

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
ANIMASI BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS  
DI MIS 14 TALANG ULU**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S-1)  
dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh  
**ADIS SRI WAHYUNI**  
**NIM. 20591004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
2025**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adis Sri Wahyuni

NIM : 20591004

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Mis 14 Talang Ulu”**, adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

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

Curup, Februari 2025



Penulis

Adis Sri Wahyuni

NIM. 20591004

Hal : **Pengajuan Skripsi**

Kepada

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

di- Curup

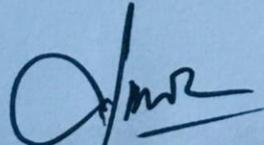
*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah IAIN Curup yang berjudul: "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di MIS 14 Talang Ulu**", sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

**Pembimbing I,**

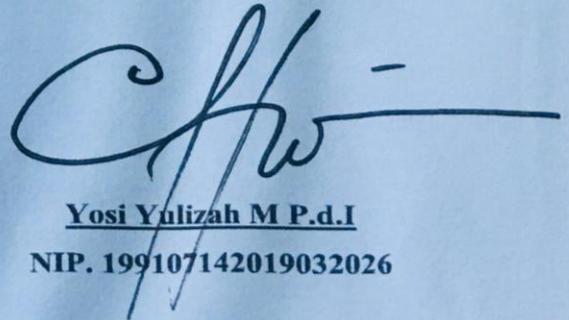


**Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd.I**

**NIP. 198412092011012009**

**Curup, Desember 2024**

**Pembimbing II,**



**Yosi Yulizah M P.d.I**

**NIP. 199107142019032026**



**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 Kode Pos 39119  
Email iain.curup@gmail.com.id

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**  
Nomor : 1808 /In.34/FT/I/PP.00.9/08/2025

Nama : ADIS SRI WAHYUNI  
NIM : 20591004  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di MIS 14 Talang Ulu.

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

Hari/Tanggal : Rabu, 02 Juli 2025  
Pukul : 11:00 – 13:30 WIB  
Tempat : Ruang Sidang 05 Gedung Munaqosyah Fakultas Tarbiyah

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

**TIM PENGUJI**

Ketua,

**Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I**  
NIP. 198412092011012009

Sekretaris

**Yosi Yulizah, M.Pd.I**  
NIP. 199107147019032026

Penguji I

**Dra. Susilawati, M.Pd**  
NIP. 19660941994032001

Penguji II,

**Tika Meldina, M.Pd**  
NIP. 198707192018012001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah



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

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, penulis ucapkan puji serta syukur kepada Allah SWT karena segala nikmat, rahmat dan hidayahnya yang senantiasa tercurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Mis 14 Talang Ulu”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan seluruh umatnya.

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. Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Prof. Dr. H. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Prof. Dr. Muhammad Istan, M.E.I selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Dr. Nelson, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

6. Agus Riyan Oktor, M.Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Kurniawan M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Dr. Aida Rahmi Nasution , M.Pd,I selaku Dosen Pembimbing I.
9. Yosi Yulizah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing II.
10. Seluruh dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah IAIN Curup dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
11. Bapak Kris Ade Putra,S.Pd..I.,Gr selaku Kepala Sekolah MIS 14 Talang Ulu dan Ibu Nadia berta S.Pd selaku wali kelas 4 serta seluruh dewan guru Mis 14 talang ulu yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

Demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca. *Aamiin Ya Rabbal' alamin.*

***Walaikumsalam wr.wb***

Curup, Mei 2025  
Penulis,

**Adis Sri Wahyuni**  
**NIM. 20591004**

## MOTTO

*“Hatiku tenang karena menegetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu.”*

*(Umar Bin Khattab)*

***“SETETES KERINGAT ORANG TUA KU YANG KELUAR, ADA SERIBU LANGKAHKU UNTUK MAJU.”***

*(Adis Sri Wahyuni)*

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmanirrohim,*

Yang utama dari segalanya puji syukur kepada Allah SWT atas karunia serta kemudahan dan kelancaran yang Allah berikan sehingga pada akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat selesai tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang hebat yang selalu jadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini hingga selesai.

1. Terkhusus yang paling utama untuk kedua orang tuaku tercinta, orang-orang hebat dalam hidupku dan cinta pertamaku Ayahandaku Ali kasim dan Ibundaku Lilis Suryani, yang selalu menjadi sandaran terkuat di dunia ini, yang tiada pernah hentinya selama ini memberi semangat, do'a, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan dan perjuangan untuk kehidupanku. Dalam setiap langkahku berjalan bayangan keinginan yang kalian titipkan akan selalu berada dalam ingatan putri kecilmu ini, akanku raih dan ku wujudkan pada masa yang akan datang. Lebih dari syukur yang ku ucapkan telah menjadi anakmu bapak dan mamak.
2. Untuk kakak pertamaku Ellysa Wulandari,A.Md.keb , dan kakak keduaku Eva Sumasniar S.Ag , Terimakasih sudah menjadi saudara yang terbaik untuk adikmu ini, yang saling membutuhkan, memberikan suport, nasehat, arahan dan selalu menjadi orang terdepan siap membantu saya ketika menghadapi

kesulitan. Terimakasih atas semangat dan dukungan yang selalu berikan terhadap saya hingga sampai di titik ini.

3. Teruntuk para dosen IAIN Curup, terimakasih telah membimbingku dalam proses perkuliahan dan pada akhirnya saya bisa menyelesaikan skripsi ini karena tuntunan dan nasehat semuanya. Khususnya kepada Bapak Kurniawan M.Pd., selaku Pembimbing Akademik dan Ibuk Dr.Aida Rahmi Nasution, M. Pd. , selaku Pembimbing I serta Ibu Yosi Yulizah, M. Pd., selaku Pembimbing II yang telah banyak berjasa dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
4. Teruntuk teman-temanku Intan Diah Permata, nurleni, Felia ayu winanda,Elsy rolista,Oktavian pusvita dan teman seperjuanganku yang tak dapat saya sebutkan satu persatu, teman dari SMA maupun teman yang saya temui di Bangku Perkuliahan, terimakasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu dan ilmu yang dijalani bersama. Terimakasih telah mengisi waktu dan hari-hariku yang berharga dan menjadi garda terdekat di masa-masa pendidikanku. Terimakasih telah menjadi tempat cerita dan berkeluh kesah di hari-hariku. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan teman-teman terbaik seperti kalian.
5. Teman-teman seperjuangan tahun 2020, PGMI D, kelompok PPL Sd 02 Ujan Mas, kelompok 02 KKN Desa Tebat Monok, Teman-teman PGMI dan Almamater tercinta IAIN Curup tempat saya menuntut ilmu hingga menjadi seseorang sampai saat ini.
6. Dan yang terakhir, untuk diriku sendiri, ADIS SRI WAHYUNI. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih sudah mau bekerjasama untuk segala

kerja keras dan semangatnya sehingga memutuskan untuk tidak pernah menyerah sesulit apapun proses dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terimakasih kepada diriku sendiri yang mau tetap memilih berusaha, bertahan, dan kuat melewati lika-liku kehidupan yang sudah kamu lewati hingga sekarang meskipun sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan. Terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya serta pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Kepada diriku aku sangat bangga padamu! Berbahagialah selalu dimanapun kamu berada, ayo kamu pasti bisa menjadikan hidupmu dikemudian hari lebih baik lagi dari kehidupan dihari-hari kemarin. Untuk hidup yang berat ini, semoga Allah SWT. Senantiasa selalu menguatkan Pundakmu. Untuk jalan yang terjal yang melukai kakimu, semoga segera diperlihatkan keindahannya.

