di SMP Negeri 11 Semarang. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 5 (2) Hal. 91-99.

⁵ Hidayat A, Sa'diyah M, and Lisnawati S, 'Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmilyah Di Kota Bogor', *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9.01

⁶ urul Afifah, 'Problematika Pendidikan Di Indonesia (Telaah Dari Aspek Pembelajaran). *Elementary: Jurnal lilmiah Pendidikan Dasar*, 1.1 (2017), 41.

⁷ Dian Rahadian, "*Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas. Teknologi Pembelajaran 2*, no. 1 (2017)

memunculkan tantangan yang hanya bisa diatasi dengan meningkatkan pengetahuan dan penguasaan teknologi. Meskipun membawa manfaat bagi manusia, perubahan ini juga membawa kita ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Untuk berkompetisi dalam lingkup global, penting bagi masyarakat untuk terus meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya.⁸

Banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah sebagai bagian dari pendidikan, seperti peran guru, siswa, kurikulum, lingkungan sosial, dan lain-lain. Salah satu cara untuk menilai keberhasilan setiap siswa dalam pembelajaran di sekolah adalah melalui pencapaian hasilnya. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta tingkat semangat belajar yang tinggi. Salah satu metode untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dan efektif.⁹

Kesadaran lingkungan menjadi isu yang semakin penting di era modern ini. Di banyak negara, termasuk Indonesia, Sampah dari tahun ketahun bertambah jumlah dan volumenya baik sampah organik maupun sampah anorganik. Laju produksi sampah terus meningkat tidak saja sejajar dengan laju pertumbuhan penduduk tetapi juga sejalan dengan

⁸ Sri Handayani, "*Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat,*" 2019.

⁹ Dheni Redhiana, "Pengembangan Kurikulum Pada Aspek Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Yang Berbasis Lingkungan Hidup Melalui Pendekatan Sainifik Di Sekolah Dasar," *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2014).

meningkatnya pola konsumsi masyarakat. Di tengah pertumbuhan ekonomi global yang pesat dan konsumsi yang meningkat, bumi kita semakin terancam oleh berbagai masalah lingkungan. Perubahan iklim, penurunan keanekaragaman hayati, dan pencemaran lingkungan menjadi tantangan serius yang memerlukan respons kolektif dari seluruh dunia. Organisasi Lingkungan PBB (UNEP) secara teratur memperingatkan tentang keadaan lingkungan yang semakin memburuk dan perlunya tindakan konkret dari semua sektor masyarakat, termasuk pendidikan.

Indonesia, dengan keanekaragaman alamnya yang kaya dan populasi yang besar, menghadapi sejumlah masalah lingkungan yang serius. Deforestasi, pencemaran udara dan air, serta manajemen sampah yang buruk adalah beberapa di antaranya. Meskipun langkah-langkah telah diambil oleh pemerintah dan organisasi masyarakat sipil untuk mengatasi masalah ini, kesadaran lingkungan dan partisipasi masyarakat masih menjadi kendala yang signifikan.

Pendidikan Lingkungan Hidup penting diajarkan sejak dini pada siswa SD untuk memperoleh pengetahuan, kesadaran dan mempunyai sikap atau perilaku peduli lingkungan. Pendidikan lingkungan yang efektif dapat membantu membangun generasi yang peduli terhadap lingkungan dan mendorong mereka untuk mengambil tindakan yang bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar mereka. Salah satu kelompok yang penting dalam pendidikan lingkungan adalah siswa sekolah dasar (SD),

karena mereka adalah generasi muda yang akan menjadi pemimpin masa depan.

Metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa saat ini adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai basisnya. Dengan demikian, pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi semakin terasa. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Bagi siswa yang berada dalam rentang usia 7-12 tahun, penggunaan media pembelajaran dapat membantu mereka dalam mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik. Melalui inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik bagi siswa.¹⁰ Media pembelajaran juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di kelas, serta mendorong minat dan kegembiraan siswa dalam proses belajar.¹¹ Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa.

Animasi adalah suatu rangkaian gambar yang bergerak, yang terbentuk dari sejumlah objek atau gambar yang tersusun dengan pola tertentu dan mengikuti alur pergerakan yang telah ditetapkan sesuai

¹⁰ Nurwinda, Dkk, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa" *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Volume 7. Nomor 1 Januari 2022

¹¹ Halimatus Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020," *Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020): 1-8.

dengan waktu yang berlalu. Objek atau gambar yang digunakan dalam definisi tersebut dapat berupa gambar manusia, hewan, atau teks.¹² Media video animasi didalam penelitian ini mencakup informasi dasar mengenai pengertian lingkungan, pentingnya menjaga kelestarian lingkungan, serta berbagai komponen yang dapat merusak kelestarian lingkungan seperti sampah. Di dalam bahan ajar ini juga terdapat informasi mengenai macam-macam golongan sampah serta cara yang tepat dalam pengolahan sampah, serta masih banya lagi yang lainnya.

Dalam konteks pendidikan lingkungan, penggunaan media video animasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa. Animasi menawarkan cara yang menarik dan mudah dicerna untuk menyampaikan pesan-pesan lingkungan yang kompleks, terutama bagi siswa di tingkat SD yang memiliki daya serap yang tinggi terhadap konten visual. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap positif terhadap lingkungan di kalangan siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Khavisa Pranata, Heppy Lusiana Dewi, dan Zulherman, pada tahun 2022 mengenai efektivitas video animasi berbasis animaker terhadap perilaku hidup bersih dan sehat siswa sekolah dasar, yang pada kesimpulannya mengatakan bahwa video animasi berbasis animaker sangat efektif untuk memudahkan siswa memahami pengetahuannya

¹² Dede Kurniawan Adiputra and Yadi Heryadi, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tat (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA DI Sekolah Dasar', *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5.2 (2021), 104-9.

mengenai perilaku hidup bersih dan sehat.¹³ Melalui pendekatan yang kreatif dan menarik ini, diharapkan dapat mendorong siswa untuk berperilaku lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang diungkapkan oleh beberapa ahli, diantaranya seperti : Hill, mengatakan, sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang di pelajari.¹⁴ Menurut Hill konstruktivisme merupakan bagaimana menghasilkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya, dengan kata lain bahwa bagaimana memadukan sebuah pembelajaran dengan melakukan atau mempraktikkan dalam kehidupannya supaya berguna untuk kemaslahatan.

SDN 38 Rejang Lebong adalah sebuah sekolah dasar yang terletak di daerah yang rentan terhadap masalah lingkungan, terutama terkait pengolahan sampah anorganik. Sampah plastik khususnya yang berbentuk botol memiliki potensi yang besar untuk didaur ulang menjadi berbagai macam produk yang dapat meningkatkan nilai ekonomi dari sampah botol plastik itu sendiri. Pengolahan sampah anorganik yang kurang efektif dapat menyebabkan pencemaran lingkungan dan berdampak negatif pada kesehatan. Kesadaran lingkungan yang rendah di kalangan siswa SDN 38

¹³ Khavisa Pranata, Heppy Lusiana Dewi, and Zulherman Zulherman, 'Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Tunas Bangsa*, 9.1 (2022), 11–17 <<https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1723>>.

¹⁴ Stit, Nusantara, and Ntb.

Rejang Lebong, khususnya terkait dengan pengelolaan sampah anorganik, menunjukkan perlunya intervensi yang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap perilaku dan pengetahuan terhadap kesadaran lingkungan dan pengolahan sampah anorganik di SDN 38 Rejang Lebong pada tanggal 22 April 2024 kepada wali kelas V dengan ibu Anita Trosia, M.Pd diperoleh informasi bahwa siswa kurang tertarik dengan pembelajaran mengenai menjaga lingkungan, sehingga masih banyak siswa yang menganggap abai terhadap kebersihan lingkungan seperti membuang sampah sembarangan. Kemudian masih minimnya media pembelajaran mengenai kebersihan lingkungan yang membuat siswa merasa bosan dan kurangnya minat untuk mengetahui serta menerapkan dari materi yang diberikan. Selain itu, masih minimnya pengetahuan siswa mengenai sampah anorganik, cara pengolahannya, serta kebermanfaatan dari mengolah sampah anorganik.¹⁵ Maka dari itu peneliti ingin menumbuhkan rasa peduli dan kesadaran lingkungan seperti diantaranya memiliki pengetahuan dasar mengenai kesadaran lingkungan, perilaku tidak membuang sampah sembarangan, menjaga tanaman, dan dapat mengolah sampah anorganik menjadi sesuatu yang bernilai.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Video Animasi Sampah Sandi Terhadap Kesadaran Lingkungan Siswa Kelas V SDN 38 Rejang Lebong”**

¹⁵ Anita Trosia, Wali Kelas V, wawancara Pribadi, Curup Selatan, 22 April 2024.

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya tingkat kesadaran lingkungan siswa kelas V di SDN 38 Rejang Lebong terkait pengolahan sampah anorganik. Ini mencakup pemahaman mereka tentang pentingnya pengolahan sampah anorganik, dampaknya terhadap lingkungan, dan upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatifnya.
2. Kurangnya penerapan media pembelajaran di sekolah seperti media video animasi terutama mengenai kesadaran lingkungan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media video animasi sampah sandi dalam meningkatkan kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dalam penjelasan diatas, maka muncul beberapa permasalahan yang dapat dijadikan penelitian diantaranya adalah :

1. Bagaimana tingkat kesadaran lingkungan siswa kelas V sebelum dan setelah diterapkan media video animasi sampah sandi di SDN 38 Rejang Lebong?
2. Bagaimana pengaruh media video animasi sampah sandi tentang pengolahan sampah anorganik dalam meningkatkan kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tujuan diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kesadaran lingkungan siswa kelas V sebelum dan setelah diterapkan media video animasi sampah sandi di SDN 38 Rejang Lebong
2. Untuk mengetahui pengaruh media video animasi sampah sandi dalam meningkatkan kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis:
 - a. Penelitian ini dapat menjadi tambahan berharga untuk literatur akademis terkait pendidikan lingkungan, khususnya dalam hal penggunaan media video animasi untuk meningkatkan kesadaran lingkungan siswa di sekolah dasar.
 - b. Hasil penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan teori dan model pembelajaran yang lebih efektif dalam konteks pendidikan lingkungan di sekolah dasar.
2. Manfaat bagi siswa
 - a. Siswa akan mendapatkan manfaat langsung dalam bentuk peningkatan kesadaran lingkungan, terutama terkait pengelolaan sampah anorganik, yang dapat membantu mereka menjadi warga yang lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan.

- b. Penggunaan media video animasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.
3. Manfaat bagi guru
 - a. Guru dapat memanfaatkan temuan dari penelitian ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran lingkungan di kelas mereka, dengan memperkenalkan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik.
 - b. Guru dapat mengembangkan keterampilan mengajar mereka dalam menggunakan media video animasi sebagai alat untuk menyampaikan materi pendidikan lingkungan dengan cara yang lebih efektif.
 4. Manfaat bagi lingkungan
 - a. Dengan meningkatnya kesadaran lingkungan siswa, diharapkan akan terjadi peningkatan tindakan konkrit dalam menjaga dan melestarikan lingkungan, termasuk praktik pengelolaan sampah anorganik yang lebih baik.
 - b. Dengan partisipasi siswa dalam pengelolaan sampah anorganik, lingkungan sekolah dapat menjadi lebih bersih, sehat, dan indah, menciptakan atmosfer belajar yang lebih baik.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki dampak yang luas, tidak hanya bagi siswa dan guru, tetapi juga bagi pengembangan teori

dan praktik pembelajaran lingkungan serta keberlanjutan lingkungan di sekolah dan masyarakat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media, yang berasal dari Bahasa *Latin medius*, merujuk kepada bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah mengandung makna "perantara" atau "pengantar". Dengan demikian, media dapat dianggap sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan belajar. Menurut Scharmm, media merupakan teknologi yang digunakan untuk membawa informasi atau pesan instruksional. Media dapat bermacam-macam bentuknya, seperti grafik, fotografi, perangkat elektronik, atau alat mekanik, yang digunakan untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi secara visual maupun lainnya.¹⁶ Media memiliki fungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan, dan mampu merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.¹⁷

¹⁶ Cahyo hasanudin, *Media pembelajaran:Kajian teoritis dan kemanfaatan*, (Yogyakarta:CV Budi Utama,2017),hal.3-4

¹⁷ M. Basyiruddin dan Asnawir, *media pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.11

Pembelajaran ialah suatu proses yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan pendidik, di mana mereka saling bertukar pemikiran selama proses belajar. Untuk memastikan keberhasilan pembelajaran, perencanaan yang baik diperlukan agar siswa dapat belajar dengan lancar. Perancangan pembelajaran sebaiknya didasarkan pada struktur yang terencana. Selain itu, pembelajaran harus disusun dengan mempertimbangkan bagaimana cara individu belajar. Saat ini, para pakar dalam pengembangan teori pembelajaran cenderung memfokuskan pada proses pembelajaran yang menitikberatkan pada peran siswa, memberikan lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi, mengembangkan kreativitas, dan mengalami proses belajar, sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.¹⁸

Media pembelajaran merupakan sarana yang memfasilitasi penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Istilah "media" berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium". Dalam pandangan Darianto, media pembelajaran digambarkan sebagai alat yang memediasi pengiriman pesan dari sumber kepada penerima.¹⁹

¹⁸ Istiyanto, Bayu, *Pengaruh Penggunaan Media Audi Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di Mts NU Mazro'atul Huda Karanganyar Demak Tahun 2019/2020. Diss. IAIN Kudus, 2020, hal.13*

¹⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), hal 4

Media pembelajaran merupakan metode, perangkat, atau prosedur yang dipakai dalam menyampaikan pesan dari asal pesan kepada penerima dalam konteks proses pendidikan.²⁰ Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk materi yang disusun secara terstruktur untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi. Jenis-jenis peralatan tersebut mencakup benda nyata, materi cetak, gambar visual, audio, video, multimedia, dan platform web. Pengembangan dan perencanaan peralatan ini harus dilakukan secara hati-hati untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan tepat.²¹

Media pembelajaran adalah salah satu elemen yang tidak bisa dihilangkan dari prosedur aktivitas belajar mengajar. Oleh karena itu, sistem dalam belajar mengajar bisa dilakukan agar berjalan secara baik dan sinkron dengan harapan yang sangat diharapkan pencapaiannya. Pemanfaatan media untuk prosedur pembelajaran tentunya sangat memudahkan seorang pendidik dalam aktivitas mengajarkan peserta didik, hal ini bisa membuat peserta didik akan memudahkan mereka mengerti saat memahami pelajaran yang telah diberikan oleh pendidik.

²⁰ Supardi, Supardi US, et al, "*Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika*", *Formatif Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 2.1* (2015), hal 75

²¹ Ami, Marcella, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di MTs Aswaja Tunggangri Tulungagung*". (2019) hal. 19

Beberapa pakar pendidikan menguraikan definisi media pembelajaran sebagai berikut:

Menurut *AECT* (*Association for Educational Communication and Technology*), media merujuk pada segala bentuk dan alat yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Menurut *NEA* (*National Educational Association*), media adalah objek yang dapat diidentifikasi secara visual, dapat dimanipulasi, dibaca, didengar, atau dibicarakan, bersama dengan perangkat yang digunakan, yang berperan dalam meningkatkan efektivitas program instruksional dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran memegang peran krusial dalam mendukung kelancaran proses belajar-mengajar. Mujiono mengidentifikasi empat elemen kunci dalam kegiatan pembelajaran, yaitu materi pelajaran, lingkungan belajar, media dan sumber belajar, serta peran pendidik sebagai subjek pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dianggap mampu meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan berpotensi menghasilkan dampak positif pada pencapaian hasil belajar yang baik. Keberhasilan hasil belajar yang optimal dapat dicapai karena terjadi proses pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan

pembelajaran yang kondusif.²² Menurut Mashuri, media pembelajaran berperan sebagai medium atau perantara yang memfasilitasi penyampaian informasi, baik dalam bentuk materi, alat, maupun teknik, yang dapat merangsang siswa dalam memahami makna dari proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi media di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh pendidik untuk memudahkan pengiriman materi pembelajaran kepada murid. Proses pembelajaran merujuk pada aktivitas yang dilakukan oleh individu dalam rangka memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan menggunakan berbagai sumber sebagai sarana belajar. Proses ini melibatkan dua pihak, yakni murid sebagai subjek pembelajaran dan guru sebagai penggerak dan pendukung proses belajar tersebut.²³

Dari uraian mengenai media di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran krusial dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang berperan penting dalam meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa di dalam lingkungan sekolah. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa, tetapi juga memungkinkan

²² Mujiono. (1994), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Dirjen Dikti Mendikbud.

²³ Rudi Susilana dan Cipi Riyana. *Media Pembelajaran*, (Bandung CV Wacana prima, 2009), hal.1

terjadinya pembelajaran yang efektif. Sebagai peneliti, saya menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendukung terwujudnya pembelajaran yang lebih efektif di dalam kelas.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara keseluruhan, media pembelajaran memberikan keuntungan dengan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran juga dapat memperdalam pemahaman konsep dan merangsang kreativitas siswa, menyebabkan mereka lebih tertarik untuk mengikuti penjelasan guru, dan membantu mereka menyerap informasi melalui semua indera.²⁴ Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan efisiensi, kreativitas, efektivitas, dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.²⁵

Secara umum, penggunaan media memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Memperjelas komunikasi agar tidak terlalu bergantung pada kata-kata.

²⁴ A.D Kurniawan, "*Metode Inkuiri Terbimbing dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa SMP*" (JPII 2 (1), tahun 2013) h.9

²⁵ A. Kurniawati, W. Isnaeni, N.R. Dewi, "*implementasi Metode Penugasan Analisis Video Pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, dan moral*" (JPII 2 (2), tahun 2013) h.150

- 2) Mengatasi keterbatasan dalam hal ruang, waktu, tenaga, dan indra.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar dan interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran.
- 4) Mendorong siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan preferensi sensorik mereka, baik visual, auditori, maupun kinestetik.
- 5) Memberikan pengalaman seragam kepada semua siswa dan membangkitkan persepsi yang serupa.²⁶

Media pembelajaran memiliki manfaat khusus yang dapat menjadi subjek penelitian, seperti:

- 1) Standarisasi dalam penyampaian materi.
- 2) Meningkatkan ketertarikan dalam proses pembelajaran.
- 3) Mendorong interaktivitas dalam belajar siswa.
- 4) Mengurangi durasi waktu pembelajaran.
- 5) Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.
- 6) Memungkinkan pembelajaran fleksibel di mana dan kapan saja.
- 7) Mengubah peran guru atau dosen menjadi lebih positif dan produktif.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar utamanya yaitu untuk memperjelas

²⁶ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*

penyampaian pesan dan informasi. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran, termasuk peningkatan interaksi antara guru dan siswa, pemahaman konsep yang lebih dalam, dan stimulasi kreativitas siswa. Pemilihan media yang tepat juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Manfaat lainnya mencakup perbaikan komunikasi, peningkatan motivasi belajar, dan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar. Secara praktis, media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi kepada siswa, sehingga menjadi bagian penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran adalah subjek yang memiliki beragam perspektif. Sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan konten pembelajaran dan membangkitkan minat belajar siswa. Fungsi-fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian:

- 1) Memperjelas presentasi informasi secara verbal maupun tertulis.

- 2) Mengatasi batasan-batasan seperti ruang, persepsi, dan waktu dengan menggantikan objek yang besar dengan representasi seperti gambar, foto, film, model, dan lain sebagainya.
- 3) Mengatasi sikap pasif siswa dengan menggunakan beragam sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan.²⁷

Berikut adalah fungsi tambahan yang dapat dijalankan oleh media pembelajaran:

- 1) Fungsi Fokus Perhatian

Fungsi pokoknya adalah untuk mengalihkan perhatian siswa ke materi pembelajaran yang menarik, yang terhubung dengan makna visual yang disajikan atau didukung oleh teka-teki materi.

- 2) Fungsi Emosi

Dampak emosional dari media visual dapat tercermin dalam minat siswa terhadap belajar melalui buku bergambar.

- 3) Fungsi Kognisi

Untuk mencapai tujuan memahami informasi yang disajikan dalam gambar, fungsi kognitif dari sebagian besar media visual, seperti studi yang menyoroti simbol visual atau bantuan gambar yang menyeluruh.

²⁷ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pemahaman, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal 16

4) Fungsi Pengganti

Siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca teks dapat menggunakan alat bantu visual untuk mengorganisir dan mengingat materi, memberikan konteks untuk menafsirkan konten, sesuai dengan hasil penelitian.²⁸ Dengan beragamnya latar belakang siswa, termasuk pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan, media pembelajaran dapat mengakomodasi kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.²⁹

Pada dasarnya, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber informasi. Fungsi-fungsi lainnya merupakan hasil analisis terhadap karakteristik umum media tersebut, termasuk kemampuannya dalam merekam, menyimpan, dan mengkonstruksi peristiwa atau objek, serta kemampuan bahasa verbal dan non-verbal dalam menyampaikan pesan. Selain itu, efek yang dihasilkan oleh media pembelajaran juga menjadi pertimbangan, yang mencakup perubahan tingkah laku dan sikap siswa sebagai hasil dari interaksi dengan pesan yang disampaikan, baik secara individu maupun dalam kelompok.³⁰

²⁸ Azhar Arsyad. Op.Cit, hal 20-21

²⁹ Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.

³⁰ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, suatu pendekatan baru*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2008), 36

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dalam konteks pendidikan adalah untuk memberikan motivasi belajar yang efektif. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan inovatif, serta mampu merangsang emosi dan sikap siswa untuk lebih memahami dan mengingat informasi. Selain itu, media juga berperan dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang khusus, yang pada gilirannya meningkatkan perhatian siswa dan daya ingat mereka.

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran sering dipilih karena mampu menarik perhatian anak-anak, dan umumnya dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama:

1) Media Visual

Media visual mencakup segala hal yang dapat dilihat, dibaca, atau disentuh. Jenis media ini, yang berfokus pada penglihatan dan sentuhan, termasuk alat peraga, majalah, foto, poster, dan contoh lainnya, dan biasanya mudah diakses.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar dan memanfaatkan pendengaran. Contoh media audio mencakup rekaman suara, musik, dan berbagai jenis suara lainnya.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur audio dan visual secara bersamaan. Media ini menghadirkan rangsangan visual dan auditif secara simultan, seperti drama, film, dan televisi.³¹

Secara umum, dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki tiga kategori utama, yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Media visual meliputi segala hal yang dapat dilihat, dibaca, atau disentuh, seperti alat peraga, majalah, dan poster. Media audio terdiri dari rekaman suara, musik, dan jenis suara lainnya yang hanya dapat didengar. Sementara itu, media audiovisual menggabungkan unsur audio dan visual secara bersamaan, seperti dalam drama, film, dan televisi. Keberagaman ini memberikan fleksibilitas dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan preferensi siswa.

³¹ Nuning Melianingsih, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dan Siswa Sekolah Dasar Berbasis Macromedia Flash 8"*, Jurnal Politeknosains, Xvii. 1 (2018), hal 14

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian video Pembelajaran

Media video merujuk pada segala hal yang memungkinkan penggabungan sinyal audio dengan gambar bergerak secara berurutan. Penggunaan program video dalam konteks pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menarik dan tidak terduga bagi siswa. Program video dapat memanfaatkan animasi dan pengaturan kecepatan untuk menggambarkan perubahan dari waktu ke waktu. Video pembelajaran adalah bentuk media yang menyajikan materi pembelajaran melalui elemen audio visual, yang mencakup konsep, prinsip, prosedur, teori, dan contoh-contoh, dengan harapan bahwa penontonnya dapat memahami materi pembelajaran yang disajikan.