Demikian saya persembahkan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Mis 14 Talang Ulu”** Kepada orang-orang yang telah memberikan banyak dukungan penuh kepada saya dan semoga bermanfaat bagi pembaca.

## ABSTRAK

ADIS SRI WAHYUNI, NIM. 20591004 “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI MIS 14 TALANG ULU”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah IAIN Curup

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar IPAS siswa di MIS 14 Talang Ulu. Pembelajaran IPAS sering kali mengalami kendala dalam mengoptimalkan pemahaman konsep dan keterampilan siswa. Hal ini dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang cenderung kurang optimal. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini termasuk dalam kategori kuantitatif dengan desain *true experimental design* dengan jenis desain yaitu *pretest-posttest control group design*. Untuk mengumpulkan data, digunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Populasi penelitian terdiri dari 44 siswa, dengan 22 siswa di kelas IVA sebagai kelompok kontrol dan 22 siswa di kelas IVB sebagai kelompok eksperimen, yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: (1) dalam pelaksanaan pembelajaran media animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar IPAS siswa di MIS 14 Talang Ulu pembelajaran yang telah terlaksana sebanyak empat kali pertemuan menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran efektif. (2) Sebelum menerapkan Media pembelajaran animasi berbasis animaker, nilai rata-rata *pre-test* untuk hasil belajar IPAS di kelas IV Kontrol menunjukkan angka 21 untuk kelas IVA 31 dan untuk kelas IVB yang merupakan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat kemampuan awal yang serupa, dengan hasil belajar matematika mereka pada tahap ini masih berada dalam kategori rendah. (3) Hasil belajar IPAS siswa kelas IV yang menggunakan Media Pembelajaran animasi berbasis animaker menunjukkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 83,48 di kelas IVB eksperimen. Sebaliknya, kelas IVA kontrol yang menerapkan metode konvensional hanya mencapai rata-rata nilai *post-test* sebesar 62,05. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS di kelas eksperimen lebih tinggi dan lebih merata dibandingkan dengan kelas kontrol. (4) Terdapat pengaruh signifikan dari Pembelajaran media animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Hasil uji *independent sampel t test* menunjukkan nilai  $t$  sebesar 1.792 dengan signifikansi 0,80 yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yang menandakan bahwa penerapan Model Pembelajaran media Animasi Berbasis Animaker memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV. Selain itu, hasil belajar siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

**Kata Kunci:** *Media pembelajaran, animasi berbasis animaker, hasil belajar siswa*

## DAFTAR ISI

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| <b>JUDUL .....</b>                     | <b>i</b>                            |
| <b>PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>         | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b> | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>             | <b>iii</b>                          |
| <b>MOTTO .....</b>                     | <b>vii</b>                          |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                | <b>viii</b>                         |
| <b>ABSTRAK .....</b>                   | <b>xi</b>                           |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                 | <b>xii</b>                          |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>              | <b>xiv</b>                          |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>          | <b>1</b>                            |
| A. Latar Belakang.....                 | 1                                   |
| B. Identifikasi Masalah .....          | 5                                   |
| C. Batasan Masalah .....               | 6                                   |
| D. Rumusan Masalah.....                | 6                                   |
| E. Tujuan Penelitian .....             | 6                                   |
| F. Manfaat Penelitian .....            | 7                                   |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>     | <b>9</b>                            |
| A. Landasan Teori .....                | 9                                   |
| 1. Media Belajar.....                  | 9                                   |
| 2. Animasi .....                       | 16                                  |
| 3. Animaker .....                      | 21                                  |
| 4. Hasil Belajar .....                 | 24                                  |

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| B. Penelitian Relevan .....                        | 25                                  |
| C. Kerangka Berfikir .....                         | 27                                  |
| D. Hipotesis .....                                 | 28                                  |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>             | <b>30</b>                           |
| A. Jenis Dan Desain Penelitian .....               | 30                                  |
| B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....                | 32                                  |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian.....             | 32                                  |
| D. Variabel Penelitian .....                       | 34                                  |
| E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....     | 35                                  |
| F. Uji Coba Instrumen .....                        | 45                                  |
| G. Teknik Analisis Data .....                      | 55                                  |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>61</b>                           |
| A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....             | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| B. Hasil Penelitian.....                           | 66                                  |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian.....                | 76                                  |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                          | <b>82</b>                           |
| A. Kesimpulan.....                                 | 82                                  |
| B. Saran .....                                     | 83                                  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                        | <b>85</b>                           |
| <b>LAMPIRAN</b>                                    |                                     |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3.1 <i>Static Group Pretest-Posttest Design</i> .....   | 30 |
| Tabel 3. 2 Populasi Siswa kelas IV MIM 14 Talang Ulu .....  | 32 |
| Tabel 3. 3 Pedoman Lembar Observasi pembelajaran <i>Media animasi berbasis animaker</i> di Kelas Eksperimen ..... | 37 |
| Tabel 3. 4 Pedoman Observasi Pembelajaran Konvensional Di Kelas Kontrol .....                                     | 39 |
| Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest/Posttest</i> .....   | 41 |
| Tabel 3. 6 Skor Nilai Setiap Butir Lembar Observasi Guru Dan Siswa .....  | 44 |
| Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Untuk Setiap Butir Lembar Observasi .....   | 44 |
| Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Dokumentasi .....  | 44 |
| Tabel 3. 9 Kriteria Pengkategorian Validitas Soal Oleh Ahli Materi .....  | 47 |
| Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Ahli ( <i>Pretest-Posttest</i> ) .....  | 47 |
| Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Butir Soal .....  | 50 |
| Tabel 3. 1 Hasil Uji <i>Reliability Statistics</i> .....  | 51 |
| Tabel 3. 2 Interpretasi Koefisien Reliabilitas .....  | 52 |
| Tabel 3. 3 Hasil Uji <i>Reliability Statistics</i> .....  | 52 |
| Tabel 3. 15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....   | 53 |
| Tabel 3. 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....  | 54 |
| Tabel 3. 5 Interpretasi Nilai Daya Pembeda .....  | 56 |
| Tabel 3. 6 Hasil Uji Daya Pembeda .....   | 56 |
| Tabel 3. 7 Interpretasi Kategori Hasil Belajar .....  | 58 |
| Tabel 4. 1 Siswa MIS 14 Talang Ulu .....  | 66 |
| Tabel 4. 2 Jumlah Bangunan Dan Kondisi Ruang .....  | 67 |
| Tabel 4. 3 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> .....  | 71 |
| Tabel 4. 4 <i>Statistics</i> .....  | 72 |
| Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas <i>Tests of Normality</i> .....   | 73 |
| Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas.....   | 74 |
| Tabel 4. 7 Uji Hipotesis <i>Statistics</i> .....  | 75 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Dengan adanya teknologi diharapkan dapat berpengaruh dalam berbagai hal terutama dalam kegiatan belajar, sehingga saat ini dalam proses belajar siswa dibutuhkannya suatu media yang akan membantu pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan objek.

Media pembelajaran bukan hanya sekedar dianggap sebagai pelengkap, namun juga dianggap sebagai jantungnya pembelajaran. Hal ini disebabkan, media pembelajaran memberikan peranan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Tidak hanya itu saja, media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan keterampilan hingga kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran terbaik bagi siswa.<sup>1</sup>

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak dalam keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, peningkatan kemampuan pemahaman terhadap materi ajar yang semakin baik hingga keterampilan menggunakan media, khususnya berbasis teknologi yang secara otomatis ikut meningkat juga.

---

<sup>1</sup> Janner Simarmata dan dkk, Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning, (Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis, 2019), h.4

Dalam pembelajaran komponen terpenting adalah pendidik dan peserta didik yang selalu berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Dari komponen tersebut meliputi tingkat perkembangan, tingkat kesiapannya, minatnya, aspirasi, dan sebagainya. Sedangkan dari komponen mengajar dapat meliputi tingkat kemampuan, minat, waktu, wibawa, status, dan sebagainya.

Tahap usia Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) mereka sangat senang belajar dengan menggunakan media interaktif yaitu video game, gambar bergerak, animasi dan lain sebagainya. Mereka akan senang belajar dengan menggunakan media untuk menarik minat belajar mereka dengan materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis adanya media tersebut akan dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan semangat siswa, dengan adanya media tersebut dengan secara tidak langsung siswa sudah dapat berinteraksi dengan objek yang akan diteliti.

Pada saat ini dengan berkembangnya ilmu teknologi dan komunikasi yang cukup berkembang pesat dalam era ekonomi global atau revolusi industri. Media pembelajaran juga bermacam-macam, salah satunya adalah media pembelajaran yang berbasis Animasi. Pendidikan merupakan pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri dengan bercirikan pendidikan lebih memanfaatkan teknologi digital (*cyber system*) dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Pada saat Pembelajaran seringkali berpatokan pada buku saja tidak didampingi oleh media lainnya, dikarenakan mereka kurang bersemangat dan

---

<sup>2</sup> Suyanto dkk, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Erlangga Group, 2013), h. 187

sibuk dengan temannya, kemudian siswa yang pintar selalu mendominasi kelas sehingga siswa yang pengetahuannya kurang cenderung pasif dan hasil belajar mereka rendah, sehingga kebanyakan siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM 70) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Keadaan tersebut dapat menjadikan proses belajar mengajar yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu guru harus bisa<sup>3</sup>, mengelola kelas dengan baik agar terjadi proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, namun tetap berpegang pada pembelajaran yang berorientasi pada siswa.

Media Animasi Berbasis Animaker adalah sebuah media pembelajaran video berbasis animasi dimana didalam sebuah video tersebut terdapat sebuah animasi dengan gambar bergerak, latar belakang, transisi, suara, dan juga berbagai karakter lainnya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, karena pada media tersebut banyak animasi-animasi yang bergerak saat menyampaikan materi pembelajaran, sehingga mampu menarik fokus perhatian siswa untuk belajar lebih menyenangkan. Diharapkan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis animaker ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga siswa mampu memahami materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak lagi sibuk sendiri, atau sibuk dengan temannya, melainkan akan fokus pada tayangan video pembelajaran animasi yang ditampilkan oleh guru di depan kelas.

---

<sup>3</sup> Dewi Surani, Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4,0, Volume 02 Nomor 01 Tahun 2019, 456-469, h. 45

Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran animasi berbasis animaker ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga siswa mampu memahami materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak lagi sibuk sendiri, atau sibuk dengan temannya, melainkan akan fokus pada tayangan video pembelajaran animasi yang ditampilkan oleh guru di depan kelas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, media pembelajaran animasi berbasis animaker ternyata dapat meningkatkan pembelajaran dan layak digunakan dengan persentase 91,1% yang telah divalidasi oleh dosen PGMI, dan hasil validasi oleh guru kelas memperoleh persentase 91,1% dan juga sudah berada pada kategori sangat layak untuk digunakan.<sup>4</sup>Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tahap evaluation menunjukkan keberhasilan sebanyak 85,2% yang dapat dikategorikan sangat tinggi. Bahan ajar digital yang menggunakan bantuan aplikasi animaker dianggap sangat efektif untuk digunakan.<sup>5</sup> Dari kajian peneliti terdahulu maka peneliti menerima hasil penerapan media pembelajaran animasi berbasis animaker untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang sama, yaitu menggunakan media animasi berbasis animaker namun pada tempat dan materi yang berbeda. Penulis ingin melakukan penelitian dengan penggunaan media animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MIS 14 Talang Ulu.

---

<sup>4</sup> Khairun Nisa, *Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh Barat*. Skripsi. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-raniry, 2021, h.45

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pentingnya dilakukan penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk menunjang proses pembelajaran, dengan demikian penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Mis 14 Talang Ulu”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan yang dihadapi oleh peneliti dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Beberapa siswa menghadapi kendala dalam proses belajar, yang mengakibatkan pencapaian hasil belajar yang tidak maksimal.
2. Ketika siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran, hal ini berpengaruh negatif terhadap pencapaian hasil belajar mereka.
3. Proses pembelajaran saat ini masih dominan dikuasai oleh guru, yang mengakibatkan hanya segelintir siswa yang terlibat aktif dalam aktivitas belajar.
4. Pemahaman siswa tentang konsep IPA masih belum memadai.
5. Sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar IPA yang memadai; 68% di antaranya belum tuntas, sementara hanya 32% yang telah mencapai tingkat kelulusan.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk mencegah masalah yang diteliti berkembang lebih jauh, maka pembahasan skripsi ini dibatasi pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar IPAS kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu?
2. Bagaimana Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV MIS 14 Talang Ulu sebelum menerapkan Media Video Animasi Berbasis Animaker?
3. Bagaimana Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV MIS 14 Talang Ulu setelah menerapkan Media animasi berbasis animaker?
4. Apakah terdapat pengaruh signifikan dalam Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV MIS 14 Tlang Ulu sebelum dan sesudah menerapkan Media Pembelajaran Media Animasi Berbasis Animaker?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar IPAS kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

2. Untuk mengetahui Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV MIS 14 Talang Ulu sebelum menerapkan Media Video Animasi Berbasis Animaker.
3. Untuk mengetahui Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV MIS 14 Talang Ulu setelah menerapkan Media animasi berbasis animaker.
4. Untuk mengetahui pengaruh signifikan yang terjadi dalam Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV MIS 14 Talang Ulu sebelum dan sesudah menerapkan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker.

#### Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Dengan adanya media berbasis animaker diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan menghasilkan pendidik yang lebih aktif dan berprestasi.

2. Bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang berbentuk video animasi yang dtayangkan. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membuat guru semakin kreatif dan inovatif dalam berkarya kedepannya lagi.

3. Bagi peserta didik

Dapat menarik fokus peserta didik dalam belajar, sehingga akan menambah minat dan bakat peserta didik memudahkan peserta didik untuk memahami materi, dengan adanya media yang menyenangkan.

#### 4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan acuan bagi peneliti yang kelak akan menjadi calon pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis animaker untuk menambah minat peserta didik dan dapat menambah kreativitas dan ide baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menyenangkan lagi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Belajar**

###### **a. Pengertian media pembelajaran**

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian, misalnya memberikan pengertian yang luas dan sempit. Secara umum, media pembelajaran adalah setiap orang, bahan atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dari pengertian tersebut, media tidak hanya berupa benda, tetapi juga dapat berupa orang dan peristiwa pembelajaran.