Menurut Riyana, media video pembelajaran merujuk pada sebuah alat yang menggabungkan elemen audio dan visual untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran, termasuk konsep, prinsip, prosedur, dan aplikasi teori pengetahuan, dengan tujuan memfasilitasi pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Sungkono berpendapat video digambarkan sebagai materi pembelajaran yang bersifat audio visual, di mana unsur audio (dengar) dan unsur visual (tampak) disajikan secara bersamaan. Video merupakan alat pembelajaran yang dikemas dalam format

pita video dan dapat diputar menggunakan pemutar video/VCD yang terhubung ke monitor televisi.

Sedangkan Menurut Arsyad, yang dikutip oleh Rusman dkk, video pembelajaran dijelaskan sebagai rangkaian gambar-gambar bergerak yang disertai dengan suara, membentuk suatu rangkaian narasi yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Video ini disimpan dalam format pita atau disk. Media video pembelajaran termasuk dalam kategori audio visual aids (AVA), yaitu media yang menggabungkan unsur visual dan audio. Biasanya, media ini tersedia dalam format piringan atau pita. Media VCD merupakan salah satu jenis media yang menggunakan sistem penyimpanan dan perekaman video di dalam cakram plastik, bukan pada pita magnetik.

Dari penjelasan diatas secara umum, dapat disimpulkan bahwa media video adalah cara untuk menggabungkan audio dengan gambar bergerak dalam pembelajaran. Ini memberikan pengalaman menarik bagi siswa dengan memanfaatkan animasi dan pengaturan kecepatan. Video pembelajaran menyampaikan materi melalui audio visual, memfasilitasi pemahaman, dan dikemas dalam format pita atau disk.

b. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Riyana, untuk menciptakan video pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya, pengembang harus memperhatikan karakteristik dan kriteria berikut:³²

- 1) Kejelasan Pesan (*Clarity of Message*): Dengan menggunakan media video, pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, sehingga informasi dapat dipahami secara menyeluruh dan tersimpan dalam ingatan jangka panjang.
- 2) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*): Video yang dibuat tidak tergantung pada bahan ajar lainnya.
- 3) Bersahabat dengan Pemakainya (*User Friendly*): Video menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta mengedepankan kesan ramah terhadap pengguna. Informasi disajikan dengan cara yang membantu dan ramah, termasuk kemudahan dalam merespons dan mengakses sesuai keinginan pengguna.
- 4) Representatif Isi Materi: Materi yang disajikan harus benar-benar mewakili isi yang sebenarnya, misalnya melalui simulasi atau demonstrasi. Video pembelajaran dapat mencakup materi dari berbagai bidang, baik sosial maupun sains.

³² Riyana, c. *Pedoman Pengembangan Media Video*. (2007)

- 5) Visualisasi Multimedia: Materi dikemas dengan berbagai elemen multimedia seperti teks, animasi, suara, dan video sesuai dengan kebutuhan materi. Materi yang disajikan bersifat aplikatif, melibatkan proses, sulit diakses secara langsung, dan memiliki tingkat akurasi tinggi.
- 6) Kualitas Resolusi Tinggi: Grafik dalam video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi, tetapi tetap dapat diakses oleh berbagai sistem komputer.
- 7) Fleksibilitas Penggunaan: Video pembelajaran dapat digunakan oleh siswa secara individual, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Selain itu, video juga dapat digunakan dalam pengaturan kelas dengan jumlah siswa maksimal 50 orang, di mana mereka dapat dipandu oleh guru atau hanya perlu mendengarkan narasi yang disediakan dalam program.³³

Kesimpulan dari yang disampaikan diatas adalah bahwa untuk menciptakan video pembelajaran yang efektif dan memotivasi, perlu memperhatikan beberapa kriteria penting. Dengan memenuhi kriteria-kriteria tersebut, video pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.

³³ B A B Ii and A Kajian Teori, '*Hubungan Antara Kemandirian Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Standar Kompetensi Mengelola Peralatan Kantor Siswa*', 2013, 9–33.

c. Manfaat video Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad, media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki berbagai manfaat. Salah satunya adalah sebagai pengganti alam sekitar yang dapat menunjukkan objek yang biasanya tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan. Video juga dapat menggambarkan proses dengan akurat dan dapat diputar berulang-ulang, serta mendorong motivasi siswa untuk terus melihatnya.³⁴

Sementara menurut Aqib, terdapat tujuh manfaat dari penggunaan video pembelajaran, antara lain pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses belajar menjadi lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga terjadi, kualitas belajar meningkat, belajar dapat dilakukan kapan dan di mana saja, sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar terbentuk, dan peran guru menjadi lebih positif dan produktif.³⁵

Pendapat lain dari Baktiono, juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video memiliki empat manfaat, termasuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat siswa senang untuk

³⁴ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Cet. 20, Jakarta; PT, Rajagrafindo Persada(2017)

³⁵ Aqib, Z. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung, Yrama Widya. 2013

belajar, menjadi pengganti guru dalam memberikan penjelasan materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa.³⁶

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah alat yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memperjelas penyampaian pesan, mengatasi batasan waktu dan ruang, serta memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran. Karakteristik yang harus diperhatikan dalam pengembangannya mencakup kejelasan pesan, kemampuan untuk berdiri sendiri, kesesuaian dengan pengguna, representasi yang akurat terhadap isi materi, penggunaan multimedia, resolusi yang tinggi, dan fleksibilitas penggunaan. Oleh karena itu, media video pembelajaran dapat menjadi pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran baik di lingkungan sekolah maupun di luar kelas.

3. Animasi

a. Pengertian Animasi

Animasi memiliki asal-usul dalam bahasa Yunani, di mana kata "*anima*" merujuk pada napas atau kehidupan. Konsep ini mengaitkan napas dengan keberadaan hidup, sehingga animasi dapat diinterpretasikan sebagai proses memberi atau menghidupkan

³⁶ Treat J et al James W, Elston D, 'No Title No Title No Title', *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology.*, 20AD, 11-44.

sesuatu yang sebelumnya tidak memiliki kehidupan.³⁷ Menurut Hidayatullah dkk, animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.³⁸

Menurut Albardon, animasi didefinisikan sebagai tindakan "to animate," yang merujuk pada upaya untuk memberikan gerakan atau kehidupan pada sesuatu. Analoginya adalah menggerakkan objek yang tidak hidup secara perlahan dan teratur untuk menciptakan kesan kehidupan. Animasi juga dijelaskan sebagai proses menciptakan efek gerak atau perubahan bentuk dalam jangka waktu tertentu, serta sebagai teknik menyusun serangkaian gambar secara berurutan sehingga menimbulkan kesan gerakan bagi penonton. Definisi tersebut menekankan bahwa animasi memungkinkan objek yang awalnya tidak hidup untuk tampak hidup, dan proses ini memainkan peran penting dalam memberikan kehidupan pada objek yang digambarkan atau divisualisasikan.³⁹

Pendapat lain dari Husni, video animasi merupakan sebuah tayangan video yang mirip dengan film, terdiri dari gambar dan suara yang dapat diatur sedemikian rupa untuk meningkatkan daya

³⁷ Sitaresmi Wahyu Dkk. 2016. *Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi*. Jurnal Telematika. 9(1): 12

³⁸ Marissa, Taufik Sobri, and Dian Meilantika, 'Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6', *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 03.2 (2022), 37–44.

³⁹ Marissa, Sobri, and Meilantika.

tarik. Dalam video animasi, gambar dan suara bergerak dari satu frame ke frame lainnya dengan durasi waktu tertentu, menciptakan ilusi gerakan. Suara yang mendukung, seperti percakapan atau dialog, juga ikut memperkuat pengalaman visual tersebut.⁴⁰

Dari defenisi diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa animasi merupakan proses memberikan kehidupan pada objek yang sebelumnya tidak hidup. Asal-usulnya berasal dari bahasa Yunani, di mana konsep "*anima*" yang merujuk pada napas atau kehidupan dihubungkan dengan proses animasi. Animasi terdiri dari serangkaian gambar yang disusun secara berurutan, yang ketika ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, akan menciptakan ilusi gerakan. Definisi animasi juga mencakup upaya untuk menggerakkan objek yang tidak hidup secara teratur untuk memberikan kesan kehidupan, serta menciptakan efek gerak atau perubahan bentuk dalam jangka waktu tertentu. Dengan demikian, animasi memainkan peran penting dalam memberikan kehidupan pada objek yang digambarkan atau divisualisasikan.

⁴⁰ Nurani Ani Andrasari, 'Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd', *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7.1 (2022), 36–44.

b. Jenis-Jenis Animasi

Menurut Munir, karakter animasi telah mengalami perkembangan signifikan dari prinsip-prinsip yang sederhana menjadi beberapa jenis animasi yang berbeda:

- 1) Animasi 2D, juga dikenal sebagai animasi dua dimensi atau dwi-matra, sering disebut sebagai flat animation. Animasi ini telah mengalami perkembangan revolusioner dengan munculnya film-film kartun yang terkenal seperti *Tom and Jerry*, *Scooby Doo*, *Doraemon*, dan lainnya.
- 2) Animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D yang menampilkan karakter dalam dimensi tiga, memberikan kesan hidup dan nyata, seperti yang terlihat dalam film *Toy Story* buatan *Disney*.
- 3) Stop Motion Animation, juga dikenal sebagai *claymation*, menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906 dan sering menggunakan plasticin untuk menciptakan tokoh-tokoh dalam animasi.
- 4) Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*) merupakan jenis animasi yang menggunakan bahan lentur seperti permen karet untuk menciptakan tokoh-tokohnya. Teknik ini telah ada sejak lama dan melibatkan pembuatan tokoh-tokoh dengan rangka khusus untuk tubuhnya, yang kemudian ditutup dengan *plasticin*.

- 5) Animasi Jepang (*Anime*) adalah film animasi Jepang yang mempunyai gaya dan karakteristik yang berbeda dengan animasi Eropa, dengan penggambaran tokoh dan latar belakang yang digambar secara manual.
- 6) Animasi *GIF* merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan serangkaian gambar yang dihubungkan satu sama lain untuk menciptakan efek gerakan.⁴¹

Sedangkan menurut Afridzal Aulia, terdapat tiga jenis media animasi yang dapat diidentifikasi:⁴²

- 1) Animasi Stop-motion (*Stop Motion Animation*) sering juga dikenal dengan sebutan claymation. Jenis animasi ini menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang dipindahkan untuk menciptakan gerakan. Penggunaan tanah liat ini menjadi ciri khas dalam perkembangan animasi stop-motion.
- 2) Animasi Tradisional (*Traditional Animation*) adalah teknik animasi yang paling umum dikenal dan telah ada sejak awal perkembangan animasi. Dinamakan "tradisional" karena teknik ini digunakan saat animasi pertama kali dikembangkan. Dalam animasi ini, gambar-gambar dibuat secara manual satu per satu dan kemudian dijadikan rangkaian untuk menciptakan gerakan.

⁴¹ Marissa, Sobri, and Meilantika.

⁴² Afridzal, Aulia. "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Pada Materi Karangan Deskripsi Di kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh". *Jurnal Tunas Bangsa* 5, no. 2 (2018): 231

3) Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*) sesuai dengan namanya, keseluruhan proses pembuatan animasi dilakukan menggunakan komputer. Teknik ini memanfaatkan perangkat lunak khusus untuk membuat model 3D, animasi, dan efek visual. Animasi komputer memberikan fleksibilitas dan kemudahan dalam pengeditan serta memungkinkan untuk menciptakan efek visual yang kompleks.

c. Karakteristik Media Video Animasi

Ciri-ciri media video animasi yang digunakan sebagai alat pembelajaran tentunya memiliki beberapa aspek yang berbeda. Salah satu ciri dari media video animasi adalah bahwa media ini dinilai sesuai dengan kompetensi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi yang disajikan juga sesuai dengan kompetensi dasar serta karakteristik siswa SD, dengan konsep yang benar dan disampaikan menggunakan bahasa yang sesuai.

Selain itu, menurut pendapat Laily Rahmayanti, video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus yang membedakannya dari media lainnya. Ciri ini meliputi kemampuan video untuk menampilkan gambar yang

bergerak sesuai dengan pembuatan animasi, yang disertai dengan suara yang mendukung.⁴³

Menurut Moch Wahib Dariyadi, media animasi memiliki beberapa karakteristik yang penting, yaitu:

- 1) Kemampuan media animasi untuk memperbesar obyek yang sebelumnya terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat dengan mata telanjang. Contohnya, mikroorganisme dalam tubuh manusia dapat difokuskan dan jelas terlihat melalui kamera dalam sebuah video.
- 2) Teknik editing dalam animasi memungkinkan obyek yang diambil melalui kamera dapat direplikasi (*cloning*), sehingga menghasilkan banyak duplikat dari obyek yang sama.
- 3) Animasi juga mampu memanipulasi tampilan gambar, dimana obyek dapat diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Sebagai contoh, obyek dari masa lampau dapat dimanipulasi dan disatukan dengan konteks masa kini.
- 4) Animasi dapat membuat obyek menjadi gambar diam (*still picture*), yang berarti gambar atau obyek yang ditampilkan dapat disimpan dalam keadaan diam untuk beberapa waktu.

⁴³ B A B Ii, 'Video Animasi Adalah Pergerakan Satu Frame Dengan Frame Lainnya Yang Saling Berbeda Dalam Durasi Waktu Yang Telah', 2021, 54–66.

- 5) Kemampuan media animasi untuk menarik perhatian yang luar biasa, sehingga dapat mempertahankan perhatian siswa atau penonton yang sedang menonton video tersebut.
- 6) Animasi mampu menampilkan obyek gambar dan informasi yang terbaru, aktual, dan relevan dengan kekinian (*immediacy*), sehingga memberikan pengalaman yang *up-to-date* bagi penontonnya.⁴⁴

Media video animasi yang digunakan di sekolah memiliki karakteristik yang membedakannya dari media lainnya. Menurut Widyawardani, karakteristik tersebut mencakup:

- 1) Penyusunan komposisi tampilan yang seimbang untuk menarik perhatian visual siswa.
- 2) Penggunaan media gambar, audio, dan video animasi untuk memfasilitasi visualisasi dan penyampaian materi.
- 3) Penyajian materi dalam bentuk cerita dengan tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.
- 4) Sementara itu, menurut Jerry, karakteristik media video animasi pembelajaran adalah desain yang mengintegrasikan tulisan (teks), gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan. Hal ini bertujuan untuk memberikan daya

⁴⁴ Arania, 'Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Semester 2 SDN Sukawangi', *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 2012, 2021, 7–37.

tarik tersendiri kepada siswa agar mereka dapat belajar melalui sajian materi audio visual.⁴⁵

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi sebagai alat pembelajaran memiliki beberapa ciri khas, seperti kesesuaian dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran, serta materi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Animasi juga mampu menampilkan gambar yang bergerak dan suara yang mendukung, memungkinkan penyampaian informasi yang menarik dan interaktif. Selain itu, karakteristik lainnya meliputi kemampuan untuk memperbesar obyek, manipulasi tampilan gambar, dan integrasi berbagai elemen multimedia untuk meningkatkan daya tarik dan pengalaman belajar siswa.

d. Indikator Media Video Animasi

Penggunaan video pembelajaran dalam pelajaran memiliki peran penting dalam membangkitkan semangat dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu metode yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan video pembelajaran. Media video menjadi opsi yang menarik bagi siswa karena tampilannya yang menarik,

⁴⁵ Andrasari.

dilengkapi dengan gambar dan teks yang mudah dipahami serta bisa diikuti dengan mudah oleh siswa.

Mukminan menjelaskan bahwa terdapat sejumlah aspek dan kriteria yang dapat digunakan untuk menilai kelayakan suatu media. Aspek-aspek tersebut meliputi:⁴⁶

- 1) Aspek Isi/Materi
 - a. Media sesuai dengan kebenaran konsep, termasuk komponen kurikulum dan program pembelajaran.
 - b. Media sesuai dengan kebenaran materi, mencakup kedalaman, keluasan, dan penyajian materi.
- 2) Aspek Pembelajaran/Instruksional
 - a. Media dirancang menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak.
 - b. Media harus jelas dalam penyampaian materi dan mudah digunakan.
 - c. Media dibuat dengan bantuan teknologi komputer.
- 3) Aspek Media
 - a. Media dirancang dengan tampilan yang memiliki keterbacaan teks dan kualitas gambar yang baik.
 - b. Animasi yang menarik serta pemilihan komposisi warna yang baik.

⁴⁶Mukminan, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2008

- c. Kejelasan suara, musik yang mendukung, dan tampilan layar yang baik.

Media video animasi dianggap efektif jika memenuhi beberapa indikator pembelajaran berikut:

- 1) Keuntungan yang diperoleh siswa dari penggunaan media video animasi.
- 2) Penggunaan video animasi sebagai pendukung materi pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Kemampuan siswa dalam menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran.
- 4) Peran video animasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
- 5) Fungsi video animasi sebagai stimulasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- 6) Video animasi sebagai sarana untuk memperkaya ide dan gagasan siswa.⁴⁷

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan dalam pembuatan dan juga penggunaannya agar benar-benar efektif.

⁴⁷ Ibma Yunita, Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Melalui Pembelajaran Daring Dengan Menceritakan kembali isi Fabel Siswa Kelas VV A SMP UNISMUH Makassar, hal. 26

e. Kelebihan Dan Kekurangan Media Video Animasi

1) Kelebihan Media Video Animasi

Semua jenis metode belajar terdapat kekurangan dan kelebihan, tak terkecuali media video animasi. Media video animasi memiliki kelebihan tersendiri dan tidak dapat diragukan lagi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, media ini memiliki kelebihan yang dapat membuat motivasi belajar meningkat.

Menurut Johari dan Andriana, Keunggulan media animasi mencakup hal-hal berikut:

- a) Objek yang besar dapat direpresentasikan menjadi kecil, begitu pula sebaliknya
- b) Penyampaian informasi yang kompleks dapat disederhanakan
- c) Kemampuan untuk menggabungkan beberapa media dalam proses pembelajaran.⁴⁸

Menurut penelitian oleh Sobron dan rekan, keunggulan media animasi adalah bahwa penggunaan berbagai media komunikasi memungkinkan guru untuk memberikan materi secara langsung kepada siswa melalui video atau rekaman. Ini memungkinkan siswa untuk memutar kembali rekaman video

⁴⁸ Nurani Ani Andrasari, 'Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd', Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 7.1 (2022)

yang telah dibagikan oleh guru jika mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi tertentu.

Selanjutnya menurut pendapat Zahroh, bahwa penggunaan materi pembelajaran yang menarik, berwarna, dan bergerak bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Diharapkan bahwa dengan pendekatan tersebut, minat siswa dalam belajar akan lebih besar, yang pada gilirannya akan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih serius di masa mendatang. Ini akan menghasilkan siswa yang lebih tertarik dan antusias dalam proses belajar.⁴⁹

Berdasarkan pandangan beberapa pakar di atas, simpulan yang dapat diambil dari media pembelajaran video animasi adalah memiliki sejumlah keunggulan, antara lain: a) Mampu menarik perhatian peserta didik selama proses belajar. b) Guru dapat menghemat energi dengan menyampaikan penjelasan melalui video. c) Peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran yang sulit. d) Terdapat dua jenis media yang digunakan, yaitu media video dan audio. e) Penggunaannya dapat dilakukan melalui perangkat ponsel.

⁴⁹ Marissa, Taufik Sobri, and Dian Meilantika, 'Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6', JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya, 03.2 (2022)

1) Kekurangan Media Video Animasi

Di samping manfaatnya, media pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan. Media video animasi memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

Menurut Johari Andrian dan rekan kelemahan media animasi termasuk:

- a) Mengharuskan pengeluaran biaya yang signifikan.
- b) Memerlukan perangkat lunak khusus untuk mengaksesnya.
- c) Menuntut tingkat kreativitas dan keterampilan yang cukup untuk merancang animasi yang efektif sebagai alat

pembelajaran. Tidak mampu mencerminkan realitas seperti yang dapat dilakukan oleh video atau fotografi.⁵⁰

Sementara menurut Lidi Waldetrudis Maria, kekurangan media animasi meliputi:

- a) Membutuhkan pengeluaran biaya yang besar.
- b) Bergantung pada perangkat lunak khusus untuk penggunaannya.
- c) Mengharuskan tingkat kreativitas dan keterampilan yang memadai dalam pengembangan media tersebut.
- d) Tidak mencerminkan realitas.⁵¹

Dari pendapat para ahli di atas mengenai kekurangan media video animasi dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media video animasi ini menimbulkan tantangan berupa biaya dan waktu yang signifikan untuk pembuatannya. Tidak semua guru memiliki kemampuan atau kesempatan untuk membuat video dengan waktu yang cukup lama. Meskipun media ini diharapkan dapat membantu memperkaya pengalaman belajar, kenyataannya tidak semua guru memiliki kemampuan atau kesempatan untuk membuat video tersebut.

⁵⁰ Marissa, Taufik Sobri, and Dian Meilantika, 'Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6', JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya, 03.2 (2022)

⁵¹ Arania, 'Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Semester 2 SDN Sukawangi', Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local., 2012, 2021, 7–37.

Terlebih lagi, proses pembuatan video animasi memerlukan kreativitas yang tinggi dari guru yang bersangkutan, yang juga dapat mengarah pada pembelajaran yang bersifat satu arah karena siswa cenderung lebih fokus pada tontonan video. Selain itu, pembuatan video animasi juga membutuhkan bantuan media atau aplikasi lain yang dapat menambah kompleksitas proses pembuatan. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan guru yang lebih kreatif dan pengetahuan tentang teknologi yang terus berkembang untuk mengatasi tantangan ini.

Secara keseluruhan, media pembelajaran video animasi memiliki beberapa keunggulan, seperti kemampuannya untuk menarik perhatian peserta didik, memungkinkan guru untuk menyampaikan penjelasan dengan efisien, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan dua jenis media, yaitu video dan audio, serta keterjangkauannya melalui perangkat ponsel, menjadi nilai tambah dalam pendekatan pembelajaran. Namun, para ahli juga menyoroti sejumlah tantangan terkait penggunaan media ini, termasuk biaya dan waktu yang dibutuhkan untuk pembuatannya, serta keterbatasan kemampuan dan kreativitas guru dalam menghasilkan konten yang efektif. Hal ini menunjukkan

perlunya peningkatan kreativitas dan penguasaan teknologi bagi para pendidik untuk mengoptimalkan potensi media pembelajaran video animasi dalam konteks pembelajaran yang modern.

4. Lingkungan

a. Pengertian Lingkungan

Lingkungan merujuk pada semua hal atau situasi di mana manusia dan kegiatan yang mereka lakukan berada di dalamnya, yang ada dalam ruang yang mempengaruhi keberlangsungan hidup mereka. Menurut Uno dan Nurdin, lingkungan adalah salah satu sumber daya yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam menjalani kehidupan di dunia yang harus dilestarikan.⁵² Menurut Supardi, lingkungan, atau yang sering disebut lingkungan hidup, mencakup semua entitas hidup dan non-hidup serta segala kondisi yang ada dalam ruang tempat tinggal kita.⁵³

Sedangkan dalam Encyclopedia Amerika, lingkungan adalah elemen-elemen yang membentuk lingkungan sekitar suatu

⁵² Yeyen Febrianti, 'Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 6 Palembang', *Jurnal Profit*, 3.1 (2016), 121–27 <<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/issue/view/591>>.