Guru, buku teks, lingkungan sekolah dapat menjadi media. Dalam arti sempit, media pembelajaran dipahami sebagai alat impersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang berperan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan. Dengan demikian, pemahaman ini cenderung menganggap bahwa bentuk komunikasi adalah alat grafis, fotografi atau elektronik untuk pengumpulan dan penataan kembali informasi visual atau herbal.

Pengertian lain bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang di antaranya terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik

yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>1</sup>

Menurut Soeparno media pembelajaran merupakan perpaduan dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Dengan kata lain media adalah hardware yang telah diisi dengan perangkat lunak (*software*). Rossi dan Briedle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan dalam program pendidikan maka merupakan media pembelajaran, media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan yang segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.<sup>2</sup>

#### b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian informasi akan lebih cepat dan mudah untuk diproses oleh peserta didik tanpa harus melalui proses yang panjang yang akan menjadikannya jenuh terkait dengan proses pembelajaran bahasa Arab (bahasa apapun), dimana pembelajaran akan dibekali atau belajar keterampilan berbahasa

---

<sup>1</sup>Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), h. 26

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 59

dengan cara berlatih secara terus-menerus untuk memperoleh keterampilan tersebut, padahal berlatih secara secara berkesinambungan adalah hal yang membosankan, sehingga kehadiran media dalam proses belajar sangat membantu untuk tetap menjaga gairah belajar siswa.<sup>3</sup>

Tujuan media pembelajaran diantaranya:

- 1) Menyampaikan pesan dan menerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan bagi siswa dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
- 2) Untuk memotivasi siswa dalam belajar. Karena dapat memudahkan dan meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- 3) Menyamakan apersepsi. Dapat menyamakan persepsi siswa sehingga dalam belajar siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.<sup>4</sup>

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Mempercepat hubungan antara pendidik/guru/dosen dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih efisien dan efektif. Hal tersebut adalah salah satu manfaat media pembelajaran secara umum. Selain itu media belajar dimanfaatkan sebagai alat bantu para pendidik/guru/dosen dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran (belajar mengajar) dapat menghidupkan kemauan yang baru, minat, menghidupkan dan

---

<sup>3</sup> Muhammad Ahsan dan dkk, Penerapan Media Pembelajaran dalam Memperkenalkan Kosa Kata Bahasa Arab, (Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019), h. 12.

<sup>4</sup> Tenni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", volume 03 Nomor 01 Tahun 2018, h.176

menumbuhkan motivasi dan merangsang aktivitas pembelajaran, dan juga memberikan efek psikologis pada peserta didik.<sup>5</sup>

Menurut Sudjana bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam proses pembelajaran. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran lebih atraktif dan membangkitkan minat dan motivasi peserta didik
- 2) Materi dapat dibuat lebih jelas dan spesifik lebih nyata dan jelas maknanya sehingga makna materi maknanya akan lebih mudah diketahui dan dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik.
- 3) Cara dan metode sangat beragam, pesan yang disampaikan bukan hanya komunikasi verbal oleh pendidik/tutor/guru/dosen tidak bosan/jenuh tidak membuang banyak tenaga, sebagaimana diketahui bersama bahwa pendidik/tutor/guru/dosen yang mengajar tiap hari.
- 4) Siswa dapat melakukan lebih banyak aktivitas pembelajaran, karena tak terbatas dalam mendengarkan penjelasan dari pendidik/tutor/guru/dosen, akan tetapi mereka juga melakukan aktivitas lain seperti memantau, menampilkan, mengamati, serta mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan dari *Encyclopedia of Educational Research* bahwa manfaat media pembelajaran yakni:

- 1) Menaikkan pusat perhatian dan minat siswa/mahasiswa.

---

<sup>5</sup> Ramen A Purba, Pengantar Media Pembelajaran, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 58.

- 2) Meletakkan dasar pemikiran yang nyata dalam menurunkan verbalisme.
- 3) Meletakkan dasar bagi pentingnya peningkatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih stabil dan tegas.
- 4) Memberikan aktivitas yang lebih nyata sehingga peserta didik bisa melakukan sendiri.
- 5) Memberikan ide yang berkala, sistematis dan berkesinambungan, terutama melalui simbol atau gambar.
- 6) Mendukung peningkatan pemahaman dalam membantu perkembangan keterampilan.
- 7) Sulitnya memperoleh pengalaman dengan cara lain sehingga media membantu lebih banyak keberagaman dan efisiensi dalam proses belajar.<sup>6</sup>

Menurut Arsyad Azhar mengungkapkan beberapa manfaat praktis dari pemanfaatan dari media belajar-mengajar dalam aktivitas pembelajaran yakni:

- 1) Meningkatkan dan mempercepat proses dan hasil pembelajaran dengan melalui media pembelajaran yang menyajikan informasi sebagai pesan yang jelas.
- 2) Mengarahkan perhatian dan meningkatkan proses belajar mengajar yang dapat membangunkan motivasi siswa atau mahasiswa dan

---

<sup>6</sup> Ramen A Purba dan dkk, Pengantar Media Pembelajaran,....., h. 59.

membangun hubungan langsung antara siswa dan lingkungan serta peserta agar mampu belajar mandiri sesuai minat dan kemampuannya.

- 3) Mampu mengatasi keterbatasan dalam proses aktivitas belajar-mengajar
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.<sup>7</sup>

Selain manfaat praktis diatas, adapun manfaat media belajar pada proses belajar mengajar yakni:

- 1) Media bisa menumbuhkan dan membangkitkan pusat perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam memunculkan hubungan langsung baik antara peserta didik, motivasi belajar, dan antara siswa dengan lingkungannya.
- 2) Media bisa mempertajam penyajian informasi dan pesan sehingga bisa mempercepat dan menumbuhkan proses dan hasil pembelajaran
- 3) Media bisa menangani keterbatasan indera, waktu dan ruang.
- 4) Media bermanfaat menyampaikan pengalaman yang sama kepada peserta didik mengenai segala yang terjadi di lingkungan mereka, yang memungkinkan adanya hubungan mandiri dan hubungan langsung antara masyarakat dengan pendidik atau guru, dan lingkungannya misalnya dengan melalui karya wisata.

---

<sup>7</sup> Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018, h. 167.

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Direktorat kependidikan mengungkapkan banyak cara untuk melakukan identifikasi media serta mengklasifikasikan karakter fisik, sifat, dan kompleksitas, ataupun klasifikasi menurut kontrol pada pemakai. Namun demikian, secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak.

- 1) Menurut Depdiknas, Departemen Umum Peningkatan Mutu Guru dan Aparatur Pendidikan Depdiknas. Ada 7 (tujuh) klasifikasi yaitu: Media audio visual portabel, seperti: film audio, kaset video, serial televisi.
- 2) Perangkat audio visual yang tidak dapat dipindahkan, seperti: *soundtrack*, dan lain-lain.
- 3) Media audio visual bergerak, seperti: film bisu.
- 4) Alat bantu visual tidak bergerak seperti: halaman cetak, foto, mikrofon, *slide silent*, dan seterusnya. Perangkat yang membawa audio, seperti: radio, telepon, dan kaset audio.
- 5) Media cetak seperti: buku, modul, bahan ajar yang berdiri sendiri.<sup>8</sup>

Berdasarkan uraian diatas media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan jenis media tersebut baik secara visual, audio visual, cetak dan lain sebagainya.

---

<sup>8</sup> Ramen A purba, dkk. Pengantar Media Pembelajaran....h. 7.

Media juga di dapatkan diklasifikasikan berdasarkan karakter fisik, sifat, dan kompleksifitas menurut kontrol pemakaiannya dapat ditata atau di atur seperti gambar, foto, lukisan, radio dan sebagainya.<sup>9</sup>

## 2. Animasi

### a. Pengertian Animasi

Animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dengan kecepatan tertentu. Di era modern saat ini, animasi dibuat dengan menggunakan komputer, baik secara menyeluruh maupun sebagian. Animasi telah digunakan secara luas untuk industri hiburan, permainan, maupun pendidikan. Salah satu pemain besar di industri animasi adalah *Disney*.

Selain perusahaan yang terkenal dengan ikon *Mickey Mouse*-nya itu, ada juga perusahaan lain yang bergerak di bidang animasi, misalnya *Pixar*. Ini membuktikan bahwa animasi adalah industri yang sangat besar. Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari sekumpulan objek yang berbeda yang diatur secara khusus untuk bergerak pada lintasan yang telah ditentukan pada waktu tertentu.<sup>10</sup> Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, teks tertulis, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan, dan lain-lain. Beberapa juga mendefinisikan animasi video sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang kompeten. Di masa lalu, proses pembuatan konten animasi membutuhkan gambar yang digambar tangan untuk digambar di

---

<sup>9</sup> Ramen A purba, dkk. Pengantar Media Pembelajaran...h. 9.

<sup>10</sup> Wijaya,A.(2015).Animasi:sejarah,teori dan praktik.jakarta:Penerbit Universitas Indonesia hlm.12

halaman. Namun, dengan kemajuan komputer, animasi tidak lagi dilakukan di atas kertas tetapi langsung di komputer.

b. Manfaat Pembelajaran Animasi

Adapun Rudyansah juga memaparkan manfaat video animasi bagi dunia pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Keduanya dapat ditampilkan secara visual sebagai gambar ataupun animasi sebuah zat atau objek yang sangat kecil dan tidak mungkin dan tidak dapat dilihat oleh mata telanjang, seperti bentuk ikon, molekul, mikro organisme, sel, dan lain sebagainya.
- 2) Dapat menampilkan visual dan suara sebagai gambar atau animasi, gambar atau video, sebuah objek yang sebuah besar dan yang jauh, seperti hewan buas, bentuk permukaan bumi, (gunung, sungai, dan lain-lain), dan benda luar angkasa (planet dan satelit).
- 3) Dimungkinkan untuk memperkenalkan objek atau peristiwa yang kompleks, kompleks dan terjadi cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, operasi mesin, siklus planet Mars, perkembangan bunga, dan lain-lain.
- 4) Dapat menampilkan animasi dan merangsang atau menggairahkan objek atau peristiwa berbahaya, seperti bencana alam (gempa bumi dan gunung berapi) dan peristiwa perang.
- 5) Dapat menghadirkan banyak simulasi rekayasa dan sains yang kompleks, yang jika disimulasikan, dunia nyata cukup mahal.

- 6) Dengan adanya animasi siswa mempelajari materi yang lebih kompleks mudah dipahami dan dibayangkan. Animasi bisa berbentuk simulasi, eksperimen atau prosedur. Dengan animasi siswa mudah mengerti dan memahami suatu proses yang sulit diterjemahkan oleh teks dan gambar, seperti proses pembelahan sel, proses kimiawi, dan lain-lainnya.
- 7) Melalui video, siswa dapat mempelajari keadaan sebenarnya dari suatu proses, fenomena atau peristiwa. Siswa dapat memutar ulang bagian untuk melihat gambar yang lebih fokus. Hal ini sulit dicapai jika video disiarkan melalui media, seperti televisi. Video dapat dengan jelas menunjukkan satu langkah proses (misalnya cara menggambar segitiga menggunakan kompas).<sup>11</sup>

Seiring perkembangan teknologi model tayangan ataupun hasil animasinya juga berubah. Seperti kutipan dari McLaren, beliau berkata *“Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are draws”* jadi, animasi bukan hanya tentang gambar yang bergerak, tetapi juga ada unsur seninya dalam menghasilkan gambar yang dapat bergerak.

Saat ini Animasi adalah media yang sangat populer di bidang multimedia. Seiring dengan perkembangan teknologi seorang animator menjadi lebih mudah untuk menerapkan prinsip animasi pada sebuah

---

<sup>11</sup> Surya Dewi Fatmawati, Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Aniamasi. (Malang: Ahli Media Press, 2020), h. 18.

produk animasi. Dan pengaruh prinsip animasi terhadap metode penyampaian informasi pada khalayak umum.<sup>12</sup>

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil oleh mahasiswa maupun pengajar dalam pembelajaran berbasis animasi yaitu:

- 1) Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada mahasiswa.
- 2) Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik itu bagi pengajar itu sendiri maupun bagi mahasiswa.
- 3) Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat menambah motivasi belajar lebih meningkat.
- 4) Mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang iptek di bidang pendidikan.
- 5) Mengikuti perkembangan iptek.<sup>13</sup>

#### c. Kelebihan dan Kekurangan Materi Pembelajaran Berbasis Animasi

Berikut ini ada kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berbasis animasi itu sendiri yaitu:

- 1) Kelebihan Materi Pembelajaran berbasis Animasi
  - a) Animasi dapat menyampaikan konsep yang kompleks secara visual dan dinamis. Ini memungkinkan Anda untuk dengan mudah memetakan hubungan dan koneksi ke konsep dan proses yang kompleks untuk membantu dalam proses pemahaman.

---

<sup>12</sup> Janner Simarmata dan dkk, Pengembangan Media Animasi Berbasis *Hybrid Learning*....h. 14.

- b) Animasi digital dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Animasi dapat menyampaikan pesan lebih baik dari pada menggunakan media lain. Siswa juga dapat memberikan lebih banyak memori ke media dinamis daripada media statis.
- c) Kita juga dapat mengaktifkan pembelajaran virtual menggunakan animasi digital. Hal ini terutama berlaku dalam situasi berbahaya atau mahal di mana sulit atau tidak mungkin untuk membuat penawaran harga.
- d) Animasi dapat memberikan cara belajar yang lebih menyenangkan. Animasi memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan merangsang berpikir secara lebih efektif. Kesemuanya akan berkontribusi pada proses pengurangan beban kognitif siswa ketika menerima suatu topik atau pesan yang harus disampaikan oleh pendidik.
- e) Presentasi yang intuitif dan dinamis didukung oleh teknologi animasi yang dapat memfasilitasi proses adopsi atau demonstrasi konsep.<sup>14</sup>

## 2) Kekurangan Media Animasi

Mebutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam menyajikan atau membuat media belajar audio visual, karena media ini berupa suara dan gambar-gambar, baik gambar bergerak maupun diam. Oleh karena itu Pembuatan media ini cenderung

---

<sup>14</sup> Farid Ahmadi dan Hamidullah Ibda, Media Literasi Sekolah, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2018), h. 328-330.

lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan media visual dan media audio.<sup>15</sup>

### 3. Animaker

#### a. Pengertian Animaker

Animaker merupakan salah satu media pembelajaran video berbasis animasi yang masih relatif populer di kalangan pendidik dan peserta didik. Meskipun muncul di dunia teknologi lebih lambat dari animasi *powtoon*, animasi animaker tidak kalah dengan animasi *powtoon* yang debut 3 tahun lebih awal dari animasi animaker. Untuk mencapai tujuan pendidikan, peran guru sangat penting dan diharapkan guru dapat memilih bahan ajar yang sesuai dengan konsep objek ajar.<sup>16</sup>

Sebagai platform pengguna untuk membuat video animasi, animaker menawarkan keunggulan di sektor pendidikan dalam hal pembuatan materi video pembelajaran. Animaker adalah perangkat lunak animasi yang alur kerjanya dilakukan secara online. Dalam aplikasi ini tersedia latar belakang dan karakter. Pada dasarnya animaker adalah sebuah aplikasi video animasi dimana proses editing dilakukan secara online dengan berbagai fitur yang disediakan seperti karakter, background, teks, suara, dubbing dan transisi.

Animaker sebagai alternatif dan terobosan baru dalam pembuatan video pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam

---

<sup>15</sup> Asrul Huda dan Dkk, Media Animasi Digital Hots (Higher Order Thingking Skill), (Padang: UNP Press, 2020), h. 13.

<sup>16</sup> El Muhiin, Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan kalkulator di Kelas IV SD UMP, volume 5 Nomor 1 Juni 2021, 2614-1051, h. 3.

pembelajaran dan penyajian pelajaran yang beragam, tujuannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa. Masih sedikit digunakan di sekolah, diharapkan dengan pengembangan penelitian bahan ajar animasi berbasis Animaker dapat meningkatkan hasil belajar dan acuan bagi guru dan sekolah dalam kinerja pembelajaran.

#### **b. Langkah-langkah Proses Pembuatan Animasi Berbasis Animaker**

Langkah-langkah membuat animasi berbasis animaker adalah sebagai berikut:

- 1) Pertama, unduh aplikasi secara online melalui *website*.
- 2) Kedua, jika belum memiliki akun dihalaman animaker, silahkan membuatnya terlebih dahulu, kita bisa mendaftarnya melalui akun *Google*, menggunakan *Email*, atau menggunakan akun *Facebook*. Silahkan pilih antara akun tersebut
- 3) Ketiga, kemudian masuk ke halaman utama animaker, anda akan disuguhkan tampilan menu untuk membuat animasi tersebut.
- 4) Keempat, anda bisa langsung membuat video animasi pertama dengan cara menekan tombol *Create* pada halaman tersebut. Setelahnya, anda akan diberikan pilihan membuat animasi secara mandiri mulai dari membuat halaman kosong atau menggunakan template yang sudah disediakan.
- 5) Kelima, setelah klik *create* maka akan muncul *Create a video* dan akan muncul pilihan *Blank Page* dan *Templete*. Untuk pembelajaran kita pilih *Blank page* dulu.

- 6) Keenam, kemudian akan muncul menu awal seperti ini, dan langsung terbuka pada menu *Characters* seperti pada lingkaran merah. Disini kita bisa memilih karakter sesuai dengan keinginan kita.
- 7) Ketujuh, di sisi kiri aplikasi ada panel fitur untuk mengimpor gambar, teks, latar belakang, suara, dan lain-lain apa yang kita butuhkan.
- 8) Kedelapan, pada sisi kanan aplikasi terdapat border untuk melihat slide yang sudah dibuat dan menambahkan slide baru atau menghapus slide yang tidak terpakai.
- 9) Kesembilan, pilih karakter dan buat animasi berdasarkan kreativitas dan kebutuhan belajar.
- 10) Kesepuluh, masukkan gambar yang kita inginkan sebagai materi.
- 11) Setelah selesai, hidupkan kebutuhan belajar anda, klik tombol ekspor, lalu muncul menu opsi khusus. Kemudian tinggal pilih fitur yang akan digunakan yaitu *download MP* atau *download Youtube*.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi Berbasis Animaker

- 1) Kelebihan
  - a) Mudah di *download* di *playstore* maupun *appstore*.
  - b) Dapat menarik perhatian siswa.
  - c) Memiliki kemampuan untuk menggabungkan informasi.

## 2) Kekurangan

- a) Kelemahan dalam proses pembuatan video animasi dengan animaker masih sangat terbatas. Hanya ada beberapa item pendukung saat ini, jadi jika menambahkan gambar ke perangkat lunak tidak berfungsi, kita harus menyediakan atau mencari sumber lain.<sup>17</sup>
- b) Memerlukan tempat penyimpanan dan memory yang lebih besar.
- c) Proses pembuatannya terlalu banyak.
- d) Fitur berbayar lebih banyak daripada fitur gratis.

## 4. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil belajar dari interaksi aktif dan proaktif individu dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah ketika seseorang belajar akan mengalami perubahan perilaku. Lebih lanjut Winkel mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan batin yang telah menjadi kepribadian seseorang dan kemampuan orang tersebut untuk melakukan sesuatu berdasarkan kemampuannya.<sup>18</sup> Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usaha-usaha

---

<sup>17</sup> Delila Khoiriyah Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V", JPGSD. Volume 08 Nomor 05 Tahun 2020, 203-903. h. 5.

<sup>18</sup> Teni Nurita, Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar....h.

sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

## **B. Penelitian Relavan**

Setelah saya melakukan penelusuran terhadap proposal skripsi yang ada, sudah ada penelitian yang hampir sama dengan judul yang peneliti kaji. Jadi kedudukan penelitian yang akan saya lakukan merupakan pengembangan dari hasil riset sebelumnya. Untuk menghindari adanya temuan-temuan yang sama, penulis memberikan beberapa contoh penelitian yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Diantaranya judul proposal skripsi relavan dalam kajian penelitian proposal skripsi ini yaitu:

1. Santo, D. (skripsi 2020) dalam penelitian ini yang berjudul "Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Biologi".<sup>19</sup> Penelitian ini mengembangkan media animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi biologi.

Persamaan penggunaan media animasi berbasis Animaker Semua penelitian menggunakan media animasi berbasis Animaker sebagai alat pembelajaran. Perbedaan penelitian ini yang dilakukan Susanto D Materi yang digunakan Penelitian pertama sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPA.

---

<sup>19</sup> Sutanto, D. (2020). Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Biologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 1-12.

2. Wijaya,A. (2019) dalam penelitian ini yang berjudul “Evaluasi Penggunaan Media Animasi Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Matematika”.<sup>20</sup> Penelitian ini mengevaluasi penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran matematika.

Persamaan Tujuan meningkatkan hasil belajar siswa: Semua penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi berbasis Animaker. Perbedaan penelitian ini dilakukan Wijaya A penelitian pertama bertujuan untuk mengembangkan media animasi, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan media animasi.

3. Setiawan,E.(2018) "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Animaker terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Fisika".<sup>21</sup> Penelitian ini menginvestigasi pengaruh penggunaan media animasi berbasis Animaker terhadap hasil belajar siswa pada materi fisika.