⁵³ Reny Kristiyowati and Agung Purwanto, 'Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9.2 (2019), 183–91 <<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p183-191>>.

organisme, terutama aspek-aspek yang memengaruhi perilaku, reproduksi, dan kelangsungan hidup organisme tersebut.⁵⁴

Secara umum, dari penjelasan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan lingkungan merupakan keseluruhan dari segala hal, baik hidup maupun mati, yang ada di sekitar manusia atau organisme lainnya. Lingkungan mencakup elemen-elemen fisik, biologis, dan sosial yang memengaruhi kehidupan dan interaksi antarorganisme di dalamnya. Lingkungan juga merupakan sumber daya yang menciptakan kebutuhan manusia serta memiliki peran penting dalam menjaga keberlangsungan hidup organisme dan ekosistem secara keseluruhan.

b. Unsur-Unsur Dalam Lingkungan

Dalam setiap aspek kehidupan kita, lingkungan memainkan peran yang sangat penting. Lingkungan bukan hanya sebatas elemen fisik yang terlihat di sekitar kita, tetapi juga mencakup unsur-unsur saling terkait. Dengan memahami dan menghargai unsur-unsur lingkungan ini, kita dapat menjaga keseimbangan ekosistem, melindungi keanekaragaman hayati, dan meningkatkan kualitas hidup manusia serta organisme lainnya.

Adapun unsur-unsur lingkungan hidup yang dapat dibedakan terdiri dari tiga bagian utama yaitu:

⁵⁴ Dahlia Sarkawi, 'Pengaruh Jenis Kelamin Dan Pengetahuan Lingkungan Terhadap Penilaian Budaya Lingkungan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan*, 16.02 (2017), 101–14 <<https://doi.org/10.21009/plpb.162.03>>.

- 1) Unsur hayati (biotik), yang meliputi makhluk hidup seperti manusia, hewan, tumbuhan, dan organisme mikroskopis.
- 2) Unsur fisik (abiotik), yang mencakup komponen tak hidup seperti tanah, air, udara, iklim, dan elemen fisik lainnya.
- 3) Unsur sosial budaya, yang merupakan bagian dari lingkungan sosial dan budaya yang dibuat oleh manusia. Ini termasuk sistem nilai, ide, dan keyakinan yang memengaruhi perilaku sosial, serta norma yang mengatur interaksi di antara anggota masyarakat. Dengan adanya sistem nilai dan norma yang diakui dan diikuti oleh masyarakat, kehidupan sosial dapat berjalan dengan teratur.⁵⁵

Dalam Lingkungan Hidup, terdapat unsur-unsur seperti manusia, hewan, dan tumbuhan. Lingkungan hidup memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Dengan demikian, lingkungan hidup tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Istilah "lingkungan hidup" dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *environment*, dalam bahasa Belanda dikenal sebagai *Millieu*, dan dalam bahasa Perancis dikenal sebagai *l'environnement*.

Manusia merupakan salah satu komponen lingkungan hidup, namun tindakan mereka dapat berdampak pada

⁵⁵ Candra Gustian Suherman, 'Pencemaran Lingkungan Hidup Akibat Limbah Industri Pengolahan Kayu Lapis PT. Albasi Priangan Lestari Di Kota Banjar Jawa Barat Dihubungkan Dengan Undang-Undang No 32 Tahun 2009 Tentang Perlindungan Dan Pengelolaan Lingkungan Hidup', *Skripsi: Fakultas Hukum, Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Pasundan*, 2018, 1–23 <<http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/37956#>>.

kelangsungan dan kesejahteraan manusia serta organisme lainnya. Di dalam lingkungan hidup terdapat ekosistem, sebuah rangkaian unsur lingkungan hidup yang terintegrasi secara menyeluruh dan saling mempengaruhi, yang bertujuan membentuk keseimbangan, stabilitas, dan produktivitas lingkungan. Untuk mencegah pencemaran lingkungan oleh aktivitas manusia dan industri, diperlukan pengendalian pencemaran dengan menetapkan standar kualitas lingkungan.⁵⁶

c. Pentingnya Kesadaran Lingkungan

Lingkungan alam memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga kelangsungan hidup manusia dan semua bentuk kehidupan lain di planet ini. Manusia tidak hidup sendirian di bumi, tetapi bersama dengan berbagai makhluk lainnya seperti tumbuhan, hewan, mikroorganisme, dan lainnya yang saling bergantung satu sama lain.

Menurut Sutrisno, kesadaran lingkungan merupakan suatu sikap atau perilaku yang ditunjukkan oleh individu atau masyarakat dalam menjaga kelestarian lingkungan hidup. Kesadaran lingkungan juga mencakup pemahaman tentang pentingnya

⁵⁶ Gustian Suherman.

menjaga kelestarian lingkungan hidup dan upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut.⁵⁷

Sedangkan menurut Kusnadi, kesadaran lingkungan merupakan suatu bentuk kesadaran yang muncul dari pemahaman individu atau masyarakat tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan hidup. Kesadaran lingkungan juga mencakup pemahaman tentang dampak negatif yang ditimbulkan oleh aktivitas manusia terhadap lingkungan serta upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak tersebut.⁵⁸

Salah satu faktor krusial dalam masalah lingkungan adalah pertumbuhan populasi manusia yang cepat. Dengan pertumbuhan populasi yang pesat, kebutuhan akan pangan, bahan bakar, tempat tinggal, serta limbah domestik juga meningkat dengan cepat. Hal ini mengakibatkan berkurangnya luas hutan dan peningkatan eksploitasi sumber daya alam. Perubahan lingkungan dapat disebabkan oleh campur tangan manusia maupun oleh faktor alam. Campur tangan manusia seperti pembuangan sampah sembarangan yang menyebabkan penumpukan sehingga menimbulkan beberapa masalah lingkungan seperti timbulnya bibit penyakit dan terjadinya banjir. Selain itu, perubahan lingkungan karena faktor alam seperti

⁵⁷ Sutrisno. (2015). Pengaruh Pendidikan Lingkungan Terhadap Kesadaran Lingkungan Siswa. *Jurnal Pendidikan Lingkungan dan Pembangunan Berkelanjutan*, 16(2), 1-8.

⁵⁸ Kusnadi. (2017). Pengaruh Pendidikan Lingkungan Terhadap Kesadaran Lingkungan Siswa. *Jurnal Pendidikan Lingkungan dan Pembangunan Berkelanjutan*, 18(1), 1-10.

bencana alam, misalnya kebakaran hutan atau musim kemarau yang berlebihan, juga dapat menyebabkan kerusakan dan kematian organisme. Maka dari itu sebagai salah satu unsur lingkungan kita memiliki tanggung jawab untuk menjaga lingkungan dengan memiliki sikap peduli dan sadar akan kelsetarian lingkungan.

Menurut Ramadhani, peduli terhadap lingkungan adalah sikap atau langkah-langkah yang bertujuan untuk mencegah kerusakan pada lingkungan sekitar dan mengupayakan perbaikan atas kerusakan yang telah terjadi. Karakter peduli terhadap lingkungan tidak hanya bersumber dari bakat atau naluri alami, tetapi juga merupakan hasil dari pembelajaran dan pengalaman yang luas. Kesadaran akan lingkungan merupakan ekspresi dari sikap mental individu yang tercermin dalam tindakannya.⁵⁹

Dalam UU Nomor 23 tahun 1997 tentang pengelolaan Lingkungan Hidup, pasal 10 ayat 1, 2, dan ayat 8 mengamanatkan pemerintah untuk:⁶⁰

- 1) Mendorong, mengembangkan, dan meningkatkan kesadaran serta tanggung jawab para pengambil keputusan terkait pengelolaan lingkungan hidup.

⁵⁹ L.M. Azhar Sa'ban, Anwar Sadat, and Asrul Nazar, 'Jurnal PKM Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Dalam Perbaikan Sanitasi Lingkungan', *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5.1 (2020), 10–16 <<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4365>>.

⁶⁰ Indonesia, *Undang-Undang Pengelolaan Lingkungan Hidup*, UU No.23 Tahun 1997

- 2) Mengembangkan kesadaran akan hak dan tanggung jawab masyarakat dalam pengelolaan lingkungan hidup.
- 3) Menyediakan upaya yang melibatkan setiap warga negara dalam memperkuat kesadaran untuk melestarikan lingkungan, dengan mengutamakan nilai-nilai lingkungan dan filosofi hidup harmonis dengan alam. Nilai-nilai ini dapat ditanamkan melalui pendidikan formal dan informal, mulai dari tahap sekolah dasar hingga perguruan tinggi, untuk mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang terhadap alam dan lingkungan. Ini menekankan pada realitas kehidupan manusia yang ditandai oleh kesadaran, khususnya kesadaran terhadap lingkungan, yang tercermin dalam perilaku dan tindakan.

Menurut Emil Salim, informasi tentang lingkungan hidup harus disebarkan kepada masyarakat. Kesadaran lingkungan perlu dimiliki oleh semua individu, baik sebagai pengambil keputusan maupun sebagai anggota masyarakat, untuk menjaga dan merawat lingkungan. Setiap individu memiliki tanggung jawab dalam pengelolaan lingkungan hidup, terutama dalam mempertahankan fungsi lingkungan agar tetap terjaga dan lestari.

Suanta berpendapat bahwa Kesejahteraan dan keberlangsungan hidup manusia sangat bergantung pada kondisi lingkungan yang optimal. Lingkungan mencakup semua unsur yang ada di sekitar kita, baik yang hidup maupun tidak, seperti

udara, air, tanah, serta segala kehidupan di dalamnya seperti flora, fauna, dan mikroorganisme.⁶¹

Menurut Kementerian Lingkungan Hidup pada tahun 2013, kepedulian terhadap lingkungan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, status perkawinan, suku, jumlah anggota keluarga, pengetahuan tentang lingkungan, dan sikap terhadap lingkungan. Sarwono menyatakan bahwa sikap merupakan salah satu pemicu perilaku seseorang, yang merupakan evaluasi terhadap suatu objek. Seharusnya, sikap seseorang terhadap suatu objek dapat memprediksi perilaku individu. Dari sikap seseorang terhadap suatu hal, kita dapat mengetahui tindakan yang akan diambil oleh orang tersebut terhadap hal tersebut.⁶²

Sedangkan menurut Sugiarto & Gabriella, ada empat faktor yang berdampak pada kesadaran lingkungan :⁶³

- 1) Faktor ketidaktahuan, yang muncul karena keinginan untuk mengetahui. Kesadaran diartikan sebagai pengetahuan,

⁶¹ Sa'ban, Sadat, and Nazar.

⁶² Kukuh Sujana, Sugeng Hariyadi, and Edy Purwanto, 'Hubungan Antara Sikap Dengan Perilaku Peduli Lingkungan Pada Mahasiswa', *Jurnal Ecopsy*, 5.2 (2018), 81 <<https://doi.org/10.20527/ecopsy.v5i2.5026>>.

⁶³ Moh Alfian Nugroho, 'Konsep Pendidikan Lingkungan Hidup Sebagai Upaya Penanaman Kesadaran Lingkungan Pada Kelas Iv Min 1 Jombang', *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 1.2 (2022), 16–31 <<https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v1i2.1691>>.

sehingga ketika seseorang dianggap tidak sadar, berarti mereka kurang memiliki pengetahuan tentang lingkungan.

- 2) Faktor kemiskinan, dimana seseorang tidak mampu memenuhi kebutuhannya. Pertumbuhan populasi yang tidak seimbang dengan sumber daya akan menimbulkan tekanan, membuat orang lebih fokus pada pemenuhan kebutuhan daripada isu lingkungan.
- 3) faktor kemanusiaan, menunjukkan sifat-sifat manusia dan kemampuan mereka untuk memilih yang benar dan salah. Orang dengan tingkat kemanusiaan yang tinggi akan lebih memperhatikan kepentingan bersama dan menjaga lingkungan.
- 4) Faktor gaya hidup juga memengaruhi kesadaran lingkungan. Orang dengan gaya hidup hijau akan memperhatikan dampaknya terhadap lingkungan dan cenderung memilih solusi yang ramah lingkungan.

Tingkat masalah lingkungan yang timbul adalah cerminan dari kurangnya kesadaran lingkungan di kalangan masyarakat Indonesia. Menurut artikel yang dipublikasikan oleh Breakthrough National Centre for Climate Restoration pada tahun 2019 di situs National Geographic, diperkirakan bahwa peradaban manusia akan menghadapi kepunahan pada tahun 2050 jika langkah-langkah pencegahan terhadap perubahan iklim tidak diambil. Oleh karena itu, penting bagi

masyarakat Indonesia untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan. Perhatian terhadap kesadaran lingkungan dan dampak perubahan iklim dapat dipelajari melalui komunikasi lingkungan. Oleh karena itu, diperlukan komunikasi lingkungan yang efektif sebagai upaya edukasi kepada masyarakat. Komunikasi lingkungan dapat disampaikan dalam berbagai bentuk, salah satunya melalui media visual.⁶⁴

Menjaga kelestarian lingkungan adalah tanggung jawab semua segmen masyarakat, sesuai yang diamanatkan dalam undang-undang tersebut. Meskipun pembangunan bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara umum, namun aktivitas pembangunan juga berpotensi merusak kualitas lingkungan karena dampaknya tidak hanya bersifat positif tetapi juga negatif, seperti meningkatnya risiko banjir dan longsor yang semakin meluas di negara kita. Oleh karena itu, kesadaran seluruh masyarakat untuk menjaga dan merawat lingkungan menjadi sangat penting.⁶⁵ Kalantari dan Asadi

⁶⁴ Sheila Nurul Fajar and Dede Lilis Chaerowati, 'Kesadaran Lingkungan Dalam Perubahan Iklim', *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, 1.2 (2022), 84–93 <<https://doi.org/10.29313/jrmk.v1i2.465>>.

⁶⁵ Jeni J Therik and Maria M. Lino, 'Membangun Kesadaran Masyarakat Sebagai Upaya Pelestarian Lingkungan', *Jurnal Administrasi Publik*, 17.1 (2021), 89–95.

menyatakan bahwa hanya melalui perubahan perilaku manusia lah permasalahan lingkungan ini dapat dikurangi.⁶⁶

Dengan demikian, kesadaran lingkungan menjadi faktor penting yang dapat memotivasi seseorang untuk mengembangkan rasa cinta terhadap alam dan lingkungannya melalui tindakan nyata. Hal ini dapat diwujudkan oleh setiap individu atau masyarakat Indonesia secara umum, di mana dengan pengetahuannya mereka akan menjadi lebih sadar dan bertanggung jawab dalam memperlakukan alam dan lingkungan dengan penuh kebaikan, ramah, dan selaras dengan ekosistem alam, serta menghindari kerusakan lingkungan. Kesadaran terhadap lingkungan dapat tercermin dalam sikap yang positif, seperti menghindari pembuangan sampah sembarangan. Oleh karena itu, setiap individu dapat mematuhi aturan untuk tidak membuang sampah di tempat yang tidak tepat, seperti sungai, pantai, atau jalan raya.

d. Indikator Kesadaran Lingkungan

Untuk mengatasi masalah-masalah lingkungan ini, penting bagi individu dan masyarakat untuk memiliki kesadaran yang tinggi tentang lingkungan dan dampak-dampak dari tindakan-

⁶⁶ Irvina Nurrachmi, Bintal Amin, and Musrifin Galib, 'Kesadaran Lingkungan Dan Pendidikan Mangrove Kepada Pelajar Dan Masyarakat Di Desa Sepahat, Kecamatan Bandar Laksamana Kabupaten Bengkalis', *Rural and Urban Community Empowerment*, 1.1 (2019), 29–34.

tindakan mereka. Dalam konteks ini, kita dapat melihat beberapa indikator yang mencerminkan tingkat kesadaran lingkungan. Indikator kesadaran lingkungan dapat mencakup beberapa hal, tergantung pada konteks dan pendekatan yang digunakan.

Menurut Wibowo, ada tiga aspek kesadaran lingkungan dengan berbagai indikator yang secara berturut-turut membawa individu dari satu tahap ke tahap berikutnya, dimulai dari yang paling dasar hingga yang paling tinggi. Indikator tersebut meliputi:⁶⁷

1) Aspek Pengetahuan

- a. Pemahaman tentang alam sekitar dan keanekaragaman hayati
- b. Mampu menjelaskan tindakan pelestarian lingkungan
- c. Mampu menjelaskan pengertian dasar sampah organik dan anorganik
- d. Dapat menyebutkan dampak negatif sampah anorganik terhadap lingkungan
- e. Dapat menyebutkan jenis sampah yang dapat didaur ulang

2) Sikap

- a. Perilaku membuang sampah pada tempatnya
- b. Peduli terhadap kebersihan lingkungan sekolah

⁶⁷ Agus Sugiarto and Diana Ayu Gabriella, 'Kesadaran Dan Perilaku Ramah Lingkungan Mahasiswa Di Kampus', *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 9.2 (2020), 260 <<https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v9i2.21061>>.

- c. Partisipasi dalam kegiatan penghijauan dan pelestarian lingkungan
 - d. Memiliki sikap rasa ingin tahu terhadap upaya pelestarian lingkungan
- 3) pola perilaku (tindakan)
- a. Ikut serta dalam pengelolaan sampah di sekolah
 - b. Mampu membuat kerajinan tangan dari sampah bekas
 - c. Aktif dalam kegiatan kebersihan lingkungan sekolah
 - d. Perilaku penggunaan bahan ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi masalah lingkungan, penting bagi individu dan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan lingkungan dan dampak dari tindakan mereka. Indikator kesadaran lingkungan mencakup pemahaman tentang konsekuensi tindakan terhadap lingkungan, minat untuk belajar lebih banyak tentang isu-isu lingkungan, partisipasi dalam proyek-proyek keberlanjutan di sekolah, serta menjadi contoh dan advokat yang positif untuk tindakan ramah lingkungan.

e. Peran Pendidikan Lingkungan

Pendidikan lingkungan memiliki peran krusial dalam membentuk kesadaran dan perilaku yang ramah lingkungan.

Melalui pendidikan ini, individu diberi pemahaman tentang isu-isu lingkungan dan diberdayakan dengan keterampilan untuk mengadopsi perilaku yang berkelanjutan, seperti pengelolaan limbah yang bijaksana dan penggunaan energi yang efisien. Selain itu, pendidikan lingkungan juga menumbuhkan sikap peduli terhadap alam, mendorong keterlibatan dalam upaya pelestarian lingkungan, dan merangsang inovasi untuk mencari solusi berkelanjutan. Dengan demikian, pendidikan lingkungan menjadi landasan penting dalam membangun masyarakat yang sadar akan lingkungan dan berkomitmen untuk menjaga keberlangsungan alam bagi masa depan yang lebih baik.

Pendidikan lingkungan memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga kelangsungan hidup masyarakat. Hal ini disebabkan oleh pentingnya pemahaman tentang cara mengelola sumber daya secara bijak dan mendorong timbulnya rasa tanggung jawab terhadap kepentingan generasi mendatang. Dengan demikian, diperlukan pemahaman, perilaku, dan keterampilan yang mendukung agar sumber daya kita dapat dimanfaatkan secara lestari dan berkelanjutan. Kestinambungan ini penting untuk memastikan bahwa alam tetap dapat dijaga dan digunakan secara berkelanjutan oleh generasi-generasi yang akan datang.⁶⁸

⁶⁸ Vina NUR HIDAYAH and Fella Sufah Baedowi, 'Peran Plh (Pendidikan Lingkungan Hidup) Sma N 3 Klaten Era New Normal : Bertanam Dari Sekolah Menuju Rumah', *Jurnal Ilmiah*

Pendidikan lingkungan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kesadaran dan tindakan berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar. Lingkungan sekolah dasar merupakan tahap pendidikan yang krusial dalam membentuk pemahaman dan sikap siswa terhadap isu-isu lingkungan. Dengan adanya pendidikan lingkungan yang terintegrasi dalam kurikulum sekolah dasar, siswa dapat diperkenalkan pada nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan lingkungan yang akan dihadapi oleh generasi mendatang.

Pendidikan lingkungan di tingkat sekolah dasar tidak hanya berkisar pada pemberian pengetahuan teoritis kepada siswa, tetapi juga bertujuan untuk menginspirasi mereka agar mengambil tindakan konkret dalam kehidupan sehari-hari. Melalui integrasi pendidikan lingkungan dalam kurikulum sekolah dasar, siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kerjasama, dan kepemimpinan yang diperlukan untuk mendorong perubahan positif dalam lingkungan mereka. Dengan pendekatan ini, pendidikan lingkungan dapat berperan dalam membentuk generasi yang memiliki kesadaran lingkungan, peduli terhadap planet ini, dan siap menghadapi tantangan masa depan.⁶⁹

Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan, 21.02 (2020), 1–12
<<https://doi.org/10.21009/plpb.212.01>>.

⁶⁹ Vina NUR HIDAYAH and Sufah Baedowi.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan lingkungan memiliki peran yang krusial dalam membentuk kesadaran dan perilaku yang ramah lingkungan. Melalui pendidikan ini, individu diberi pemahaman tentang isu-isu lingkungan dan diberdayakan dengan keterampilan untuk mengadopsi perilaku yang berkelanjutan. Selain itu, pendidikan lingkungan juga menumbuhkan sikap peduli terhadap alam, mendorong keterlibatan dalam upaya pelestarian lingkungan, dan merangsang inovasi untuk mencari solusi berkelanjutan. Dengan demikian, pendidikan lingkungan menjadi landasan penting dalam membangun masyarakat yang sadar akan lingkungan dan berkomitmen untuk menjaga keberlangsungan alam bagi masa depan yang lebih baik, baik di tingkat masyarakat umum maupun di lingkungan sekolah dasar.

5. Sampah

a. Defenisi Sampah

Menurut ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah, definisi dari sampah adalah sisa-sisa dari kegiatan sehari-hari manusia dan/atau proses alam yang berbentuk padat.⁷⁰ Sampah adalah istilah yang merujuk pada segala jenis material yang tidak lagi digunakan dan dibuang oleh manusia atau terbentuk dari proses alam, baik dalam

⁷⁰ Ummi Hanifah Marshush, Endang Abubakar, and Azwar Rahmatullah, 'Pengelolaan Sampah Anorganik Di Kelurahan Tlogosari Kulon Kota Semarang', *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3.3 (2023), 373–80 <<https://doi.org/10.59431/ajad.v3i3.223>>.

bentuk padat, cair, atau gas, yang memerlukan pengelolaan khusus untuk mencegah dampak negatif terhadap lingkungan dan kesehatan manusia. Sedangkan menurut Sucipto, sampah adalah produk sampingan dari kegiatan manusia yang sudah tidak terpakai lagi.⁷¹

Menurut definisi yang tercantum diatas dapat disimpulkan sampah merujuk pada sisa-sisa kegiatan manusia atau proses alam dalam bentuk padat. Sampah mencakup berbagai material yang tidak lagi digunakan dan memerlukan pengelolaan khusus untuk mencegah dampak negatif terhadap lingkungan dan kesehatan manusia. Sementara menurut perspektif lain, sampah diartikan sebagai produk sampingan dari aktivitas manusia yang sudah tidak terpakai lagi.

b. Sumber Sampah

Menurut Suwerda, sumber sampah dapat dikelompokkan sebagai berikut:⁷²

- 1) Sampah rumah tangga: Termasuk sisa makanan, sampah dari kebun/halaman, dan barang-barang bekas rumah tangga seperti gelas, kain, kardus, tas, serta sampah yang mengandung bahan berbahaya dan beracun (B3) seperti kosmetik dan batu baterai bekas.

⁷¹ Marshush, Abubakar, and Rahmatullah.

⁷² 2015 Asteria, 'No Title No Title', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (1981), 1689–99.