Persamaan Metode penelitian kuantitatif Semua penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Perbedaan Metode penelitian: Penelitian pertama menggunakan metode penelitian pengembangan, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penerapan media pembelajaran animasi

---

<sup>20</sup> Wijaya, A. (2019). Evaluasi Penggunaan Media Animasi Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 123-136.

<sup>21</sup> Setiawan, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Animaker terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 1-10.

4. Prastyo A (2017) "Desain dan Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker untuk Pembelajaran Bahasa Inggris".<sup>22</sup> Penelitian ini mendesain dan mengembangkan media animasi berbasis Animaker untuk pembelajaran bahasa Inggris.

Persamaanya sama sama menggunakan media animasi berbasis animaker dan , perbedaannya yang menurut Prastyo A membahas tentang desain pengembangan media sedangkan peneliti ini berfokus pada penerapan media video animasi berbasis animaker.

5. Penggunaan Media Animasi Berbasis Animaker dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa".<sup>23</sup> Penelitian ini menginvestigasi penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaanya sama sama menggunakan media animasi berbasis animaker dalam pembelajaran ipa , perbedaannya menurut Susanto D membahas tentang penggunaannya sedangkan penelitian ini berfokus dengan penerapan media animasi berbasis animaker.

### **C. Kerangka Berfikir**

Kerangka Berpikir merupakan penjelasan tentang hubungan antara variable yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Dari judul penelitian dapat diuraikan bahwa dalam mengajarkan pembelajaran diperlukan metode yang tepat agar dapat menyampaikan dengan efektif dan efisien disini

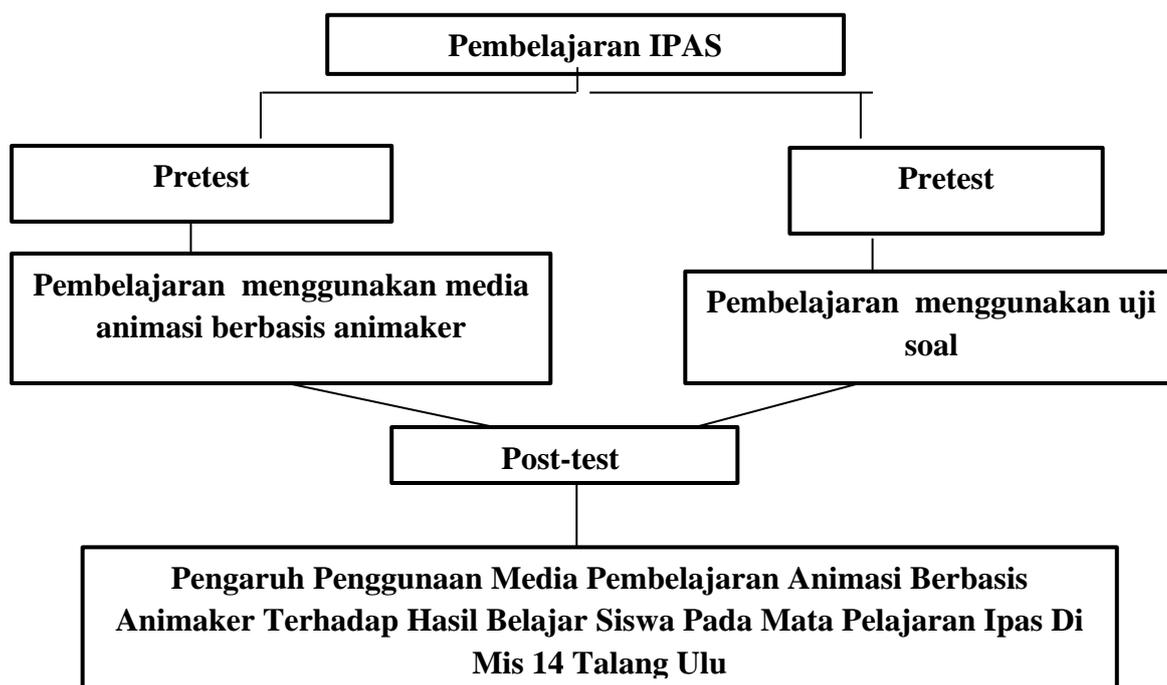
---

<sup>22</sup> Prasetyo, A. (2017). Desain dan Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker untuk Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 5(2), 123-136.

<sup>23</sup> Sutanto, D. (2016). Penggunaan Media Animasi Berbasis Animaker dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA*, 4(1), 1-12.

peneliti menggunakan penerapan media animasi berbasis animaker agar hasil belajar kognitif dan efektifnya meningkat.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik suatu kerangka berpikir dengan bagan sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban awal dari rumusan pertanyaan penelitian, yang dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jawaban ini dimaksudkan sebagai pendahuluan karena hanya didasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Uji hipotesis ini dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas dengan distribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan *Independent-Samples T Test*.

Teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu berbeda secara signifikan atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel, atau untuk menguji perbedaan rata-rata suatu sampel dengan suatu nilai hipotesis. *Independent-Samples T Test* menggunakan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 26.0 for windows* dengan taraf signifikan 0,05. Dengan kriteria keputusan dalam *Independent-Samples T Test* pada SPSS yaitu:

jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak sedangkan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hipotesis statistik yang dibuat untuk menentukan keefektifan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1.  $H_0$  = Tidak Terdapat Pengaruh model pembelajaran dengan menggunakan media *video animasi* apakah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu.
2.  $H_a$  = Terdapat Pengaruh model pembelajaran dengan menggunakan media *video animasi* apakah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu.
3. Hipotesis statistiknya yakni komperatif (perbedaan) uji dua pihak berarti  $H_0: \mu_1 = \mu_2$  (terhadap perbedaan hasil uji soal siswa setelah di berikan ajaran menggunakan Media Animasi Berbasis Animaker).

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Dan Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif, yang berfokus pada penggunaan data numerik. Prosesnya mencakup pengumpulan data, analisis, dan penyajian hasil yang semuanya berbasis angka.<sup>1</sup> Di antara berbagai metode kuantitatif, penelitian eksperimen adalah pendekatan yang paling komprehensif karena ia memenuhi seluruh kriteria untuk menguji hubungan sebab-akibat secara mendalam.<sup>2</sup>

Dalam studi ini, peneliti menerapkan metode *true experimental design* dengan jenis desain yaitu *pretest-posttest control group design*. Metode ini dirancang untuk mengevaluasi dampak dari pengaruh penggunaan media video animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar Ipa pada siswa kelas IV. Dalam desain penelitian ini, terdapat dua kelompok yang dibandingkan: kelompok eksperimen yang menerima perlakuan khusus, dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Setelah menjalani beberapa sesi pembelajaran, kedua kelompok baik eksperimen maupun kontrol akan menjalani post-test yang berupa tes uraian untuk mengukur hasil belajar mereka.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD, Bandung: Alfabeta, 2018, hlm.14

<sup>2</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 194

**Tabel 3.1*****Static Group Pretest-Posttest Design***

| Kelas      | Pretest        | Treatment      | Possttes       |
|------------|----------------|----------------|----------------|
| Eksperimen | 0 <sub>1</sub> | X <sub>1</sub> | 0 <sub>3</sub> |
| Kontrol    | 0 <sub>2</sub> | -              | 0 <sub>4</sub> |

*Sumber: sugiyono, 2013:116*

Keterangan :

0<sub>1</sub>: Hasil pretest kelas eksperimen

0<sub>2</sub> : Hasil pretest kelas kontrol

X<sub>1</sub>: Dikenakan perlakuan (treatment) dengan menggunakan model pembelajaran media video animasi

0<sub>3</sub>: Hasil posttest kelas eksperimen

0<sub>4</sub>: Hasil posttest kelas kontrol

Dalam pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian soal *pretest* yang sama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian pemberian perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana kelompok eksperimen diberikan pengajaran dengan menggunakan media *video animasi* berbasis *animaker* sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional.