- 2) Sampah pertanian: Meliputi sampah organik seperti rerumputan dan sampah berkategori B3 seperti pestisida dan pupuk buatan.
- 3) Sampah sisa bangunan: Terdiri dari material seperti triplek, potongan kayu, bambu, kaleng bekas, potongan besi, dan kaca yang dihasilkan selama proses pembuatan atau renovasi gedung.
- 4) Sampah perdagangan dan perkantoran: Termasuk kertas, kardus, plastik, kaleng, sisa makanan, dan dedaunan dari tempat-tempat perdagangan seperti pasar tradisional, warung, supermarket, mall, serta kertas bekas, alat tulis, kotak printer, tinta printer, toner printer, bahan kimia laboratorium, dan baterai dari kegiatan perkantoran.
- 5) Sampah industri: Meliputi semua hasil sampingan dari kegiatan industri yang tidak dapat digunakan kembali atau dimanfaatkan, yang bervariasi sesuai dengan bahan baku dan proses produksi yang dilakukan, baik dari proses input, produksi, maupun output.

c. Jenis-Jenis Sampah

Menurut Sejati, sampah dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yakni:

- 1) Sampah organik atau basah, yang terdiri dari bahan-bahan yang berasal dari makhluk hidup seperti daun-daunan, sisa makanan

dari dapur, limbah dari restoran, serta sisa-sisa sayuran dan buah. Jenis sampah ini dapat terurai secara alami.

- 2) Sampah anorganik atau kering, yang tidak dapat terurai secara alami. Contohnya meliputi logam, besi, kaleng, plastik, karet, botol, dan kaca.
- 3) Sampah berbahaya, yang dapat membahayakan manusia. Contohnya adalah baterai, jarum suntik bekas, limbah racun kimia, dan limbah nuklir. Sampah ini memerlukan penanganan khusus untuk pembuangan dan pengelolaannya.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah, jenis sampah yang dikelola terbagi menjadi:

- 1) Sampah rumah tangga, merupakan sampah yang dihasilkan dari aktivitas sehari-hari di rumah tangga, kecuali tinja dan sampah yang bersifat spesifik.
- 2) Sampah sejenis sampah rumah tangga, merupakan sampah yang berasal dari kawasan komersial, industri, khusus, serta fasilitas sosial, umum, atau fasilitas lainnya.
- 3) Sampah spesifik, termasuk sampah yang mengandung bahan berbahaya dan beracun (B3), limbah B3, sampah yang muncul akibat bencana, puing bangunan, sampah yang belum dapat diolah secara teknologi, atau sampah yang timbul secara tidak teratur.

d. Dampak Negatif Sampah Anorganik

Dampak buruk dari sampah anorganik adalah beragam. Diantaranya:⁷³

- 1) Pertama, jika pengelolaan sampah tidak efektif, lingkungan akan menjadi tidak menyenangkan bagi masyarakat karena bau tak sedap dan pemandangan yang tidak enak akibat sampah yang berserakan di mana-mana, yang akan merusak estetika lingkungan.
- 2) Kedua, pengelolaan sampah yang tidak memadai dapat menurunkan tingkat kesehatan masyarakat. Ini dapat mengakibatkan peningkatan biaya kesehatan baik secara langsung (untuk pengobatan orang sakit) maupun tidak langsung (akibat absensi kerja dan penurunan produktivitas).
- 3) Ketiga, pembuangan sampah padat ke dalam badan air dapat menyebabkan banjir dan berdampak negatif pada infrastruktur umum seperti jalan, jembatan, dan sistem drainase.
- 4) Terakhir, pengelolaan sampah yang kurang efisien juga dapat memengaruhi infrastruktur lainnya, seperti meningkatnya biaya pengolahan air. Ketidakefisienan dalam penampungan sampah dapat mendorong masyarakat untuk membuang sampah di

⁷³ Asteria, 'No Title No Title', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (1981), 1689–99. (2015)

tempat-tempat yang tidak semestinya, menyebabkan jalan-jalan harus sering dibersihkan dan diperbaiki.

e. Pengelolaan Sampah Anorganik

Secara umum, pengelolaan sampah melibatkan tiga tahapan kegiatan, yakni pengumpulan, pengangkutan, dan pembuangan akhir. Tahap pengumpulan merujuk pada proses pengelolaan sampah dari sumbernya hingga ke tempat pembuangan sementara sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Pada tahap ini, berbagai sarana seperti tong sampah, bak sampah, peti kemas sampah, gerobak dorong, atau tempat pembuangan sementara digunakan. Selanjutnya, tahap pengangkutan melibatkan pengangkutan sampah menggunakan alat transportasi tertentu menuju tempat pembuangan akhir. Sedangkan tahap pembuangan akhir merupakan fase di mana sampah mengalami proses pemrosesan baik secara fisik, kimia, maupun biologis hingga seluruh proses selesai. Selain itu, dalam kegiatan pengelolaan sampah juga dikenal adanya prinsip 3R.

Salah satu strategi pengelolaan limbah adalah melalui proses daur ulang, yang mengubah bahan bekas menjadi bahan baru dengan tujuan untuk mengurangi jumlah limbah yang dihasilkan, meminimalkan penggunaan bahan baku baru, mengurangi konsumsi energi, mengurangi polusi, kerusakan tanah, dan emisi gas rumah kaca yang terjadi dalam proses produksi

barang baru. Daur ulang merupakan bagian integral dari manajemen limbah modern dan menjadi komponen kunci dalam pendekatan 3R (*Reuse, Reduce, dan Recycle*) terhadap pengelolaan limbah padat.⁷⁴

Proses daur ulang meliputi berbagai kegiatan mulai dari pemilahan, pengumpulan, pemrosesan, distribusi, hingga pembuatan produk atau material bekas pakai. Selain menjadi bagian penting dari manajemen limbah, daur ulang juga diharapkan dapat menginspirasi generasi muda untuk terlibat dalam kegiatan positif yang berdampak pada ekonomi, kesehatan, kebersihan, kebersamaan, dan keberlanjutan lingkungan. Melalui pendekatan kreatif dalam pengelolaan limbah ini, diharapkan dapat memicu minat dan partisipasi aktif dari generasi muda dalam upaya menjaga nilai-nilai tersebut serta menjaga keberlanjutan lingkungan hidup secara keseluruhan.

Dalam pengelolaan sampah terdapat juga beberapa prinsip umum 3R yaitu prinsip *reduce, reuse, dan recycle*.

- 1) *Reduce*, atau pengurangan sampah, adalah usaha untuk mengurangi jumlah limbah yang dihasilkan di lingkungan asalnya, bahkan sebelum limbah terbentuk. Setiap sumber dapat berkontribusi dalam upaya pengurangan limbah dengan

⁷⁴ Ela Ayu Ni'mah and Dwi Agus Susila, 'Pemanfaatan Limbah Anorganik', *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 5.2 (2022), 21–27 <<https://doi.org/10.34001/jsuluh.v5i2.4222>>.

mengubah pola hidup konsumtif, yakni dengan mengubah kebiasaan dari yang boros dan menghasilkan limbah berlebih menjadi lebih hemat, efisien, dan menghasilkan limbah yang lebih sedikit.⁷⁵

- 2) *Reuse*, mengacu pada praktik menggunakan kembali bahan atau material untuk mencegahnya menjadi limbah, tanpa memerlukan proses pengelolaan tambahan. Contohnya adalah memanfaatkan kembali botol minuman bekas sebagai wadah air, mengisi ulang kaleng susu dengan susu baru, dan berbagai tindakan lainnya yang mengoptimalkan penggunaan kembali barang-barang yang masih dapat digunakan.
- 3) *Recycle*, merupakan proses mengubah bahan yang tidak lagi berguna (limbah) menjadi bahan lain melalui proses pengolahan. Contoh dari hal ini adalah mengolah sisa kain perca menjadi barang seperti selimut, kain lap, atau keset kaki setelah melalui proses tertentu, atau mengolah botol atau plastik bekas menjadi biji plastik yang kemudian dapat digunakan kembali untuk membuat barang seperti ember, gantungan baju, atau pot. Selain itu, *Recycle* juga dapat melibatkan pengolahan kertas bekas menjadi bubur kertas yang

⁷⁵ Darmawan, Guru, "Peran Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kebersihan, Pertamanan, dan Pemakaman (KPP) Pada Dinas Pekerjaan Umum Dalam Pengelolaan Sampah Di Kota Sangganta kabupaten Kutai Timur" dalam Jurnal Ilmu Pemerintahan. (Samarinda: Ilmu pemerintahan, 2013).

kemudian dicetak kembali menjadi kertas dengan kualitas yang lebih rendah.⁷⁶

f. Media Video Animasi “Sampah Sandi” Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa

Media video animasi ini mengacu pada penggunaan video dengan teknik animasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Animasi dapat membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian. Merujuk pada upaya untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap isu-isu lingkungan, seperti perlindungan lingkungan, pengelolaan sampah, konservasi sumber daya alam, dan perubahan iklim. Tujuan dari penggunaan media video animasi adalah agar siswa lebih peduli dan bertindak secara proaktif terhadap masalah-masalah lingkungan.

Merujuk kepada target utama dari penggunaan media video animasi ini, yaitu siswa. Mereka adalah kelompok yang diharapkan dapat menerima informasi dengan baik dan kemudian mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Video ini merupakan karya Anatman.id sebuah studio film yang memproduksi karya film atau video animasi. Dalam video animasi

⁷⁶ “Pedoman Umum 3R” dalam <http://www.sanitasi.net/pedoman-umum-3r-reduce-reuse-recycle.html>, diakses pada tanggal 30 Maret 2024.

yang berdurasi 07.40 menit ini berisi karakter utama seorang laki laki dan perempuan, dimana mereka berkeliling kampung dan berdialog dan mengamati lingkungan sekitar mengenai banyaknya sampah. Dalam video ini juga terdapat bagaimana cara mencegah agar tidak terjadi penumpukan sampah.

Dengan menggunakan media video animasi, diharapkan pesan-pesan tentang perlindungan lingkungan dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat membantu meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.

1. Deskripsi Isi Video Animasi Sampah Sandi

- a) pada tampilan awal pembuka video animasi menampilkan karakter seorang laki-laki yang bernama Sandi dan seorang perempuan yang bernama Rena.



- b) Setelah tampilan awal pembukaan video menampilkan Sandi dan rena yang sedang bermain. pada saat bermain jam tangan sandi berbunyi mendapat sinyal bahwa ada

pantai yang sedang ditumpuki sampah, mereka pun bergegas menuju pantai tersebut.



- c) Kemudian mereka sampai di lokasi pantai dan melihat kondisi pantai yang banyak sampah berserakan, lalu mereka menjelaskan bahaya sampah bagi lingkungan.



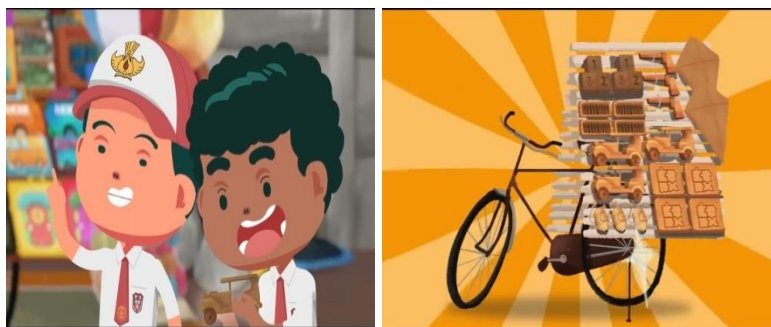
- d) Lalu mereka menjelaskan bagaimana cara mengurangi dan menanggulangi sampah agar tidak membahayakan

lingkungan. Ada 5 tahap yang bisa dilakukan dalam menanggulangi sampah atau biasa dikenal dengan istilah 5R.

- e) Pada menit 2.20 Sandi dan Rena menjelaskan menanggulangi sampah dengan cara *Refuse* (tolak). Refuse berarti menolak menggunakan bahan sekali pakai yang berpotensi menjadi limbah. Serta menggunakan bahan yang dapat digunakan berkali kali.



- f) Pada menit 3.07 sandi dan Rena menjelaskan cara yang kedua yaitu *Reduce* yang berarti mengurangi penggunaan sampah plastik.



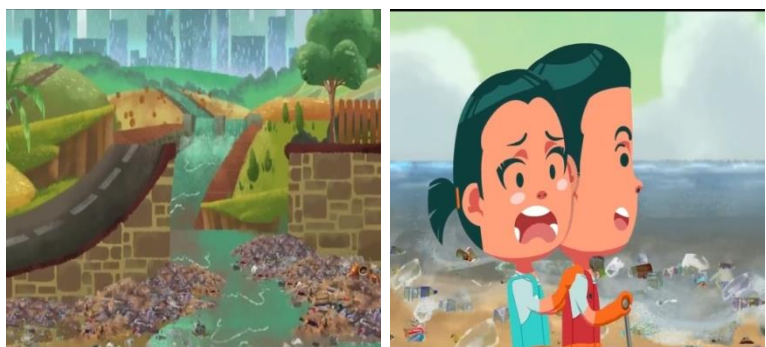
- g) Kemudian pada menit 3.45 Sandi dan Rena menjelaskan tentang *Reuse* yaitu memakai lagi bahan yang masih dapat digunakan.



- h) Kemudian *Repair* yang artinya memperbaiki barang agar masih dapat digunakan.



- i) Kemudian pada menit 6.00 menjelaskan tentang *Recycle* yang artinya mendaur ulang sampah yang dapat di daur ulang.pada proses ini Sandi dan Rena memilah sampah yang dapat di daur ulang.



- j) Kemudian tahap terakhir Sandi dan Rena membersihkan sampah bersama warga. Setelah itu mereka berpamitan dan melanjutkan perjalanan lagi.



B. Kajian Penelitian Relevan

- 1) Judul penelitian “Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan oleh Khavisa Pranata, Heppy Lusiana Dewi, dan Zulherman dari Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif video animasi yang menggunakan platform Animaker dalam memengaruhi perilaku hidup bersih dan sehat siswa kelas IV di SDN Pinang Ranti 02 Pagi. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasional dengan analisis data kuantitatif. Instrumen penelitian yang dipilih adalah angket. Analisis data dilakukan menggunakan rumus korelasi Pearson product moment. Sampel penelitian terdiri dari 28 peserta didik dari kelas IV-A, yang dipilih dengan teknik Nonprobability sampling. Data dikumpulkan melalui pengisian angket oleh peserta. Hasil analisis data

menunjukkan koefisien korelasi Pearson yang signifikan (0,538), menunjukkan hubungan positif antara penggunaan video animasi berbasis Animaker dan perilaku hidup bersih dan sehat siswa. Uji hipotesis menggunakan uji-t dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ menunjukkan bahwa nilai thitung (3,254) lebih besar dari ttabel (1,7011), sehingga hipotesis penelitian dapat diterima. Kesimpulannya, video animasi berbasis Animaker terbukti secara signifikan efektif dalam mempengaruhi perilaku hidup bersih dan sehat siswa.⁷⁷

- 2) Judul penelitian “Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran”. Penelitian ini dilakukan oleh Arif Yudianto dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi. penelitian ini bertujuan untuk (1) memahami kegunaan media video dalam pembelajaran; (2) mengidentifikasi manfaat dari penggunaan media pembelajaran; dan (3) menjelaskan peran video dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis literatur. Temuan dari kajian ini adalah sebagai berikut: 1) Video memiliki unsur-unsur seperti teks, gambar, suara, dan animasi. 2) Melalui penggunaan video, peserta didik dapat menyaksikan peristiwa yang tidak dapat dihadiri secara langsung, peristiwa yang berbahaya, atau peristiwa masa lampau yang tidak dapat dihadirkan langsung di dalam kelas. Peserta didik juga memiliki kebebasan untuk memutar kembali video sesuai dengan kebutuhan dan

⁷⁷ Pranata, Dewi, and Zulherman.

preferensi mereka. Pembelajaran dengan menggunakan media video mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk lebih berfokus pada materi pembelajaran. 3) Media video diakui sebagai salah satu media pembelajaran yang paling efektif dan akurat dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka. Kehadiran media video memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik melalui visualisasi yang dihadirkan dalam sebuah film.⁷⁸

- 3) Judul penelitian “Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 32 Banda Aceh”. Penelitian ini dilakukan oleh Tursina Akmalita dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam - Banda Aceh tahun 2022. Penelitian ini bertujuan sebagai berikut: 1). Untuk mengetahui aktivitas guru melalui penggunaan media animasi animaker dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh. 2). Untuk mengetahui aktivitas siswa dengan penggunaan media animasi animaker dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh. 3). Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi animaker. Jumlah siswa di kelas Vb adalah 25 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi guru,

⁷⁸ Arif Yudianto, ‘Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran’, *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 2017, 234–37.

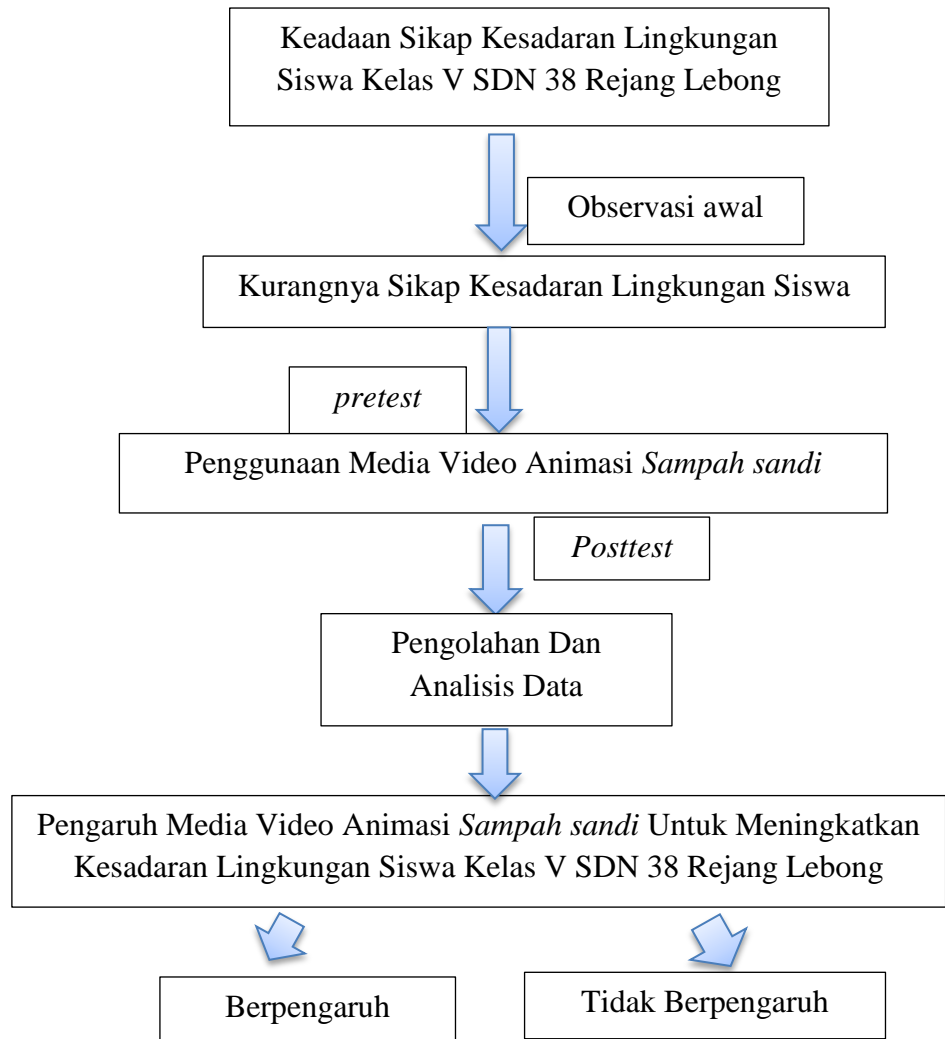
lembar observasi siswa, lembar tes hasil belajar. Data tersebut dihitung menggunakan rumus. Adapun nilai yang diperoleh memperlihatkan aktivitas guru di siklus I yaitu 71,59% masuk dalam kategori baik mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 89,77% kategori baik sekali. Sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai sebesar 63,63% termasuk dalam kategori cukup, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,22% menjadi kategori baik sekali. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai I sebesar 48% terdapat sebanyak 12 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya dalam kategori kurang dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 88% dimana ada 22 siswa yang tuntas hasil belajarnya dan 3 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya Penggunaan Media Animasi Animaker maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁷⁹

Dari beberapa penelitian di atas maka dapat dilihat bahwa penelitian ini tidak sama dan belum pernah dilakukan sebelumnya serta terdapat beberapa perbedaan seperti fokus penelitian, media yang digunakan dan subjek penelitian

⁷⁹ Tursina Akmalita, 'Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh', *Skripsi*, 2022, UIN Ar-Raniry.

C. Kerangka Pikir

Bagan 2.1



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan asumsi awal yang didasarkan pada logika atau teori tertentu, dan perlu diuji melalui penelitian atau pengamatan lebih lanjut untuk memverifikasi kebenarannya.⁸⁰ Hipotesis yang masih dalam bentuk jawaban sementara akan diuji secara empiris atau dengan pengamatan nyata. Proses ini melibatkan pengumpulan data dari populasi yang telah ditentukan oleh peneliti untuk mengevaluasi kebenaran hipotesis tersebut.⁸¹

Berdasarkan teori-teori yang telah dijelaskan, hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Penggunaan media video animasi *sampah sandi* tidak

H₀ : $\mu_1 < \mu_2$ = berpengaruh dalam meningkatkan kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong

Penggunaan media video animasi *sampah sandi* berpengaruh

H_a : $\mu_1 > \mu_2$ = dalam meningkatkan kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong

Keterangan :

H₀ = Hipotesis Nol

H_a = Hipotesis Alternatif

⁸⁰ Nanang Martono, Metode Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 57.

⁸¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 31

μ_1 = Nilai Rata-Rata *Pretest*

μ_2 = Nilai Rata-Rata *Posttest*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada data empiris berupa angka atau fakta yang dapat dihitung, bertujuan untuk mengetahui efek dari tindakan atau perlakuan tertentu terhadap kondisi tertentu. Metode ini diterapkan pada populasi atau sampel yang spesifik, menggunakan instrumen penelitian untuk pengumpulan data, dan analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.⁸²

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design*, di mana penelitian hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa menggunakan kelas kontrol. Desain yang diterapkan adalah *One Group Pretest-Posttest*, di mana kelompok eksperimen diberikan

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung Alfabeta, 2011), hlm. 22

pretest sebelum perlakuan, kemudian diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran selesai.⁸³

Dalam desain penelitian ini, kelas eksperimen diberi tes awal (*pretest*) pada pertemuan pertama untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum menerapkan media video animasi sampah sandi. Setelah tes awal, peserta didik mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi tentang sampah sandi. Selanjutnya, peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengevaluasi sejauh mana media video animasi ini mempengaruhi peningkatan kesadaran lingkungan pada peserta didik.

Tabel 3.1
Skema Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif

Keterangan:

X = Pemberian perlakuan dengan media video animasi sampah sandi

O1 = Tes awal sebelum diberikan perlakuan

O2 = Tes akhir setelah diberikan perlakuan

⁸³ *Ibid*, hlm. 114

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SD Negeri 38 Rejang Lebong kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 Mei- 20 Juni 2024

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan area generalisasi yang terdiri dari objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Jadi, populasi tidak hanya mencakup orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lainnya. Misalnya, jika penelitian dilakukan di sekolah tertentu, maka jumlah siswa di sekolah tersebut yang akan diteliti dianggap sebagai populasi, karena terdiri dari sejumlah individu atau elemen lainnya. Ini berarti bahwa populasi dipahami dalam konteks jumlah atau kuantitas.⁸⁴

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi merujuk pada keseluruhan subjek penelitian. Dalam penelitian ini, populasi mencakup semua siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong.

⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Penerbit Alfabeta, cetakan ke-25, Maret 2017), hlm. 80

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	V	30 siswa

Sumber: Data Tata Usaha SDN 38 Rejang Lebong

2. Sampel

Sampel berarti "sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut."⁸⁵ Adapun yang dimaksud dengan sampel yaitu sebagian atau wakil populasi yang di teliti. Hal ini dimaksudkan buat memperkecil objek yang diteliti sebagai akibatnya peneliti dapat dengan praktis mengorganisasikan agar bisa diperoleh hasil yang obyektif.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih sampel dari kelas V. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Total Sampling*, di mana ukuran sampel sama dengan populasi. Alasan menggunakan total sampling adalah karena menurut Sugiyono, jika jumlah populasi kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sampel. Oleh karena itu, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V, yang berjumlah 30 orang.

⁸⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Penerbit Alfabeta, cetakan ke-25, Maret 2017)

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	V	13	17	30

Sumber: Data Tata Usaha SDN 38 Rejang Lebong

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya merujuk kepada segala sesuatu dalam bentuk apapun yang ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki, sehingga informasi yang relevan dapat diperoleh dan kesimpulan dapat diambil dari studi tersebut.

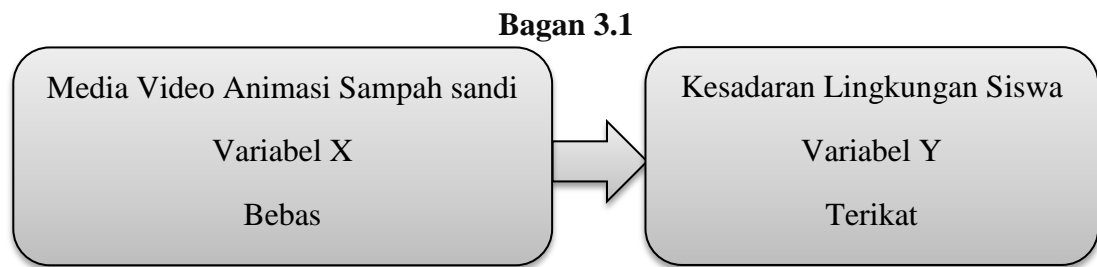
Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*)

Variabel ini sering dikenal sebagai variabel stimulus. Dalam bahasa Indonesia, variabel ini sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan video animasi sampah sandi.

2. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel output atau konsekuen. Dalam bahasa Indonesia, variabel ini dikenal sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah kesadaran lingkungan siswa kelas V.



E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Riduwan, teknik pengumpulan data merupakan metode atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.⁸⁶ Sementara itu, menurut Djaman Satori dan Aan Komariah, teknik pengumpulan data dalam penelitian ilmiah adalah prosedur yang sistematis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sumber data primer, dimana menurut Sugiyono data primer adalah data yang dikumpulkan dan diperoleh oleh peneliti yang bersumber langsung dari lokasi penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik dan instrumen pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Widoyoko, observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang terlihat dalam suatu gejala pada objek penelitian. Dalam konteks penelitian, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian tersebut. Dengan pendekatan yang sistematis, observasi

⁸⁶ Riduwan, 2013. *Metode Dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung : Alfabeta

dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diamati.⁸⁷

Dalam penelitian ini, peneliti memilih metode observasi untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media video animasi yang berisi materi pengelolaan sampah terhadap peningkatan kesadaran lingkungan siswa kelas V di SDN 38 Rejang Lebong. Observasi dilakukan oleh wali kelas V sebagai observer untuk mengamati dan menilai media yang akan digunakan apakah telah memenuhi kriteria ataupun sesuai dengan mata pelajaran, kondisi anak, serta penilaian berbagai aspek yang terdapat pada video animasi yang akan digunakan.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Lembar Observasi

No	Aspek Uama	Indikator	No Item
1	Aspek isi/materi	1. Media sesuai dengan kurikulum dan program pembelajaran	1
		2. Media sesuai dengan kegiatan proses pembelajaran	2
		3. Media menyajikan materi yang berurut 4. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran memiliki kedalaman yang cukup untuk memfasilitasi pemahaman siswa.	4
2	Aspek pembelajaran/ instruksional	5. Media mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas	5
		6. Media dirancang sesuai dengan karakter anak	6
		7. Media digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	7

⁸⁷ Al ghazali, 'Wawancara 4', 2019, 20–27 <<https://doi.org/10.31219/osf.io/2mqxg>>.

		8. Media relarif aman untuk anak	8
3	Aspek media	9. Media memiliki keterbacaan teks yang jelas	9
		10. Media memiliki sajian animasi	10
		11. Media memiliki komposisi warna yang serasi	11
		12. Media memilki kejelasan suara dan musik	12
		13. Animasi yang ditampilkan sesuai dengan karakter anak	13
		14. Media berisi animasi yang tidak membosankan	14
		15. Kualitas gambar dalam media jelas dan mendukung pemahaman materi.	15

Sebelum data diolah, setiap item lembar observasi harus diberikan skor terlebih dahulu. Kriteria untuk penilaian angket kesadaran lingkungan yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.5

Skala Penilain observasi

Keterangan Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Cara perhitungan lembar observasi sebagai berikut:

1. Skor Maksimum

$$(4 \times 15 = 60)$$

Keterangan:

Skor maksimum, yaitu nilai tertinggi, adalah 4. Jadi, jika dikalikan dengan total jumlah item indikator yang berjumlah 15 item, hasilnya adalah 60.

2. Skor Minimum

$$(1 \times 15 = 15)$$

Keterangan:

Skor minimum, yaitu nilai terendah, adalah 1. Jadi, jika dikalikan dengan total jumlah item indikator yang berjumlah 15, hasilnya adalah 15.

Rentang Nilai

$R = \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum}$

$$= 60 - 15$$

$$= 45$$

3. Banyak Kelas

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 15 \\ &= 1 + 3,3 \cdot 1,176 \\ &= 1 + 3,880 \\ &= 4,88 \end{aligned}$$

Keterangan: 4,88 dibulatkan menjadi 4 karena sesuai dengan kebutuhan.

4. Panjang Kelas Interval (KI)

$$\begin{aligned}
 KI &= \frac{\text{Rentang(R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} \\
 &= \frac{45}{4} \\
 &= 11,25
 \end{aligned}$$

Jadi jarak kelas interval dibulatkan menjadi 11.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, diperoleh kategori skor sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kriteria Penilaian lembar observasi

No	Interval	Kriteria Penilaian
1	49-60	Sangat Baik
2	37-48	Baik
3	26-36	Cukup
4	15-25	Kurang

2. Kuisisioner (Angket)

Menurut Sugiyono, kuisisioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode ini digunakan untuk memperoleh jawaban langsung dari responden dan efektif untuk mengumpulkan jawaban dalam jumlah besar.

Instrumen :

Kuesioner tersebut terdiri dari pernyataan-pernyataan yang dirancang untuk mengumpulkan data kuantitatif dengan skala penilaian dan ketentuan yang ditetapkan.

Tabel 3.7**Kisi-kisi Angket Kesadaran Lingkungan Siswa**

Variabel	Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	No Butir
Kesadaran Lingkungan Siswa	Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman tentang alam sekitar dan keanekaragaman hayati 2. Mampu menjelaskan tindakan pelestarian lingkungan 3. Mampu menjelaskan pengertian dasar sampah organik dan anorganik 4. Dapat menyebutkan dampak negatif sampah anorganik terhadap lingkungan 5. Dapat 	Angket	Siswa kelas V	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

		<p>menyebutkan jenis sampah yang dapat didaur ulang</p> <p>6. Pemahaman tentang dampak sampah plastik terhadap lingkungan</p>			
	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perilaku membuang sampah pada tempatnya 2. Peduli terhadap kebersihan lingkungan sekolah 3. Partisipasi dalam kegiatan penghijauan dan pelestarian lingkungan 4. Memiliki sikap rasa ingin tahu terhadap upaya pelestarian lingkungan 	Angket	Siswa kelas V	8, 9, 10, 11,

	Perilaku /tindakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ikut serta dalam pengelolaan sampah di sekolah 2. Mampu membuat kerajinan tangan dari sampah bekas 3. Aktif dalam kegiatan kebersihan lingkungan sekolah 4. Perilaku penggunaan bahan ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari 	Angket	Siswa kelas V	12, 13 14, 15
--	--------------------	--	--------	---------------	------------------

Sebelum data diolah, setiap item jawaban harus diberikan skor terlebih dahulu. Kriteria untuk penilaian angket kesadaran lingkungan yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.8

Skala Penilaian Angket

Keterangan Penilaian	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4

Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

1. Skor Maksimum

$$(5 \times 15 = 75)$$

Keterangan:

Skor maksimum, yaitu nilai tertinggi, adalah 5. Jadi, jika dikalikan dengan total jumlah item indikator yang berjumlah 15 item, hasilnya adalah 75.

2. Skor Minimum

$$(1 \times 15 = 15)$$

Keterangan:

Skor minimum, yaitu nilai terendah, adalah 1. Jadi, jika dikalikan dengan total jumlah item indikator yang berjumlah 15, hasilnya adalah 15.

3. Rentang Nilai

$$\begin{aligned} R &= \text{nilai maksimum-nilai minimum} \\ &= 75 - 15 \\ &= 60 \end{aligned}$$

4. Banyak Kelas

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 15 \\ &= 1 + 3,3 \cdot 1,176 \\ &= 1 + 3,880 \\ &= 4,88 \end{aligned}$$

Keterangan: 4,88 dibulatkan menjadi 5.

5. Panjang Kelas Interval (KI)

$$\begin{aligned}
 KI &= \frac{\text{Rentang(R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} \\
 &= \frac{60}{5} \\
 &= 12
 \end{aligned}$$

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, diperoleh kategori skor sebagai berikut:⁸⁸

Tabel 3.9

Kriteria Penilaian Sikap Kesadaran Lingkungan Siswa

No	Interval	Kriteria Penilaian
1	63-75	Sangat Baik
2	51-62	Baik
3	39-50	Cukup
4	27-38	Kurang
5	15-26	Sangat Kurang

Teknik yang digunakan dalam menggunakan angket tersebut untuk mengumpulkan data yaitu sebagai berikut :

1. *Pre/post Test*

Pretest dan *posttest* adalah metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur perubahan atau hasil dari suatu intervensi atau program. Dalam konteks penggunaan media video animasi tentang sampah, *pretest* dilakukan sebelum siswa menonton video untuk menilai pengetahuan awal mereka tentang isu-isu lingkungan dan

⁸⁸ Cooper dan Schindler (2017), hlm. 327

pengelolaan sampah anorganik. *Postest* dilakukan setelah siswa menonton video untuk mengukur pemahaman dan perubahan sikap mereka terhadap pengelolaan sampah. Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *postest*, dapat dievaluasi seberapa efektif media video animasi tersebut dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa mengenai pentingnya pengelolaan sampah dan tindakan proaktif terhadap lingkungan.

6. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pencarian data tentang berbagai hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sejenisnya.⁸⁹ Teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai keadaan sekolah, daftar nama peserta didik, daftar nilai, kondisi peserta didik, jumlah peserta didik, serta data lainnya yang mendukung penelitian.

Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data peserta didik, dan mendokumentasikan kegiatan penelitian di SDN 38 Rejang Lebong.

Tabel 3.10

Pedoman Dokumentasi

No	Aspek Dokumentasi	Objek dokumentasi
----	-------------------	-------------------

⁸⁹ *Ibid*, hlm. 274

1	Profil SD Negeri 38 Rejang Lebong	Kondisi SD Negeri 38 Rejang Lebong Keadaan guru dan siswa Sarana dan prasarana
2	Dokumentsi penelitian	Foto kegiatan penelitian yang dilakukan di sekolah

F. Prosedur Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan, diperlukan penyusunan prosedur yang sistematis. Secara umum, prosedur penelitian ini dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelapora (pengolahan data).

1. Tahap Persiapan

a. Menetapkan jadwal penelitian

Jadwal penelitian dilaksanakan sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 3.11

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Pertemuan Ke-	Agenda	Mei				Juni	
			16	20	27	28	10	11
1	1	Pres Test	✓					
2	2	Pembelajaran Dengan Media Video Animasi		✓				
3	3	Kebersihan Lingkungan Dan Membuat Kerajinan Dari Sampah Anorganik			✓			
4	4	Post Test					✓	

2. Menentukan materi pembelajaran
 - a. Materi pembelajaran pada penelitian ini adalah mengenai Keadaan Bumi yang terdapat di BAB 8 dengan judul “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” pada mata pelajaran IPAS kelas V di semester II/Genap.
 - b. Mempersiapkan angket dan lembar observasi untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran dan kesadaran lingkungan siswa.
3. Tahap Pelaksanaan
 - a. Guru memberi penilaian pada lembar observasi (*pretest*) untuk mengetahui data awal sebelum dilakukannya proses pembelajaran.
 - b. Guru memberikan perlakuan menggunakan media video animasi sampah sandi.
 - c. Guru mengajak dan memperhatikan siswa untuk membersihkan lingkungan serta memuat kerajinan tangan sederhana dari sampah anorganik.
 - d. Guru melakukan post test pada siswa
4. Tahap Pelaporan(Pengolahan Data)

Setelah peneliti melakukan serangkaian penelitian dimulai dari persiapan dan pelaksanaan, maka terakhir peneliti akan membuat laporan dan hasil penelitian dalam bentuk pengolahan data sesuai dengan ketentuan.

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan empat sesi pertemuan dengan siswa kelas V.

- a. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengukur tingkat kesadaran lingkungan mereka sebelum intervensi dilakukan.
- b. Pada pertemuan kedua, peneliti menerapkan perlakuan dengan menggunakan media video animasi tentang pengelolaan sampah dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran lingkungan siswa.
- c. Pada pertemuan ketiga, siswa diajak untuk membuat kerajinan tangan sederhana menggunakan sampah anorganik sebagai bagian dari pembelajaran praktik. Terakhir.
- d. pada pertemuan keempat, peneliti memberikan *posttest* kepada siswa untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan kesadaran lingkungan mereka. Dengan demikian, melalui serangkaian kegiatan ini, peneliti dapat mengamati perubahan dalam kesadaran lingkungan siswa sebelum dan sesudah penerapan media video animasi.

G. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menunjukkan keabsahan hasil penelitian dan memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mencerminkan konsep atau variabel yang sedang diteliti. Validitas juga dapat diartikan salah satu ukuran yang menunjukkan seberapa sahih suatu instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya

diukur. Instrumen yang dikatakan valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid memiliki tingkat validitas yang rendah.⁹⁰

Pengujian validasi menggunakan korelasi produk momen, apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pernyataan dapat dikatakan valid.

Rumus mencari validitas sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y yang dikorelasikan

N : jumlah responden

x : skor variabel (jawaban responden)

y : skor total dari variabel (jawaban responden)

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

⁹⁰ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: Rajawali Pers, 2013, h. 167

Untuk menentukan apakah instrumen yang digunakan valid atau tidak, dilakukan uji validitas. Berdasarkan korelasi *product moment*, jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pernyataan dapat dikatakan valid. Dalam memberikan penafsiran terhadap r product moment digunakan r_{tabel} dengan 30 responden dan memiliki taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 0,361. Hal tersebut artinya jika butir pernyataan nilainya lebih besar atau sama dengan 0,361 maka butir pernyataan tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika nilainya kurang dari atau tidak sama dengan 0,361 maka dinyatakan tidak valid.

a. Validitas Isi

Sebelum digunakan dalam penelitian, peneliti melakukan uji coba dengan angket *pretest* dan *posttest* pada kelas V SDN 02 Ujan Mas yang terdiri dari 30 siswa. Dari uji coba angket yang berisi 20 pernyataan, 15 pernyataan dinyatakan valid, sementara 5 pernyataan lainnya tidak valid. Oleh karena itu, angket yang digunakan untuk penelitian hanya mencakup 15 pernyataan yang dinyatakan valid.

Tabel 3.12
Hasil Uji Validitas Angket

No	R_{tabel}	R_{hitung}	Keterangan
1	0,361	0,453	Valid
2	0,361	0,419	Valid
3	0,361	0,744	Valid
4	0,361	0,620	Valid
5	0,361	0,455	Valid
6	0,361	0,435	Valid

7	0,361	0,396	Valid
8	0,361	0,401	Valid
9	0,361	0,302	Tidak Valid
10	0,361	0,137	Tidak Valid
11	0,361	0,443	Valid
12	0,361	0,334	Tidak Valid
13	0,361	0,493	Valid
14	0,361	0,395	Valid
15	0,361	0,545	Valid
16	0,361	0,520	Valid
17	0,361	0,407	Valid
18	0,361	0,368	Valid
19	0,361	-0,047	Tidak Valid
20	0,361	0,208	Tidak Valid

Sumber: Pengolahan Data Melalui SPSS

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa untuk butir pernyataan nomor 9, 10, 12, 19, dan 20, nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kelima butir pernyataan tersebut tidak valid. Sebaliknya, untuk butir pernyataan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 17, dan 18, nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa kelima belas butir pernyataan tersebut valid.

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk merupakan validitas yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti, diamati, dan diukur. Peneliti beralih kepada ahli/validator yaitu ibu Yosi Yulizah, M. Pd.I. validator memberikan masukan dan saran terhadap instrumen yang telah dibuat dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan.

Tabel 3.13
Validator

No	Nama Dosen	Nip	Keterangan
1	Yosi Yulizah, M. Pd.I	199107142019032026	Validator

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang, ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang konsisten dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.⁹¹

Menurut Wiratna Sujerweni, dasar untuk menentukan reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha adalah bahwa kuesioner dianggap reliabel jika nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,6.

Pengujian reliabilitas ini menggunakan rumus Alpha Cronbach. Rumus reliabilitas tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : koefisien realibitas instrument yang dicari

n : jumlah butir

s^2 : variasi total

⁹¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D, H. 129.

p : proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q : proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

Tabel 3.14
Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Setelah uji validitas dilakukan pada butir-butir pernyataan, langkah berikutnya adalah melakukan uji reliabilitas.

Tabel 3.15
Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.765	15

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai Alpha sebesar 0,765, yang lebih besar dari 0,6. Maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir pernyataan tersebut reliabel. Berdasarkan hasil pengujian validitas dan reliabilitas pada butir-butir pernyataan dalam angket *pretest* dan *posttest* di atas, dapat disimpulkan bahwa pernyataan-pernyataan tersebut valid dan reliabel. Oleh karena itu, instrumen layak digunakan dalam penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data adalah proses yang dilakukan setelah data dari semua responden atau sumber data lainnya terkumpul. Kegiatan dalam analisis data meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, penabulasian data sesuai dengan variabel dari seluruh responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti, perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, serta perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁹²

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Analisis data dilakukan setelah data dikumpulkan dari sampel melalui instrumen yang dipilih dan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan melalui penyajian data.⁹³

1. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono, uji normalitas digunakan untuk menilai apakah variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Hal ini penting karena jika data dari setiap variabel tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis tidak dapat menggunakan statistik parametrik.

⁹² Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 147.

⁹³ hamad Tanzeh, *Metodeologi Penelitian Praktik*, hlm. 96

Dalam penelitian ini, dikarenakan jumlah responden kurang dari 50 maka uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk, yang dilakukan menggunakan program SPSS versi 25.

Kriteria kenormalan sebagai berikut:

Signifikansi uji (α) = 0.05

Jika Sig. > α , maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Jika Sig. < α , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama. Metode yang digunakan untuk uji homogenitas data dalam penelitian ini adalah *Levene Test*, yaitu pengujian *homogenitas varians*.⁹⁴

kriteria sebagai berikut:

Signifikansi uji (α) = 0.05

Jika Sig. > α , maka variansi setiap sampel sama (homogen)

Jika Sig. < α , maka varian setiap sampel tidak sama (tidak

⁹⁴ Getut Pramesti, *Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), hlm. 24

homogen)

3. Uji Hipotesis (Uji *Paired Sample T-Test*)

Peneliti melakukan uji hipotesis komparatif untuk membandingkan dua kelompok atau variabel dalam satu arah tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti akan membandingkan perbedaan sikap siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi sampah sandi.

Prosedur uji hipotesis yaitu dengan menentukan hipotesis sebagai berikut:

Penggunaan media video animasi *sampah sandi* tidak
 $H_0 : \mu_1 < \mu_2 =$ berpengaruh dalam meningkatkan kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong

Penggunaan media video animasi *sampah sandi*
 $H_a : \mu_1 > \mu_2 =$ berpengaruh dalam meningkatkan kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong

Taraf Signifikansi:

Taraf signifikan (α) sebesar 0,05

Uji *t-test sampel independent* (membandingkan sebelum dan sesudah treatment atau perlakuan atau membandingkan *pretest* dan *posttest*) dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata dari kelompok pertama (*pretest*)

\bar{x}_2 = rata-rata dari kelompok kedua (*posttest*)

s_1^2 = varians dari kelompok pertama

s_2^2 = varians dari kelompok kedua

n_1 = jumlah sampel dalam kelompok pertama

n_2 = jumlah sampel dalam kelompok kedua

Kriteria Pengujian:

Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima

Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 H₀ ditolak

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	SD NEGERI 38 REJANG LEBONG
NPSN	100700714
Kurikulum	Kurikulum Merdeka
Jalan	JLN. Jend.Sudirman
Kelurahan	Tempel Rejo
Kecamatan	Curup Selatan
Kabupaten	Rejang Lebong
Provinsi	Bengkulu
Kode Pos	39124
Akreditasi	B
Status	Negeri
Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
Waktu operasional	Pagi
SK Pendirian Sekolah	160 TAHUN 2008
Tanggal SK Pendirian	1970-01-01
SK	180.381.VII TAHUN 2016
Tanggal SK Operasional	1979-01-08

2. Sejarah Sekolah

SD negeri 38 rejang lebong adalah sebuah sekolah SD negeri yang berlokasi di Jl. Jend.Sudirman, kab. Rejang Lebong.SD ini berdiri sejak tahun 1970. Pada saat ini SD Negeri 38 Rejang Lebong Menggunakan panduan Kurikulum merdeka. SD Negeri 38 Rejang Lebong ini dibawah kepemimpinan seorang kepala sekolah yang bernama Nurbaiti,S.PD.SD.M.PD. dan operator sekolah bernama Widiya Fatimah. SD Negeri 38 Reang Lebong memiliki akreditasi grade B dengan nilai 81 (akreditasi tahun 2021) dari BAN-S/M(Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah. Saat ini SD Negeri 38 Reang Lebong memiliki tenaga pendidik berjumlah 13 guru dimana 12 guru perempuan dan 1 guru laki-laki.

Walaupun luas tanah secara keseluruhan SDN 38 Rejang Lebong ini tidak seluas sekolah-sekolah dasar lainnya, akan tetapi penataan dan pengelolaan sarana dan prasarana yang baik telah menciptakan suasana yang nyaman untuk kegiatan belajar mengajar, kegiatan intra dan ekstrakurikuler. Secara keseluruhan luas bidang tanah yang dimiliki SDN 38 Rejang Lebong ini adalah sebesar $2,107m^2$. Di atas tanah yang seluas $2,107m^2$ ini berdiri bangunan-bangunan yang terdiri dari ruang belajar / kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang tu, ruang perpustakaan, tempat ibadah, kamar mandi / wc guru dan murid, rumah penjaga sekolah, ruang piket dan tempat parkir.

3. Visi Dan Misi Sekolah

Visi:

Terwujudnya Peserta Didik Yang Beriman, Cerdas, Terampil, Mandiri, Dan Berwawasan Global.

Misi:

- 1) Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengamalan ajaran agama
- 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
- 3) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat bakat dan potensi peserta didik
- 4) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan
- 5) Menajlin kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dan lembaga lain yang terkait.

4. Keadaan Tenaga Pendidik

Tabel 4.1
Data Guru SDN 38 Rejang Lebong

No	Nama	Jenis Kelamin	Status	Jabatan
1	Nurbaiti, S.Pd.SD.M.Pd	P	PNS	Guru Kelas
2	Rasuna. A, S.Pd	P	PNS	Guru Kelas
3	Mardiana, S.Pd	P	PNS	Guru Kelas
4	Afrida, S.Pd	P	PNS	Guru Kelas
5	Wardiati, S.Pd	P	PNS	Guru Kelas
6	Yusniarni, S.Pd	P	PNS	Guru Kelas
7	Anita Trosia, S.Pd	P	PNS	Guru Kelas
8	Siti Patimah, S.Pd	P	PNS	Guru Kelas
9	Sudarmi, S.Pd	P	PNS	Guru Kelas
10	Poniman	L	GTT	Guru PJOK
11	Rien Hardianti, S.Pd	P	-	Guru PAI
12	Tri Wahyuni, S.Pd	P	-	Staf TU
13	Widiya Fatimah	P	-	Operator Sekolah

5. Keadaan Siswa

Tabel 4.2
Data Siswa SDN 38 Rejang Lebong

No	Islam			
	Kelas	L	P	Jumlah
1	I	21	23	44
2	II	12	11	23

3	III	14	19	33
4	IV	11	10	21
5	V	16	26	42
6	VI	12	16	28
Jumlah		86	105	191

6. Sarana Dan Prasarana

Tabel 4.3
Daftar Sarana Dan Prasarana SDN 38 Rejang Lebong

No	Sarana /Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah/Kantor Guru	1	Baik
2	Ruang Kelas	6	Baik
3	Ruang Komputer	-	Baik
4	WC Guru	1	Baik
5	WC Siswa	2	Baik
6	Mushola	1	Baik
8	Perpustakaan	-	Baik
9	UKS	1	Baik
10	Kantin	-	Baik

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh gambaran data mengenai "Pengaruh Media Video Animasi Sampah Sandi Terhadap Kesadaran Lingkungan Siswa Kelas V SDN 38 Rejang Lebong" sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Media Video Animasi

Dalam penelitian ini, peneliti diobservasi oleh wali kelas V. Observasi ini bertujuan menilai kriteria dan kelayakan media video animasi "Sampah sandi" untuk meningkatkan kesadaran lingkungan siswa, khususnya terkait pengolahan sampah anorganik. Pada observasi yang telah dilakukan oleh wali kelas diperoleh total nilai sebesar 54 dari setiap item yang dinilai. Hasil ini menunjukkan media videi animasi berada dalam kategori "Sangat Baik".

Tabel 4.4

Tabel Hasil Oservasi

No	Pertanyaan	Poin penilaian
1	Media sesuai dengan kurikulum dan program pembelajaran	3
2	Media sesuai dengan kegiatan proses pembelajaran	3
3	Media menyajikan materi yang berurut	4
4	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran memiliki kedalaman yang cukup untuk memfasilitasi pemahaman siswa.	3
5	Media mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas	4
6	Media dirancang sesuai dengan karakter anak	4
7	Media digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
8	Media relarif aman untuk anak	4
9	Media memiliki keterbacaan teks yang jelas	4
10	Media memiliki sajian animasi	4
11	Media memiliki komposisi warna yang serasi	4
12	Media memilki kejelasan suara dan musik	3
13	Animasi yang ditampilkan sesuai dengan	4

	karakter anak	
14	Media berisi animasi yang tidak membosankan	4
15	Kualitas gambar dalam media jelas dan mendukung pemahaman materi.	3
Total		54
Rata-rata		3,6
Kategori		Sangat Baik

2. Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Kesadaran Lingkungan Siswa

a. Hasil Nilai *Pretest*

Setelah melakukan perhitungan data, hasil *pretest* menunjukkan nilai tertinggi sebesar 27 dan nilai terendah sebesar 19 dari 30 siswa. Dari 30 siswa yang mengikuti *pretest* tersebut, 4 siswa termasuk dalam kategori "Kurang" dan 26 siswa lainnya masuk dalam kategori "Sangat Kurang".

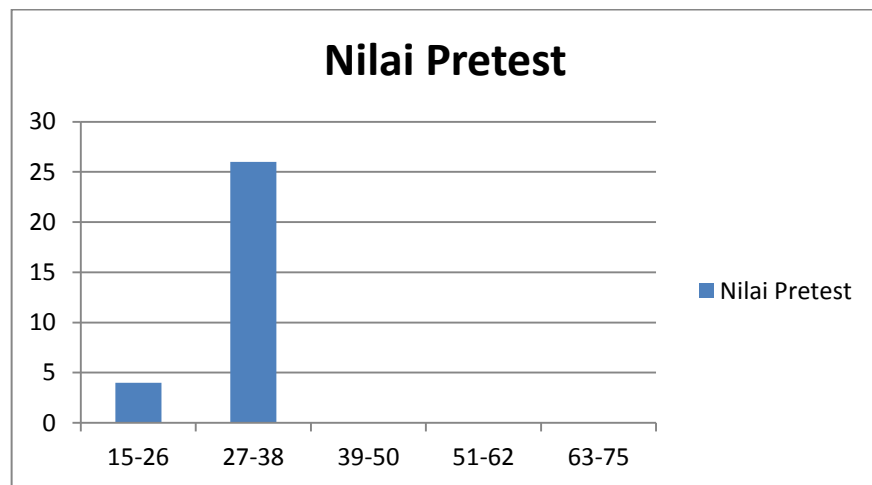
Tabel 4.5

Nilai *Pretest*

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	
		Skor Total	Kriteria
1	APA	25	Sangat kurang
2	A	23	Sangat kurang
3	APN	19	Sangat kurang
4	BRR	26	Sangat kurang
5	BK	23	Sangat kurang
6	DP	24	Sangat kurang
7	EPP	23	Sangat kurang
8	FAP	24	Sangat kurang
9	FP	23	Sangat kurang
10	GZQJ	24	Sangat kurang
11	ILP	24	Sangat kurang
12	MAP	22	Sangat kurang

13	MAGEA	22	Sangat kurang
14	MAP	25	Sangat kurang
15	MPN	24	Sangat kurang
16	MA	27	Kurang
17	NRA	21	Sangat kurang
18	NPN	26	Sangat kurang
19	NSS	23	Sangat kurang
20	NS	22	Sangat kurang
21	S	27	Kurang
22	NS	22	Sangat kurang
23	RR	23	Sangat kurang
24	RP	23	Sangat kurang
25	RR	24	Sangat kurang
26	SNL	27	Kurang
27	SA	20	Sangat kurang
28	WA	21	Sangat kurang
29	ZM	27	kurang
30	ZA	25	Sangat kurang
Total		709	
Nilai maximum		27	
Nilai minimum		19	
Mean		23,63	
Kategori		Sangat kurang	

pada tabel diatas dapat dilihat nilai total dari nilai *pretest* siswa yaitu sebesar 706, dapat dilihat juga sebanyak 4 siswa nilai maximum sebesar 27 dan terdapat 1 orang siswa mendapat nilai minimum sebesar 19. Sedangkan nilai rata-rata dari hasil *pretest* tersebut adalah 23,63 dimana nilai tersebut masuk pada kategori “sangat kurang”.



Grafik 4.1 interval nilai pretest

b. Hasil Nilai Posttest

Pada hasil *posttest*, nilai terendah yang diperoleh adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 69. Dalam *posttest* sebanyak 4 siswa masuk dalam kategori "Baik" sementara 26 siswa lainnya masuk dalam kategori "Sangat Baik".

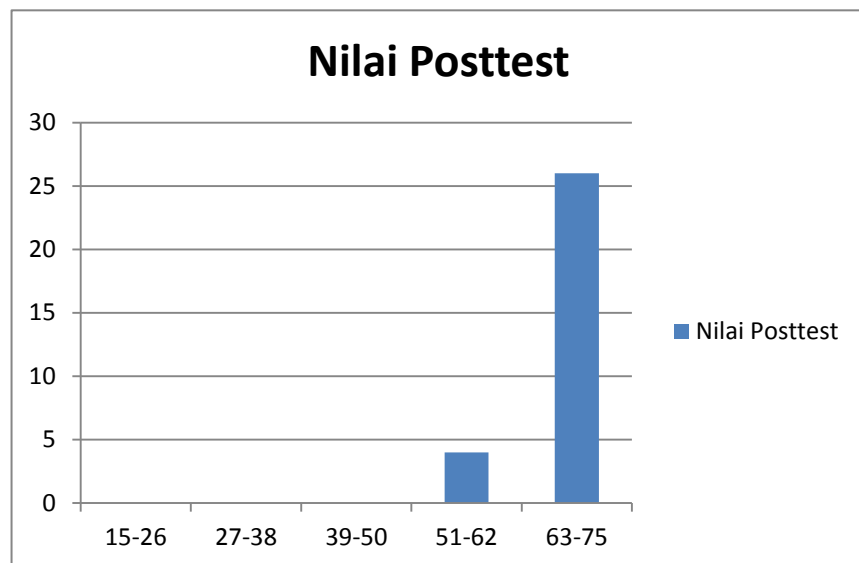
Tabel 4.6

Nilai Posttest

No	Nama Siswa	Posttest	
		Skor Total	Kriteria
1	APA	65	Sangat baik
2	A	64	Sangat baik
3	APN	60	Baik
4	BRR	63	Sangat baik
5	BK	67	Sangat baik
6	DP	65	Sangat baik
7	EPP	66	Sangat baik
8	FAP	67	Sangat baik
9	FP	66	Sangat baik
10	GZQJ	69	Sangat baik
11	ILP	65	Sangat baik
12	MAP	67	Sangat baik

13	MAGEA	68	Sangat baik
14	MAP	64	Sangat baik
15	MPN	66	Sangat baik
16	MA	66	Sangat baik
17	NRA	62	Baik
18	NPN	65	Sangat baik
19	NSS	63	Sangat baik
20	NS	64	Sangat baik
21	S	68	Sangat baik
22	NS	62	Baik
23	RR	65	Sangat baik
24	RP	67	Sangat baik
25	RR	67	Sangat baik
26	SNL	65	Sangat baik
27	SA	62	Baik
28	WA	63	Sangat baik
29	ZM	69	Sangat baik
30	ZA	66	Sangat baik
Total		1956	
Nilai maximum		69	
Nilai minimum		60	
Mean		62,5	
Kategori		Baik	

Pada tabel diatas dapat dilihat nilai total dari nilai *posttest* siswa yaitu sebesar 1956, dapat dilihat juga terdapat 2 siswa memeproleh nilai maximum sebesar 69 dan terdapat 1 orang siswa mendapat nilai minimum sebesar 60. Sedangkan nilai rata-rata dari hasil *pretest* tersebut adalah 62,5 dimana nilai tersebut masuk pada kategori “baik”.



Grafik 4.2 interval nilai *posttest*

Dari hasil di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang dimana nilai *posttest* mengalami peningkatan dalam kesadaran lingkungan siswa mengenai pengolahan sampah anorganik sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi Sampah Sandi.

3. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi dianggap normal jika nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan distribusi dianggap tidak normal jika nilai signifikansi $< 0,05$. Uji normalitas ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>pretest</i> kesadaran lingkungan	.130	30	.200*	.957	30	.261
<i>posttest</i> kesadaran lingkungan	.131	30	.200*	.969	30	.510

Berdasarkan tabel diatas untuk uji *Shapiro-Wilk* nilai kesadaran lingkungan siswa diperoleh signifikan *pretest* sebesar 0,261 dan *posttest* sebesar 0,510. Data ini menunjukkan bahwa signifikan dari *pretest* dan *posttest* lebih besar dari taraf signifikan yang telah ditentukan yaitu sebesar 0,05. Maka dapat disimpulkan hasil uji datat *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25. Hasil dari pengujian homogenitas ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.8
Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kesadaran Lingkungan Siswa	Based on Mean	.119	1	58	.732
	Based on Median	.089	1	58	.766
	Based on Median and with adjusted df	.089	1	57.750	.766
	Based on trimmed mean	.125	1	58	.725

Dari tabel diatas diperoleh nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kesadaran lingkungan siswa sebesar 0,732. Dengan demikian, data menunjukkan bahwa nilai signifikansinya lebih besar dari kriteria yang digunakan yaitu 0,05. Jadi, dari uji yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwa nilai hasil *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan berdistribusi homogen (sama).

c. Uji Hipotesis

1) Uji *T-Test*

Uji *t-test* dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh media video animasi terhadap peningkatan kesadaran lingkungan siswa kelas V di SDN 38 Rejang Lebong. Uji hipotesis ini menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.

Hasil uji paired sample test disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test Post Test	-41.56667	2.09570	.38262	-42.34921	-40.78412	-108.637	29	.000

Berdasarkan hasil uji *T-Test* yang ditampilkan pada tabel, diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti nilai ini kurang dari 0,05. Sesuai dengan kriteria uji t-test, jika nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai awal dan nilai akhir pada variabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan.

C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dimana nilai *posttest* mengalami peningkatan setelah dilakukan penerapan media video animasi. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai kesadaran lingkungan siswa. Pada *pretest*, nilai rata-

rata yang diperoleh adalah 23,63 berada pada kategori “sangat kurang” sedangkan pada *posttest* nilai rata-rata meningkat menjadi 62,5 berada pada kategori “baik” hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh dari media video animasi sampah sandi terhadap kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong.

Hasil ini juga didukung oleh keterangan ibu Anita Trosia, S. Pd, wali kelas V yang menjadi objek penelitian. Pada 2 Juli 2024, ia menyatakan bahwa setelah beberapa minggu penerapan media video animasi "Sampah Sandi", terdapat perubahan positif pada perilaku siswa dalam kesadaran lingkungan di sekolah, seperti membuang sampah pada tempatnya, menegur teman yang membuang sampah sembarangan, sering membawa botol minum dari rumah, menyiram tanaman lebih sering, dan tindakan positif lainnya untuk menjaga lingkungan sekolah.

Menurut penemuan peneliti, aktivitas dan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. *Pertama*, faktor kesehatan siswa saat pembelajaran, di mana siswa yang dalam kondisi sehat cenderung lebih bersemangat untuk belajar. *Kedua*, faktor motivasi siswa, yang ditunjukkan oleh semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran. *Ketiga*, faktor sikap siswa juga berpengaruh pada proses pembelajaran. *Keempat*, faktor sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah, seperti area pojok baca di dalam kelas yang memudahkan siswa dalam mengakses sumber materi dan melakukan diskusi kelompok, serta adanya proyektor yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan

meningkatkan minat serta fokus siswa. Hal ini dibuktikan oleh peneliti, yang mendapati bahwa penggunaan proyektor selama proses pembelajaran meningkatkan antusiasme dan minat siswa untuk belajar.

Hasil ini sesuai dengan penelitian lain oleh Arif yudianto dengan judul penelitian “Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran”. Temuan dari kajian ini adalah sebagai berikut: 1) Video memiliki unsur-unsur seperti teks, gambar, suara, dan animasi. 2) Melalui penggunaan video, peserta didik dapat menyaksikan peristiwa yang tidak dapat dihadiri secara langsung, peristiwa yang berbahaya, atau peristiwa masa lampau yang tidak dapat dihadirkan langsung di dalam kelas. Peserta didik juga memiliki kebebasan untuk memutar kembali video sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Pembelajaran dengan menggunakan media video mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk lebih berfokus pada materi pembelajaran. 3) Media video diakui sebagai salah satu media pembelajaran yang paling efektif dan akurat dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka. Kehadiran media video memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik melalui visualisasi yang dihadirkan dalam sebuah film.⁹⁵

⁹⁵ Arif Yudianto, ‘Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran’, Seminar Nasional Pendidikan 2017, 2017, 234–37.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tursina Akmalita dengan judul penelitian “Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 32 Banda Aceh”. Adapun nilai yang diperoleh memperlihatkan aktivitas guru di siklus I yaitu 71,59% masuk dalam kategori baik mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 89,77% kategori baik sekali. Sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai sebesar 63,63% termasuk dalam kategori cukup, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,22% menjadi kategori baik sekali. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai I sebesar 48% terdapat sebanyak 12 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya dalam kategori kurang dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 88% dimana ada 22 siswa yang tuntas hasil belajarnya dan 3 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya Penggunaan Media Animasi Animaker maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁹⁶

Dari kedua penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi sebagai alat pembelajaran dapat mempengaruhi dan meningkatkan nilai belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan pernyataan Daryanto yang menyebutkan bahwa siswa dapat menyerap dan mengingat materi dengan lebih optimal ketika informasi

⁹⁶ Tursina Akmalita, ‘Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh’, *Skripsi*, 2022, UIN Ar-Raniry.

disampaikan melalui indera pendengaran dan penglihatan. Penggunaan media video meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa secara signifikan, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar mereka.⁹⁷

Hal ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang diungkapkan oleh beberapa ahli, termasuk Hill, yang menyatakan bahwa pembelajaran bersifat generatif, yaitu tindakan menciptakan makna dari apa yang dipelajari. Menurut Hill, konstruktivisme melibatkan proses menghasilkan sesuatu dari apa yang dipelajari dan memadukan pembelajaran dengan praktik dalam kehidupan nyata agar bermanfaat. Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, keaktifan, dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi dengan lebih mendalam dan komprehensif.

Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa penggunaan media video animasi Sampah sandi berpengaruh dalam meningkatkan kesadaran lingkungan siswa kelas V, yang dibuktikan melalui uji *T-Test*. Hasil uji *T-Test* menunjukkan nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti nilainya kurang dari 0,05. Sesuai dengan kriteria uji *T-Test*, jika nilai sig (*2-tailed*) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan

⁹⁷ Daryanto, “*Media Pembelajaran*”, (Yogyakarta:Gava Media, 2010),h.87

adanya perbedaan signifikan antara nilai awal dan nilai akhir pada variabel.

Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi sampah sandi terhadap kesadaran lingkungan siswa kelas V di SDN 38 Rejang Lebong.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, simpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V setelah dan sebelum penerapan media video animasi sampah sandi yang dimana setelah dilakukan penerapan nilai *posttest* mengalami peningkatan dari nilai *pretest*.
2. Bahwa penggunaan media video animasi Sampah sandi berpengaruh terhadap kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong, nilai *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan dari nilai *pretest*, hal tersebut dibuktikan melalui uji *T-Test*. Hasil uji *T-Test* menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai awal dan nilai akhir dan dapat disimpulkan ada pengaruh yang bermakna pada perlakuan yang diberikan.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan di sdn 38 rejang lebong, dapat diajukan beberapa saran yang bermanfaat mengenai pengaruh media video

animasi sampah sandi terhadap kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong, sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan dengan menyediakan sarana dan prasarana yang lebih memadai. Misalnya, memasang kotak sampah berwarna berbeda dengan ukuran sedang di area depan yang dapat dilihat oleh seluruh siswa, mendorong kegiatan penanaman tanaman, mengadakan agenda kebersihan rutin, dan langkah-langkah lainnya.
2. Bagi guru, diharapkan agar menggunakan media video animasi sampah sandi sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kesadaran lingkungan siswa. Guru juga diharapkan lebih kreatif dalam merancang pembelajaran agar lebih menarik minat belajar siswa.
3. Bagi peneliti, disarankan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis video pada materi lainnya guna memberikan pengaruh yang lebih positif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asteria, 'No Title No Title', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (1981), 1689–99. (2015)
- A. Kurniawati, W. Isnaeni, N.R. Dewi, "implementasi Metode Penugasan Analisis Video Pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, dan moral" (JPII 2 (2), tahun 2013)
- A.D Kurniawan, "Metode Inkuiri Terbimbing dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa SMP" (JPII 2 (1), tahun 2013)
- Agus Sugiarto and Diana Ayu Gabriella, 'Kesadaran Dan Perilaku Ramah Lingkungan Mahasiswa Di Kampus', *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 9.2 (2020), 260 <<https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v9i2.21061>>.
- Al ghazali, 'Wawancara 4', 2019, 20–27 <<https://doi.org/10.31219/osf.io/2mqxg>>.
- Ami, Marcella, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di MTs Aswaja Tunggangri Tulungagung. (2019)
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Arania, 'Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Semester 2 SDN Sukawangi', *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 2012, 2021, 7–37.
- Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pemahaman, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal 16
- Arif Yudianto, 'Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran', Seminar Nasional Pendidikan 2017, 2017, 234–37.
- B A B Ii and A Kajian Teori, 'Hubungan Antara Kemandirian Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Standar Kompetensi Mengelola Peralatan Kantor Siswa', 2013, 9–33.
- B A B Ii, 'Video Animasi Adalah Pergerakan Satu Frame Dengan Frame Lainnya Yang Saling Berbeda Dalam Durasi Waktu Yang Telah', 2021, 54–66.
- Cahyo hasanudin, *Media pembelajaran:Kajian teoritis dan kemanfaatan*, (Yogyakarta:CV Budi Utama,2017),hal.3-4
- Candra Gustian Suherman, 'Pencemaran Lingkungan Hidup Akibat Limbah Industri Pengolahan Kayu Lapis PT. Albasi Priangan Lestari Di Kota Banjar Jawa Barat Dihubungkan Dengan Undang-Undang No 32 Tahun

2009 *Tentang Perlindungan Dan Pengelolaan Lingkungan Hidup*, Skripsi: Fakultas Hukum, Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Pasundan, 2018, 1–23 <<http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/37956#>>.

Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*

Christopher Alan Bonfield and others, *Transformation or Evolution?: Education 4.0, Teaching*

Dahlia Sarkawi, 'Pengaruh Jenis Kelamin Dan Pengetahuan Lingkungan Terhadap Penilaian Budaya Lingkungan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan*, 16.02 (2017), 101–14 <<https://doi.org/10.21009/plpb.162.03>>.

Darmawan, Guru, "Peran Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kebersihan, Pertamanan, dan Pemakaman (KPP) Pada Dinas Pekerjaan Umum Dalam Pengelolaan Sampah Di Kota Sanggata kabupaten Kutai Timur" dalam *Jurnal Ilmu Pemerintahan*. (Samarinda: Ilmu pemerintahan, 2013)

Daryanto, "Media Pembelajaran", (Yogyakarta:Gava Media, 2010)

Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011)

Dede Kurniawan Adiputra and Yadi Heryadi, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tat (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA DI Sekolah Dasar', *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5.2 (2021)

Dheni Redhiana, "Pengembangan Kurikulum Pada Aspek Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Yang Berbasis Lingkungan Hidup Melalui Pendekatan Sainifik Di Sekolah Dasar," *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2014)

Dian Rahadian, "Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas. *Teknologi Pembelajaran* 2, no. 1 (2017)

Ela Ayu Ni'mah and Dwi Agus Susila, 'Pemanfaatan Limbah Anorganik', *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 5.2 (2022), 21–27 <<https://doi.org/10.34001/jsuluh.v5i2.4222>>.

Fitriani, Ayu, Eko Retno Mulyaningrum, Rivanna Cittraning Rachmawati. 2018. *Komparasi Pembelajaran IPA Terpadu Tipe Connect dan Webbed Melalui LSLC terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di SMP Negeri 11 Semarang*. Florea: *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 5 (2)

Getut Pramesti, *Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22*, (Jakarta: PT Elex

Gustian Suherman.

Halimatus Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020," *Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020)

hamad Tanzeh, *Metodeologi Penelitian Praktik*

Hidayat A, Sa'diyah M, and Lisnawati S, 'Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliah Di Kota Bogor', *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*

Ibma Yunita, *Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Melalui Pembelajaran Daring Dengan Menceritakan kembali isi Fabel Siswa Kelas VVA SMP UNISMUH Makassar*

Indonesia, *Undang-Undang Pengelolaan Lingkungan Hidup*, UU No.23 Tahun 1997

Irvina Nurrachmi, Bintal Amin, and Musrifin Galib, 'Kesadaran Lingkungan Dan Pendidikan Mangrove Kepada Pelajar Dan Masyarakat Di Desa Sepahat, Kecamatan Bandar Laksamana Kabupaten Bengkalis', *Rural and Urban Community Empowerment*, 1.1 (2019), 29–34.

Istiyanto, Bayu, *Pengaruh Penggunaan Media Audi Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di Mts NU Mazro'atul Huda Karanganyar Demak Tahun 2019/2020*. Diss. IAIN Kudus, (2020)

Jeni J Therik and Maria M. Lino, 'Membangun Kesadaran Masyarakat Sebagai Upaya Pelestarian Lingkungan', *Jurnal Administrasi Publik*, 17.1 (2021), 89–95.

Khavisa Pranata, Heppy Lusiana Dewi, and Zulherman Zulherman, 'Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Tunas Bangsa*, 9.1 (2022), 11–17 <<https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1723>>.

Kukuh Sujana, Sugeng Hariyadi, and Edy Purwanto, 'Hubungan Antara Sikap Dengan Perilaku Peduli Lingkungan Pada Mahasiswa', *Jurnal Ecopsy*, 5.2 (2018), 81 <<https://doi.org/10.20527/ecopsy.v5i2.5026>>.

Kusnadi. *Pengaruh Pendidikan Lingkungan Terhadap Kesadaran Lingkungan Siswa*. *Jurnal Pendidikan Lingkungan dan Pembangunan Berkelanjutan*. (2017)

L.M. Azhar Sa'ban, Anwar Sadat, and Asrul Nazar, 'Jurnal PKM Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Dalam Perbaikan Sanitasi Lingkungan',

Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5.1 (2020), 10–16
<<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4365>>.

M. Basyiruddin dan Asnawir, *media pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.11

Marissa, Sobri, and Meilantika.

Marissa, Taufik Sobri, and Dian Meilantika, '*Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6*', JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya, 03.2 (2022), 37–44.

Marshush, Abubakar, and Rahmatullah.

Media Komputindo, 2014)

Moh Alfian Nugroho, '*Konsep Pendidikan Lingkungan Hidup Sebagai Upaya Penanaman Kesadaran Lingkungan Pada Kelas Iv Min 1 Jombang*', Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, 1.2 (2022), 16–31 <<https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v1i2.1691>>.

Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Dirjen Dikti Mendikbud. (1994)

Mukminan, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2008

Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010)

Nuning Melianingsih, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dan Siswa Sekolah Dasar Berbasis Macromedia Flash 8*", Jurnal Politeknosains, Xvii. 1 (2018)

Nurani Ani Andrasari, '*Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd*', Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 7.1 (2022), 36–44.

Nurwinda, Dkk, "*Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa*" Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, Volume 7. Nomor 1 Januari 2022

"*Pedoman Umum 3R*" dalam <http://www.sanitasi.net/pedoman-umum-3r-reduce-reuse-recycle.html>, diakses pada tanggal 30 Maret 2024.

Pranata, Dewi, and Zulherman.

Reny Kristiyowati and Agung Purwanto, '*Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan*', Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9.2 (2019), 183–91 <<https://doi.org/10.24246/j.j.s.2019.v9.i2.p183-191>>.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*, (Bandung CV Wacana prima, 2009)

- Sa'ban, Sadat, and Nazar.
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014)
- Sheila Nurul Fajar and Dede Lilis Chaerowati, 'Kesadaran Lingkungan Dalam Perubahan Iklim', *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, 1.2 (2022), 84–93 <<https://doi.org/10.29313/jrmk.v1i2.465>>.
- Sitairesmi Wahyu Dkk. *Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi*.*Jurnal Telematika*, (2016)
- Sri Handayani, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat," 2019.
- Stit, Nusantara, and Ntb.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung Alfabeta, 2011)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, H. 129.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, cetakan ke-25, Maret 2017)
- Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 147.
- Supardi, Supardi US, et al, "Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika", *Formatif Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2.1 (2015)
- Suparlan Stit, Palapa Nusantara, and Lombok Ntb, 'Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran', 1, 79–88.
- Sutrisno. (2015). *Pengaruh Pendidikan Lingkungan Terhadap Kesadaran Lingkungan Siswa. Jurnal Pendidikan Lingkungan dan Pembangunan Berkelanjutan*.
- Treat J et al James W, Elston D, 'No Title No Title No Title', *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology.*, 20AD, 11–44.
- Tursina Akmalita, 'Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh', Skripsi, 2022, UIN Ar-Raniry.
- Tursina Akmalita, 'Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh', Skripsi, 2022, UIN Ar-Raniry.

Umami Hanifah Marshush, Endang Abubakar, and Azwar Rahmatullah, 'Pengelolaan Sampah Anorganik Di Kelurahan Tlogosari Kulon Kota Semarang', *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3.3 (2023), 373–80 <<https://doi.org/10.59431/ajad.v3i3.223>>.

Undang-Undang *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, NO.20 Tahun 2003.

urul Afifah, 'Problematika Pendidikan Di Indonesia (Telaah Dari Aspek Pembelajaran)'. *Elementary: Jurnal lilmiah Pendidikan Dasar*, 1.1 (2017)

Vina NUR HIDAYAH and Fella Sufah Baedowi, 'Peran Plh (Pendidikan Lingkungan Hidup) Sma N 3 Klaten Era New Normal : Bertanam Dari Sekolah Menuju Rumah', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan*, 21.02 (2020), 1–12 <<https://doi.org/10.21009/plpb.212.01>>.

Vina NUR HIDAYAH and Sufah Baedowi.

Yeyen Febrianti, 'Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 6 Palembang', *Jurnal Profit*, 3.1 (2016), 121–27 <<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/issue/view/591>>.

Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, suatu pendekatan baru*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2008)

L

A

M

P

I

R

A

N



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL(IPAS)

MATERI MENJAGA LINGKUNGAN

MELALUI PENGOLAHAN SAMPAH ANORGANIK

KELAS V SDN 38 REJANG LEBONG

OLEH :

ARIF SONANDA

NIM.20591031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

TAHUN 2024

INFORMASI UMUM
IDENTITAS MODUL
Sekolah: SDN 38 Rejang Lebong Tahun pelajaran: 2023/2024 Jenjang sekolah: sekolah dasar Mata pelajaran: ilmu pengetahuan alam dan sosial(IPAS) Fase/kelas: B/5 Alokasi waktu: 2 kali pertemuan
KOMPETENSI AWAL
Mendeskripsikan pengolahan sampah anorganik serta pentingnya menjaga lingkungan
PROFIL PELAJAR PANCASILA
Beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esadan berakhlak mulia, Berkebinekaan global Bergotong royong Mandiri Bernalar kritis Kreatif.
SARANA DAN PRASARANA
Sumber belajar : Buku guru IPAS kelas 5 Video animasi tentang sampah anorganik Laptop Proyektor Alat tulis
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler /tipikal umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi
MODEL PEMBELAJARAN
Tatap muka

KOMPETENSI INTI
CAPAIN PEMBELAJARAN (CP)
Di akhir fase B ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindera dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu.
ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)
MENGANALISIS macam-macam dan pengolahan sampah anorganik Mengkorelasikan pentingnya mengolah sampah anorganik terhadap menjaga lingkungan

TUJUAN PEMBELAJARAN
<p>Peserta didik dapat memahami menjaga lingkungan melalui pengolahan sampah anorganik</p> <p>Peserta didik dapat memahami dampak dari penumpukan sampah anorganik yang dapat mencemari lingkungan</p>
PEMAHAMAN BERMAKNA
<p>Topik : pengolahan sampah anorganik, proses penting menjaga lingkungan :</p> <p>Peserta didik dapat memahami menjaga lingkungan melalui pengolahan sampah anorganik</p> <p>Peserta didik dapat memahami dampak dari penumpukan sampah anorganik yang dapat mencemari lingkungan.</p>
PERTANYAAN PEMANTIK
<p>Pernahkah kalian membantu orangtua membuang sampah ?</p> <p>Tahukahkah kalian jika sampah anorganik bisa dimanfaatkan ?</p> <p>Bagaimana cara kita menjaga lingkungan ?</p> <p>Apa perbedaan sampah organik dan anorganik ?</p> <p>Mengapa menjaga lingkungan penting dilakukan ?</p>
KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>KEGIATAN ORIENTASI</p> <p>Kegiatan dimulai dengan memberi salam, berdoa sebelum belajar menyapa menanyakan kabar serta mengecek kehadiran siswa.</p> <p>Peserta didik diingatkan untuk selalu sarapan sebelum berangkat sekolah agar bisa mengikuti kegiatan dengan konsentrasi</p> <p>Peserta didik diabsen kehadirannya dengan cara “coba tengok kanan kirimu adakah temannya yang belum masuk kelas?”</p> <p>Ketua kelas memimpin doa secara bersama sama</p> <p>Peserta didik diingatkan kembali tentang materi selumnya</p> <p>Guru memberikan pertanyaan apersepsi dengan menunjukkan gambar karya dari sampah anorganik. Gambar apa yang kalian lihat? Dari bahan apa karya tersebut dibuat?</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>KEGIATAN INTI</p> <p>Guru memberikan pertanyaan apa yang kalian lakukan jika melihat sampah beserakan? lakukan diskusi sampai peserta didik menyadari bahwa pentingnya menjaga lingkungan salah satunya dengan mengolah sampah anorganik</p> <p>Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru</p> <p>Guru menjelaskan materi menjaga lingkungan melalui pengolahan sampah anorganik</p> <p>Guru menampilkan video animasi pada proyektor</p> <p>Peserta didik mengamati video animasi yang di tampilkan</p> <p>Guru memberikan pertanyaan tentang dampak dari sampah anorganik, adakah yang tahu apa dampak negatif dari penumpukan sampah anorganik?</p> <p>KEGIATAN PENUTUP</p> <p>Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah</p>

berlangsung
 Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
 Guru memberikan penguatan dari materi yang telah dipelajari
 Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan berikutnya
 Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas

PERTEMUAN KEDUA

KEGIATAN ORIENTASI

Kegiatan dimulai dengan memberi salam, berdoa sebelum belajar menyapa menanyakan kabar serta mengecek kehadiran siswa.
 Peserta didik diingatkan untuk selalu sarapan sebelum berangkat sekolah agar bisa mengikuti kegiatan dengan konsentrasi
 Peserta didik diabsen kehadirannya dengan cara “coba tengok kanan kirimu adakah temannya yang belum masuk kelas?”
 Ketua kelas memimpin doa secara bersama sama
 Peserta didik diingatkan kembali tentang materi selumnya
 Guru memberikan pertanyaan apersepsi
 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

KEGIATAN INITI

Guru menjelaskan kembali tentang menjaga lingkungan melalui pengolahan sampah anorganik
 Guru menjelaskan cara pembuatan karya sederhana melalui sampah anorganik
 Guru membentuk kelompok
 Guru membagikan alat dan bahan kepada peserta didik
 Guru meminta siswa untuk membuat karya sederhana dari bahan yang telah dibagikan

KEGIATAN PENUTUP

Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil karyanya
 Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung
 Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
 Guru memberikan penguatan dari materi yang telah dipelajari
 Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan berikutnya
 Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas

ASESSEMEN

JENIS ASESSEMEN

Asesemen diagnostik
 Asesemen formatif
 Asesemen sumatif

BENTUK ASESEMEMEN

Sikap (profil pelajar pancasila): observasi (breiman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, berjebhinekaan global, dan gotong royong)

Tertulis (tes objektif:pilihan ganda)

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pembelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya.

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dnegan bimbingan orang tua dan dipantau oleh guru.

LAMPIRAN

Bahan bacaan/bahan ajar

Materi pembelajaran

Asesemen

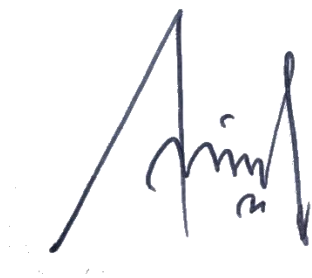
Pengayaan remedial

Rubrik penilaian

Glosarium

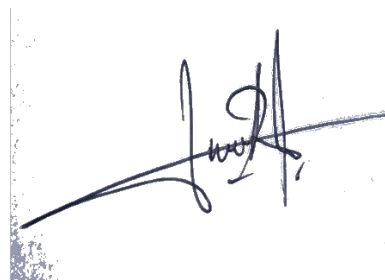
Curup, 08 Mei 2024

Wali Kelas V



Anita Trosia, S.Pd
Nip.198203232005022003

Mahasiswa



Arif Sonanda
Nim.20591031

BAHAN AJAR

A. Kesadaan Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar kita, termasuk udara, air, tanah, tumbuhan, hewan, dan orang-orang. Lingkungan bisa alami seperti hutan dan sungai, atau buatan seperti rumah dan sekolah.

Kesadaran lingkungan adalah perhatian kita terhadap pentingnya menjaga dan melindungi lingkungan. Ini berarti kita tahu bagaimana tindakan kita mempengaruhi alam dan berusaha untuk melakukan hal-hal yang baik untuk bumi, seperti membuang sampah pada tempatnya, menghemat air, menanam pohon, dan mengurangi penggunaan plastik. Kesadaran lingkungan membantu kita menjaga bumi agar tetap bersih dan sehat untuk kita dan generasi mendatang.

B. Macam Macam Limbah Pencemaran Lingkungan

1. Limbah Padat:

Limbah yang berbentuk padat dan tidak larut dalam air.

Contoh: sampah kertas, plastik, dan sisa makanan.

2. Limbah Cair:

Limbah yang berbentuk cair dan biasanya berasal dari aktivitas rumah tangga atau industri.

Contoh: air bekas cucian, air limbah dari pabrik, dan sisa minyak goreng.

3. Limbah Gas:

Limbah yang berbentuk gas dan dapat mencemari udara.

Contoh: asap dari kendaraan bermotor, asap pabrik, dan asap dari pembakaran sampah.

C. Upaya Upaya Menjaga Kelestarian Lingkungan

1. Membuang Sampah pada Tempatnya:
 - a) Selalu membuang sampah di tempat sampah yang sesuai, baik di rumah maupun di sekolah.
 - b) Memisahkan sampah organik dan anorganik untuk memudahkan proses daur ulang.
2. Menghemat Air dan Listrik:
 - a) Mematikan keran air saat tidak digunakan, seperti saat menggosok gigi.
 - b) Mematikan lampu dan peralatan listrik jika tidak digunakan.
3. Menanam dan Merawat Tanaman:
 - a) Menanam pohon atau tanaman hias di halaman rumah atau di taman sekolah.
 - b) Merawat tanaman dengan cara menyiramnya secara teratur dan memberi pupuk.
4. Daur Ulang dan Menggunakan Kembali Barang:
 - a) Membuat kerajinan dari barang bekas seperti botol plastik atau kardus.
 - b) Menggunakan kembali kertas yang masih bisa dipakai untuk menggambar atau menulis.

D. Sampah Anorganik

Sampah anorganik adalah jenis sampah yang terbuat dari bahan-bahan seperti plastik, kaca, logam, dan karet. Sampah jenis ini tidak bisa terurai oleh alam dengan cepat. Jadi, kita perlu membuangnya dengan hati-hati supaya tidak mencemari lingkungan. Misalnya dengan mendaur ulang atau membuangnya ke tempat sampah yang sesuai.

E. Pengolahan Sampah Anorganik

Pengolahan sampah anorganik secara umum menggunakan konsep 3R, yaitu :

1. Reduce (Mengurangi):

Kita bisa mengurangi sampah anorganik dengan mengurangi penggunaan bahan-bahan seperti plastik sekali pakai. Contohnya, menggunakan botol air minum yang dapat diisi ulang daripada membeli botol air minum plastik setiap kali.

2. Reuse (Menggunakan kembali):

Kita bisa menggunakan barang-barang yang masih dapat digunakan kembali. Misalnya, menggunakan botol plastik bekas sebagai tempat penyimpanan atau kerajinan tangan.

3. Recycle (Mendaur ulang):

Sampah anorganik seperti botol plastik, kaleng, atau kertas bisa didaur ulang menjadi produk kerajinan tangan. Dengan mendaur ulang, kita membantu mengurangi jumlah sampah yang masuk ke tempat pembuangan sampah dan meminimalkan dampak negatifnya terhadap lingkungan.

Contoh Kerajinan Tangan Dari Sampah Anorganik





KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN MEDIA VIDEO ANIMASI

No	Aspek Utama	Indikator	No Item
1	Aspek isi/materi	1 Media sesuai dengan kurikulum dan program pembelajaran	1
		2 Media sesuai dengan kegiatan proses pembelajaran	2
		3 Media menyajikan materi yang berurutan	3
		4 Materi yang disajikan dalam media pembelajaran memiliki kedalaman yang cukup untuk memfasilitasi pemahaman siswa.	4
2	Aspek pembelajaran/instruksional	5 Media mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas	5
		6 Media dirancang sesuai dengan karakter anak	6
		7 Media digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	7
		8 Media relatif aman untuk anak	8
3	Aspek media	9 Media memiliki keterbacaan teks yang jelas	9
		10 Media memiliki sajian animasi	10
		11 Media memiliki komposisi warna yang serasi	11
		12 Media memiliki kejelasan suara dan musik	12
		13 Animasi yang ditampilkan sesuai dengan karakter anak	13
		14 Media berisi animasi yang tidak membosankan	14
		15 Kualitas gambar dalam media jelas dan mendukung pemahaman materi.	15

LEMBAR PENILAIAN MEDIA VIDEO ANIMASI

Nama observer :

Hari/tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda ceklist (✓) pada tabel sesuai berikut

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

No	Pertanyaan	Penilaian			
		SB	B	C	K
1	Media sesuai dengan kurikulum dan program pembelajaran				
2	Media sesuai dengan kegiatan proses pembelajaran				
3	Media menyajikan materi yang berurut				
4	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran memiliki kedalaman yang cukup untuk memfasilitasi pemahaman siswa.				
5	Media mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas				
6	Media dirancang sesuai dengan karakter anak				
7	Media digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
8	Media relarif aman untuk anak				

9	Media memiliki keterbacaan teks yang jelas				
10	Media memiliki sajian animasi				
11	Media memiliki komposisi warna yang serasi				
12	Media memiliki kejelasan suara dan musik				
13	Animasi yang ditampilkan sesuai dengan karakter anak				
14	Media berisi animasi yang tidak membosankan				
15	Kualitas gambar dalam media jelas dan mendukung pemahaman materi.				

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET

Variabel	Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	No Butir
Kesadaran Lingkungan Siswa	Pengetahuan	7. Pemahaman tentang alam sekitar dan keanekaragaman hayati 8. Mampu menjelaskan tindakan pelestarian lingkungan 9. Mampu menjelaskan pengertian dasar sampah organik dan anorganik 10. Dapat menyebutkan dampak negatif sampah anorganik terhadap lingkungan 11. Dapat menyebutkan jenis sampah yang dapat didaur ulang 12. Pemahaman tentang dampak sampah plastik terhadap lingkungan	Angket	Siswa kelas V	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

	Sikap	<p>5. Perilaku membuang sampah pada tempatnya</p> <p>6. Peduli terhadap kebersihan lingkungan sekolah</p> <p>7. Partisipasi dalam kegiatan penghijauan dan pelestarian lingkungan</p> <p>8. Memiliki sikap rasa ingin tahu terhadap upaya pelestarian lingkungan</p>	Angket	Siswa kelas V	8, 9, 10, 11,
	Perilaku /tindakan	<p>5. Ikut serta dalam pengelolaan sampah di sekolah</p> <p>6. Mampu membuat kerajinan tangan dari sampah bekas</p> <p>7. Aktif dalam kegiatan kebersihan lingkungan sekolah</p>	Angket	Siswa kelas V	12, 13 14, 15

		8. Perilaku penggunaan bahan ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari			
--	--	---	--	--	--

ANGKET SISWA

Nama :

Hari/tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda ceklist (✓) pada tabel sesuai dengan perkembangan siswa

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-Ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	RR	S	SS
1	Saya dapat menjelaskan pengertian daur ulang secara sederhana.					
2	Saya dapat menyebutkan minimal 2 tindakan untuk pelestarian lingkungan di sekitar sekolah.					
3	Saya dapat menjelaskan perbedaan antara sampah organik dan sampah anorganik					
4	Saya dapat menyebutkan setidaknya 2 jenis sampah anorganik dan mengerti dampak negatifnya terhadap lingkungan.					
5	Saya dapat menyebutkan minimal 3 contoh limbah yang dapat didaur ulang.					

6	Saya mengerti bahwa membuang sampah plastik sembarangan dapat mencemari air dan tanah.					
7	Saya tahu bahwa sampah anorganik seperti plastik dan kaca tidak mudah terurai oleh alam.					
8	Saya selalu membuang sampah pada tempatnya.					
9	Saya memiliki sikap peduli terhadap kebersihan lingkungan sekolah.					
10	Saya berpartisipasi dalam kegiatan penanaman pohon atau kegiatan pelestarian lingkungan lainnya.					
11	Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap upaya-upaya pelestarian lingkungan.					
12	Saya mengikuti kegiatan pengelolaan sampah di sekolah, seperti memilah sampah organik dan non-organik.					
13	Saya mampu membuat kerajinan tangan sederhana menggunakan sampah anorganik					
14	Saya aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembersihan lingkungan di sekitar sekolah atau lingkungan tempat tinggalnya.					
15	Saya membawa botol minum sendiri ke sekolah untuk mengurangi penggunaan botol plastik sekali pakai.					

HASIL NILAI OBSERVASI

No	Pertanyaan	Poin penilaian
1	Media sesuai dengan kurikulum dan program pembelajaran	3
2	Media sesuai dengan kegiatan proses pembelajaran	3
3	Media menyajikan materi yang berurut	4
4	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran memiliki kedalaman yang cukup untuk memfasilitasi pemahaman siswa.	3
5	Media mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas	4
6	Media dirancang sesuai dengan karakter anak	4
7	Media digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
8	Media relatif aman untuk anak	4
9	Media memiliki keterbacaan teks yang jelas	4
10	Media memiliki sajian animasi	4
11	Media memiliki komposisi warna yang serasi	4
12	Media memiliki kejelasan suara dan musik	3
13	Animasi yang ditampilkan sesuai dengan karakter anak	4
14	Media berisi animasi yang tidak membosankan	4
15	Kualitas gambar dalam media jelas dan mendukung pemahaman materi.	3
Total		54
Rata-rata		3,6
Kategori		Sangat Baik

NILAI PRETEST DAN POSTTEST

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Skor	Kriteria	Skor	Kriteria
1	APA	25	Sangat kurang	65	Sangat baik
2	A	23	Sangat kurang	64	Sangat baik
3	APN	19	Sangat kurang	60	Baik
4	BRR	26	Sangat kurang	63	Sangat baik
5	BK	23	Sangat kurang	67	Sangat baik
6	DP	24	Sangat kurang	65	Sangat baik
7	EPP	23	Sangat kurang	66	Sangat baik
8	FAP	24	Sangat kurang	67	Sangat baik
9	FP	23	Sangat kurang	66	Sangat baik
10	GZQJ	24	Sangat kurang	69	Sangat baik
11	ILP	24	Sangat kurang	65	Sangat baik
12	MAP	22	Sangat kurang	67	Sangat baik
13	MAGEA	22	Sangat kurang	68	Sangat baik
14	MAP	25	Sangat kurang	64	Sangat baik
15	MPN	24	Sangat kurang	66	Sangat baik
16	MA	27	Kurang	66	Sangat baik
17	NRA	21	Sangat kurang	62	Baik
18	NPN	26	Sangat kurang	65	Sangat baik
19	NSS	23	Sangat kurang	63	Sangat baik
20	NS	22	Sangat kurang	64	Sangat baik
21	S	27	Kurang	68	Sangat baik
22	NS	22	Sangat kurang	62	Baik
23	RR	23	Sangat kurang	65	Sangat baik
24	RP	23	Sangat kurang	67	Sangat baik
25	RR	24	Sangat kurang	67	Sangat baik
26	SNL	27	Kurang	65	Sangat baik
27	SA	20	Sangat kurang	62	Baik
28	WA	21	Sangat kurang	63	Sangat baik
29	ZM	27	kurang	69	Sangat baik
30	ZA	25	Sangat kurang	66	Sangat baik
Jumlah		709		1956	
Rata-Rata		23,63		62,5	

TABULASI UJI COBA INSTRUMEN

no	validasi Data Variabel Y																			Total	
	Kesadaran lingkungan siswa																				
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19		P 20
1	1	1	1	1	1	3	3	2	2	5	2	2	2	1	1	3	2	2	1	3	39
2	3	4	3	3	5	3	5	3	1	3	5	5	5	3	2	4	4	5	4	4	74
3	4	3	1	4	4	4	5	4	3	4	2	2	5	5	3	3	3	4	2	1	66
4	4	4	4	2	5	5	5	5	2	2	5	5	5	5	4	2	2	4	2	2	74
5	3	5	2	3	4	2	2	2	2	3	4	2	2	1	2	3	3	1	3	3	52
6	2	4	4	4	3	3	2	2	1	4	3	3	5	5	3	5	5	2	5	4	69
7	2	2	3	2	1	5	3	1	1	4	5	5	1	3	2	3	4	5	4	1	57
8	2	4	2	4	2	2	5	2	1	2	3	2	1	2	1	4	2	5	5	3	54
9	5	5	5	5	4	3	4	3	4	3	5	3	5	3	3	5	5	4	5	2	81
10	1	5	5	5	3	4	5	5	3	1	5	4	5	2	4	4	2	5	1	5	74
11	4	1	2	2	2	2	2	4	2	3	5	2	2	3	2	3	3	1	5	1	51
12	4	5	5	5	4	5	3	5	3	4	5	5	3	5	3	5	5	5	2	2	83
13	4	1	2	2	2	2	5	3	4	2	4	2	5	5	1	2	2	5	2	1	56
14	1	3	3	3	1	1	3	5	2	3	1	5	3	2	3	5	3	1	3	4	55
15	2	5	5	5	3	3	2	5	3	4	5	3	2	4	4	5	4	5	2	3	74
16	1	3	4	2	3	5	1	4	1	2	1	5	2	5	2	1	2	4	3	5	56
17	1	2	2	3	4	4	5	5	1	3	5	3	2	5	3	2	4	2	4	1	61
18	1	4	2	4	2	3	3	3	2	3	2	1	1	5	1	1	4	3	3	1	49
19	2	5	4	5	2	2	4	2	3	4	1	3	3	2	3	3	3	2	2	5	60
20	4	3	5	5	3	2	4	2	3	2	5	3	2	5	4	2	3	3	3	4	67
21	1	4	2	2	5	1	1	1	4	1	3	4	2	1	2	2	2	4	4	5	51
22	3	5	4	5	4	4	5	2	5	4	4	3	5	4	2	5	4	2	2	3	75
23	1	4	2	2	2	3	5	3	4	1	3	3	5	5	3	4	1	3	3	1	58
24	1	3	3	3	3	3	2	5	5	3	5	4	2	4	5	5	2	2	2	3	65
25	4	2	4	3	4	1	5	3	4	2	4	3	5	5	4	5	3	3	3	5	72
26	3	4	2	5	5	3	2	5	5	2	3	4	2	2	2	1	4	4	4	2	64
27	1	1	5	4	5	2	5	4	5	1	4	3	3	5	1	5	2	2	2	5	65
28	4	2	3	2	1	2	2	2	1	1	2	5	5	5	3	2	1	3	3	1	50
29	2	1	2	1	5	1	3	1	5	3	3	3	4	1	3	4	4	2	2	3	53
30	5	1	5	3	2	5	5	3	5	5	1	4	5	5	4	5	2	3	3	5	76
Jumlah																				1881	
Rata rata																				62,7	

TABLASI NILAI PRETEST

No responden	validasi Data Variabel Y															Total
	Kesadaran lingkungan siswa															
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P11	P12	P13	P14	P15	
1.	3	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	25
2.	1	3	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	23
3.	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	19
4.	2	2	1	3	1	2	1	2	1	1	1	3	2	2	2	26
5.	1	1	2	2	3	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	23
6.	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	24
7.	1	1	2	2	1	1	2	2	2	3	2	1	1	1	1	23
8.	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	2	2	2	2	1	24
9.	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	23
10.	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	24
11.	2	1	2	2	2	1	1	3	2	1	1	1	1	2	2	24
12.	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	22
13.	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	22
14.	2	2	1	2	2	1	1	1	2	3	1	2	2	2	1	25
15.	2	1	2	3	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	24
16.	1	2	1	2	2	1	2	1	3	2	1	3	2	2	2	27
17.	2	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	1	1	1	21
18.	1	2	1	1	2	2	1	2	3	2	1	1	2	3	2	26
19.	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	23
20.	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	22
21.	2	3	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	3	2	2	27
22.	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	22
23.	2	1	1	1	1	2	2	1	3	1	2	2	1	2	1	23
24.	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	3	1	2	1	1	23
25.	2	2	1	1	1	2	3	1	2	2	1	1	1	2	2	24
26.	3	1	2	2	2	1	1	1	3	1	2	2	2	1	3	27
27.	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	20
28.	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	1	2	21
29.	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	3	1	1	27
30.	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	25
Jumlah															709	
Rata rata															23,63	

TABULASI NILAI *POSTTEST*

No responden	validasi Data Variabel Y															Total
	Kesadaran lingkungan siswa															
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
1	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	65
2	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	64
3	4	3	5	4	4	4	3	4	5	3	5	4	5	4	3	60
4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	63
5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	67
6	5	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	65
7	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	66
8	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	3	67
9	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	66
10	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	69
11	4	3	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	5	65
12	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	67
13	5	4	4	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	68
14	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	64
15	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	66
16	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	66
17	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	5	4	3	62
18	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	3	65
19	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	63
20	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	3	4	4	64
21	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	68
22	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	62
23	5	4	3	4	5	5	4	5	4	3	4	5	5	4	5	65
24	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	67
25	3	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	67
26	5	5	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	4	5	4	65
27	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	62
28	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	3	63
29	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	69
30	3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	66
Jumlah																1956
Rata rata																62,5

LEMBAR VALIDASI**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yosi Yulizah, M. Pd. I

Nip : 199107142019032026

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Arif Sonanda

Nim : 20591031

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

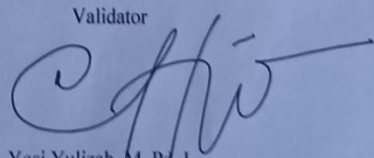
Judul : Pengaruh Media Video Animasi *Sampah Sandi* Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa Kelas V SDN 38 Rejang Lebong Melalui Pengolahan Sampah Anorganik

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan perbaikan
<input type="checkbox"/>	Belum layak digunakan

Curup, 08 Mei 2024

Validator


Yosi Yulizah, M. Pd. I
Nip. 199107142019032026

	Sig. (2-tailed)	.259	.365	.008	.311	.597	.412	.784	.063	.255	.780	.250	.043	.076	.192		.063
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P16	Pearson Correlation	.072	.107	.452*	.262	.041	-.060	.262	.078	.322	.302	.194	.068	.353	.003	.344	1
	Sig. (2-tailed)	.705	.575	.012	.161	.830	.754	.161	.680	.083	.105	.305	.720	.056	.987	.063	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P17	Pearson Correlation	.174	.328	.182	.457*	.311	.141	-.107	.022	-.061	.508*	.310	-.052	-.079	-.039	.000	.214
	Sig. (2-tailed)	.357	.077	.336	.011	.095	.458	.574	.908	.747	.004	.095	.785	.680	.838	1.00	.256
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P18	Pearson Correlation	.181	.274	.189	.198	.117	.386*	.178	.108	-.094	-.168	.263	.282	.087	.139	-.023	-.120
	Sig. (2-tailed)	.338	.142	.317	.294	.539	.035	.347	.571	.622	.375	.160	.131	.649	.464	.902	.528
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P19	Pearson Correlation	.162	.044	-.130	.007	.003	-.140	-.200	-.212	-.346	-.080	.092	-.016	-.188	-.046	-.200	-.075
	Sig. (2-tailed)	.392	.815	.492	.972	.988	.459	.289	.261	.061	.673	.629	.932	.320	.808	.290	.692
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P20	Pearson Correlation	-.211	.098	.501*	.181	.204	-.195	-.015	-.092	.196	-.065	-.232	.228	.068	-.216	.192	.318
	Sig. (2-tailed)	.264	.606	.005	.337	.280	.301	.938	.629	.299	.734	.217	.225	.723	.252	.308	.086
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TO TAL	Pearson Correlation	.453*	.419*	.744*	.620*	.455*	.435*	.396*	.401*	.302	.137	.443*	.334	.493*	.395*	.545*	.520*
	Sig. (2-tailed)	.012	.021	.000	.000	.011	.016	.030	.028	.105	.471	.014	.071	.006	.031	.002	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

		P17	P18	P19	P20	TOTAL
P01	Pearson Correlation	.174	.181	.162	-.211	.453*
	Sig. (2-tailed)	.357	.338	.392	.264	.012
	N	30	30	30	30	30

P02	Pearson Correlation	.328	.274	.044	.098	.419 [†]
	Sig. (2-tailed)	.077	.142	.815	.606	.021
	N	30	30	30	30	30
P03	Pearson Correlation	.182	.189	-.130	.501 ^{**}	.744 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.336	.317	.492	.005	.000
	N	30	30	30	30	30
P04	Pearson Correlation	.457 [†]	.198	.007	.181	.620 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.011	.294	.972	.337	.000
	N	30	30	30	30	30
P05	Pearson Correlation	.311	.117	.003	.204	.455 [†]
	Sig. (2-tailed)	.095	.539	.988	.280	.011
	N	30	30	30	30	30
P06	Pearson Correlation	.141	.386 [†]	-.140	-.195	.435 [†]
	Sig. (2-tailed)	.458	.035	.459	.301	.016
	N	30	30	30	30	30
P07	Pearson Correlation	-.107	.178	-.200	-.015	.396 [†]
	Sig. (2-tailed)	.574	.347	.289	.938	.030
	N	30	30	30	30	30
P08	Pearson Correlation	.022	.108	-.212	-.092	.401 [†]
	Sig. (2-tailed)	.908	.571	.261	.629	.028
	N	30	30	30	30	30
P09	Pearson Correlation	-.061	-.094	-.346	.196	.302
	Sig. (2-tailed)	.747	.622	.061	.299	.105
	N	30	30	30	30	30
P10	Pearson Correlation	.508 ^{**}	-.168	-.080	-.065	.137
	Sig. (2-tailed)	.004	.375	.673	.734	.471
	N	30	30	30	30	30
P11	Pearson Correlation	.310	.263	.092	-.232	.443 [†]
	Sig. (2-tailed)	.095	.160	.629	.217	.014
	N	30	30	30	30	30
P12	Pearson Correlation	-.052	.282	-.016	.228	.334
	Sig. (2-tailed)	.785	.131	.932	.225	.071
	N	30	30	30	30	30
P13	Pearson Correlation	-.079	.087	-.188	.068	.493 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.680	.649	.320	.723	.006
	N	30	30	30	30	30
P14	Pearson Correlation	-.039	.139	-.046	-.216	.395 [†]

	Sig. (2-tailed)	.838	.464	.808	.252	.031
	N	30	30	30	30	30
P15	Pearson Correlation	.000	-.023	-.200	.192	.545**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.902	.290	.308	.002
	N	30	30	30	30	30
P16	Pearson Correlation	.214	-.120	-.075	.318	.520**
	Sig. (2-tailed)	.256	.528	.692	.086	.003
	N	30	30	30	30	30
P17	Pearson Correlation	1	.045	.312	-.138	.407*
	Sig. (2-tailed)		.815	.093	.468	.026
	N	30	30	30	30	30
P18	Pearson Correlation	.045	1	.004	-.094	.368*
	Sig. (2-tailed)	.815		.982	.623	.045
	N	30	30	30	30	30
P19	Pearson Correlation	.312	.004	1	-.157	-.047
	Sig. (2-tailed)	.093	.982		.408	.804
	N	30	30	30	30	30
P20	Pearson Correlation	-.138	-.094	-.157	1	.208
	Sig. (2-tailed)	.468	.623	.408		.270
	N	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.407*	.368*	-.047	.208	1
	Sig. (2-tailed)	.026	.045	.804	.270	
	N	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

RELIABILITAS INSTRUMEN

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.765	15

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	45.2000	87.269	.346	.754
P02	44.5333	87.430	.310	.758
P03	44.5333	82.051	.598	.731
P04	44.4333	83.633	.530	.737
P05	44.6000	88.455	.307	.757
P06	44.8000	87.890	.357	.753
P07	44.2000	87.338	.335	.755
P08	44.5333	87.706	.332	.755
P09	44.2333	85.357	.396	.749
P10	44.4333	85.151	.375	.751
P11	44.1333	85.982	.341	.755
P12	45.0667	88.271	.422	.749
P13	44.3000	87.872	.314	.757
P14	44.7333	90.685	.282	.759
P15	44.5333	88.740	.298	.758

HASIL UJI NORMALITAS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>pretest</i> kesadaran lingkungan	.130	30	.200*	.957	30	.261
<i>posttest</i> kesadaran lingkungan	.131	30	.200*	.969	30	.510

HASIL UJI HOMOGENITAS

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kesadaran Lingkungan Siswa	Based on Mean	.119	1	58	.732
	Based on Median	.089	1	58	.766
	Based on Median and with adjusted df	.089	1	57.750	.766
	Based on trimmed mean	.125	1	58	.725




HASIL UJI HIPOTESIS(*Paired samples test*)






Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test Post Test	-41.56667	2.09570	.38262	-42.34921	-40.78412	-108.637	29	.000


STORY BOARD SCRIPT

Video Animasi Sampah Sandi

Scene	Durasi	Deskripsi	Visual	Audio
1	Menit 00:00	Pada scene pertama ditampilkan judul dan karakter seorang laki-laki dan perempuan yang bernama Sandi dan Rena		musik pembuka sampah sandi
2	Menit 37:00	Menampilkan Sandi dan rena yang sedang bermain. yang kemudian jam tangan sandi mendapat notif bantuan.		Percakapan rena dan sandi Rena: "yeayy aku menang" Sandi: "yaah kalah deh" Sandi: "wah pantai cilincing bantuan, saatnya kita berangkat!"
3	Menit 01:11	Menampilkan kondisi pantai yang didatangi sandi dan rena dalam keadaan yang tidak bersih.		Percakapan sandi dan rena mengenai keindahan alam yang semakin rusak. Rena: "semakin hari keindahan alam semakin rusak, merugikan alam dan lingkungan, jahat banget sih, saatnya bantu mereka!" Sandi: "iya"

4	Menit 02:20	Rena dan sandi berkeliling untuk menjelaskan konsep 5R yang dimulai dari Refuse		<p>Rena:”yah hari gini masih pakai sedotan plastik? Pakai yang masih bisa dipakai ulang dong”</p> <p>Sandi:”kalian tahu tidak sampah plastik butuh 700 tahun untuk hancur”</p> <p>Sandi:”siapkan sedotan dari rumah atau tidak memakai sedotan sama sekali”</p>
5	Menit 03:06	Rena dan sandi menjelaskan tentang Reduce (kurangi)		<p>Sandi:”stop!!, jangan pilih mainan dari plastik lebih baik dari kayu lebih ramah lingkungan”</p>
6	Menit 03:45	Rena dan sandi menjelaskan tentang Reuse (pakai lagi)		<p>Rena:”botol plastik dimana mana”</p> <p>Sandi:”jangan biasakan beli kemasan botol plastik,”</p> <p>“selalu bawa botol sendiri dan isi ulang setiap hari”</p>

				
7	Menit 04:20	Rena dan sandi menjelaskan tentang Repair (perbaiki)	 	<p>Sandi:”mainan yang rusak jangan langsung dibuang karna bisa di perbaiki”</p> <p>Rena:”baju yang rusak juga jangan langsung dibuang bisa juga di vermak”</p>
8	Menit 05:58	Rena dan sandi menjelaskan tentang Recycle (daur ulang)	 	<p>Rena:”recycle yang tepat dan memilah sampah sesuai kategorinya dan dapat di daur ulang”</p>

9	Menit 06:40	Penutup dan berkampanye tentang peningnya tindakan menjaga lingkungan		Sandi: "ayo semuanya ingat 5R dan ajarkan kepada temanmu" Rena: "setiap langkah kecil bisa melakukan perubahan besar"
---	----------------	---	--	--

SK BIMBINGAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Nomor 42 Tahun 2024

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B 11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 Oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Arif Sonanda tanggal 02 Mei 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 16 Oktober 2023
- M E M U T U S K A N :**
- Menetapkan**
Pertama : 1. **Dr. Baryanto, M.Pd** **196907231999031004**
2. **Rizki Yunita, M.TPd** **2001069303**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Arif Sonanda

N I M : 20591031

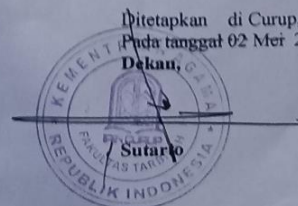
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Media Video Animasi Sampah Sandi untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa Kelas V SDN 38 Rejang Lebong Melalui Pengolahan Sampah Anorganik

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 02 Mei 2024

Dekan,

Sutarjo



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag. Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

KARTU BIMBINGAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

DEPAN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Arif Saranda
NIM	: 20521021
PROGRAM STUDI	: Pemas
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Bayanto, M.M. M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Rizki Yunita Putri, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh media video Animasi sampai sdrli untuk meningkatkan kesadaran lingkungan siswa kelas V sdn 28 Karang Lembang melalui penyajian sampai Anagram
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	Senin 01/2024/05	Instrumen Angket Penelitian	
2.	Senin 05/2024/05	Ace Sk Penelitian	
3.	Kamis 09/2024/05	Proses Validasi Instrumen Penelitian.	
4.	Senin 13/2024/05	Proses Pemontoran Penelitian.	
5.	Rabu 15/2024/05	Proses Pelaksanaan Penelitian.	
6.	Jumat 17/2024/05	Proses Pengumpulan Laporan Penelitian	
7.	Senin 20/2024/05	Proses Pemontoran hasil penelitian.	
8.	Rabu 22/2024/05	Proses Revisi hasil penelitian.	
9.	Jumat 24/2024/05	Proses penyempurnaan lembar hasil penelitian.	
10.	Sabtu 26/2024/05	Proses Pembahasan penelitian.	
11.	Minggu 28/2024/05	Final Penyempurnaan.	
12.	Senin 30/2024/05	ace ujian	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Bayanto, M.M. M.Pd
NIP. 19690721199031004

CURUP, 15.....Juni.....2024
PEMBIMBING II,

Rizki Yunita Putri, M.Pd
NIP. 199206012023012018

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



IAIN CURUP

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

DEPAN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Arif Sonnda
NIM	: 0551031
PROGRAM STUDI	: PGM
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Banyata, MM, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Rizki Yunita Putri, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Media video Animasi Sampah Suci untuk meningkatkan kesadaran lingkungan siswa kelas V SDN 23 Peking Lebong melalui Pengolahan Sampah Anorganik
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	Selasa 19/04/2024	Labor Bolak-balik masalah	
2.	Kamis 18/04/2024	Pemuaan masalah	
3.	Selasa 20/04/2024	Bab 2 Indikator Variabel dan Instrumen	
4.	Selasa 9/05/2024	Bab 3 Metodologi Penelitian	
5.	Senin 12/05/2024	Deskripsi Wilayah Penelitian	
6.	Rabu 15/05/2024	Kriteria Penilaian Instrumen	
7.	Selasa 28/05/2024	Uji Validitas Instrumen	
8.	Selasa 4/06/2024	Grafik nilai pretest dan posttest	
9.	Kamis 13/06/2024	Instrumen Variabel X dan Y	
10.	Senin 24/06/2024	Story Board Media Pembelajaran	
11.	Senin 8/07/2024	Abstrak	
12.	Senin 15/07/2024	Acc Ujian Skripsi	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Banyata, MM, M.Pd
NIP. 19600913199031004

CURUP, 15 Juli 2024

PEMBIMBING II,

Rizki Yunita Putri, M.Pd
NIP. 199206012023212418

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 565/ln.34/FT/PP.00.9/05/2024
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

16 Mei 2024

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

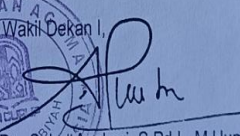
Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Arif Sonanda
 NIM : 20591031
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi Sampah Sandi untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa Kelas V SDN 38 Rejang Lebong Melalui Pengolahan Sampah Anorganik
 Waktu Penelitian : 16 Mei s.d 16 Agustus 2024
 Tempat Penelitian : SDN 38 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

Wakil Dekan I,

 Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
 Basuki Rahmat No.10 Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/261/IP/DPMTSP/V/2024

**TENTANG PENELITIAN
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor :565/In.34/FT/PP.00.9/05/2024 tanggal 16 Mei 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Arif Sonanda/ Curup 26 Juni 2001
 NIM : 20591031
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Program Studi/Fakultas : Tarbiyah /PGMI
 Judul Proposal Penelitian : "Pengaruh Media Video Animasi Sampah Sandi Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa Kelas V SDN 38 Rejang Lebong Melalui Pengolahan Sampah Anorganik"
 Lokasi Penelitian : SD Negeri 38 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 16 Mei 2024 s/d 16 Agustus 2024
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 16 Mei 2024

An.Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong
 Sekretaris



Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SDN 38 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 38 REJANG LEBONG



Jl.Jend. Sudirman GG. SD 38 Kelurahan Tempel Rejo Kecamatan Curup Selatan
39124

SURAT KETERANGAN

Nomor : 921.2/gk/dikbud/SDN 38/KL/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NURBAITI, S.PD.SD.M.PD
NIP : 19750805 199703 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Pangkat/golongan : Pembina TK.I / IV.b
Unit kerja : SDN 38 Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Arif Sonanda
NIM : 20591031
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Curup

Menyatakan bahwa telah melakukan penelitian di SD Negeri 38 Rejang Lebong tentang
"Pengaruh Media Video Animasi Sampah Sandi Untuk Meningkatkan Kesadaran
Lingkungan Siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong Melalui Pengolahan Sampah
Anorganik"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana
mestinya.

Rejang Lebong, Juni 2024
Kepala Sekolah



DOKUMENTASI

Lokasi Penelitian Dan Keadaan Guru



Uji Coba Instrumen



Kegiatan *Pretest*



Kegiatan Penerapan Media Video Animasi *Sampah sandi*



Kegiatan Kebersihan Lingkungan Siswa





Kegiatan Membuat Kerajinan Sederhana Dari Sampah Anorganik



Kegiatan *Posttest*

BIODATA PENULIS



ARIF SONANDA lahir di Curup kabupaten Rejang Lebong pada tanggal 26 Juni 2001 beragama islam. Penulis merupakan anak kelima dari lima bersaudara. Penulis pertama kali memasuki jenjang pendidikan di SDN 1 Ulu Musi Kabupaten Empat Lawang. Di sekolah tersebut hanya sampai kelas 2 SD, kemudian pindah ke SDN 38 Rejang Lebong hingga lulus. Pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan ke MTSN 01 Kepahiang dan lulus pada tahun 2017. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 6 Kepahiang hingga lulus pada tahun 2020. Setelah lulus SMA penulis langsung melanjutkan pendidikan strata 1 (S1) di Institut Agama Islam Negeri Curup, Fakultas Tarbiyah jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan InsyaAllah pada tahun 2024 ini penulis akan menyelesaikan studi S1 dan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd). Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Video Animasi Sampah Sandi Terhadap Kesadaran Lingkungan Siswa Kelas V SDN 38 Rejang Lebong.”**