## **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dikelas IV di MIS 14 Talang Ulu.

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di MIS 14 Talang Ulu.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 05 Agustus sampai dengan 05 November 2024. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan di setiap kelas eksperimen dan kontrol. Waktu penelitian dilakukan pada saat semester genap tahun ajaran 2023/2024.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### 1. Populasi

Populasi berasal dari bahasa inggris *population*, yang artinya jumlah penduduk<sup>3</sup>. Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel<sup>4</sup>. Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah seluruh siswa kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu yang terdiri dari dua kelas.

Berikut ini merupakan tabel yang menunjukkan jumlah siswa kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu tahun ajaran 2023/2024.

---

<sup>3</sup> Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (jakarta: kencana perdana media Group, 2010), hlm. 109

<sup>4</sup> Sugiono, "*metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*" (bandung : alfabet, 2017), hlm. 89

**Tabel 3. 2**  
**Populasi Siswa kelas IV MIS 14 Talang Ulu**

| <b>Kelas</b>  | <b>Jumlah Siswa</b> |
|---------------|---------------------|
| IV A          | 22                  |
| IV B          | 22                  |
| <b>Jumlah</b> | <b>44</b>           |

*Sumber: Tata Usaha MIM 14 Talang Ulu*

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>5</sup> Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sedangkan untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelas eksperimen/ kontrol. Peneliti menggunakan cara pengundian sederhana. Dimana pengundian tersebut dilakukan dengan dua kertas yang digulung.

Kertas tersebut dituliskan kata “eksperimen” dan “kontrol”, kedua kertas tersebut digulung kemudian peneliti memanggil ketua kelas dari dua kelas tersebut untuk mengambil kertas gulungan yang telah dipersiapkan, apabila terambil adalah kertas yang bertuliskan “eksperimen”, maka kelas tersebut menjadi kelas eksperimen, sedangkan kelas yang lain secara otomatis menjadi kelas kontrol. Dari teknik pengambilan sampel tersebut diperoleh hasil bahwa kelas yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian adalah kelas IV A berjumlah orang menjadi kelas kontrol dan

---

<sup>5</sup> Ibid, hlm 81

IV B berjumlah orang menjadi kelas eksperimen karena itu, sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah konsep yang memiliki nilai yang berubah-ubah atau memiliki variasi nilai, keadaan, kategori, atau kondisi.<sup>6</sup> Variabel merupakan pusat perhatian peneliti dalam melakukan penelitian karena variabel dapat diartikan juga sebagai konsep yang memiliki variasi atau memiliki lebih dari satu nilai.<sup>7</sup>

Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis: variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau dikendalikan oleh variabel lain dan menunjukkan akibat yang dihasilkan, sementara Variabel bebas adalah variabel yang memiliki dampak atau dapat menyebabkan perubahan pada variabel yang terikat. Pada penelitian ini, variabel bebas (X) adalah media video animasi berbasis animaker, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar IPA.

---

<sup>6</sup> Kadir, *Statistika Terapan Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016, hal.7

<sup>7</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Data Sekunder Edisi Revisi 2*, Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2014, hal.59

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan cara:

#### a. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang bertujuan mengamati langsung objek penelitian yang bersangkutan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Teknik ini untuk menjelaskan dan merinci gejala yang terjadi dilapangan. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi terstruktur. Observasi terstruktur merupakan observasi yang sudah dirancang secara sistematis, jadi peneliti telah mengetahui variabel yang akan diteliti.

Adapun yang di observasi adalah tentang Pengaruh Penggunaan Media *video animasi* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk melihat langsung fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan dan ikut serta di lapangan, sehingga dapat menyaksikan hal-hal yang terjadi berkaitan dengan penelitian ini. Perencanaan observasi dilakukan secara terprogram yaitu judul pelaksanaan telah ditentukan.<sup>8</sup>

#### b. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi,

---

<sup>8</sup> Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) h.175

kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok<sup>9</sup>. Dalam penelitian ini tes digunakan dengan menggunakan media Animasi Berbasis Animaker dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif. Tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu: jawaban singkat. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk Pilihan ganda. Tes penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

1) *Pretest*

*Pretest* merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa.

2) *Posttest*

*Posttest* merupakan tes yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajarai atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa. Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

---

<sup>9</sup> Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 127

### c. Dokumentasi

Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.<sup>10</sup>

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa lembar jawaban siswa, LKPD, modul ajar, ATP, dan foto-foto tersebut digunakan sebagai bukti jika peneliti sudah dilaksanakan serta mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media Animaker Berbasis Animaker terhadap hasil belajar IPA kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan data yang dihasilkan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga menjadi lebih mudah dan data yang dihasilkan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

---

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 158

## a. Lembar observasi

**Tabel 3. 3**  
**Pedoman Lembar Observasi pembelajaran berbantu media**  
**Animasi di Kelas Eksperimen**

| No                                | Aspek Yang Diamati   | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|-----------------------------------|--|----------------|---|---|---|---|
|                                   |  | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| <b>A. Kegiatan Awal</b>           |  |                |   |   |   |   |
| <i>Enggagement (Pelibatan)</i>    |  |                |   |   |   |   |
| 1.                                | Situasi kelas nyaman dan kondusif  |                |   |   |   |   |
| 2.                                | Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa   |                |   |   |   |   |
| 3.                                | Guru memeriksa kehadiran peserta didik   |                |   |   |   |   |
| 4.                                | Guru menyiapkan (mengkondisikan siswa) dan melakukan ice breaking  |                |   |   |   |   |
| 5.                                | Guru mengaitkan materi/tema pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema sebelumnya                               |                |   |   |   |   |
| 6.                                | Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.   |                |   |   |   |   |
| 7.                                | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran  |                |   |   |   |   |
| <b>B. Kegiatan Inti</b>           |  |                |   |   |   |   |
| <i>Exploration (Penyelidikan)</i> |  |                |   |   |   |   |
| 8.                                | Guru menampilkan berupa media animasi berbasis animaker terkait materi pembelajaran IPA dan meminta peserta didik untuk mengamati video animasi tersebut |                |   |   |   |   |
| 9.                                | Guru menanya kepada peserta didik terkait pemahaman isi materi yang ada di dalam media animasi.  |                |   |   |   |   |
| 10.                               | Guru membagikan peserta didik  |                |   |   |   |   |

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  | menjadi beberapa kelompok.   |  |  |  |  |  |
| 11.  | Guru mencoba pemahaman peserta didik melalui kegiatan simulasi bola pertanyaan terkait materi yang ada didalam video animasi.  |  |  |  |  |  |
| 12.  | Guru meminta setiap kelompok untuk menuliskan pertanyaan dan jawaban terkait materi yang ada didalam video animasi berbasis animaker.  |  |  |  |  |  |
| 13.  | Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban yang didapatkan dari kelompok lain.  |  |  |  |  |  |
| 14.  | Guru meluruskan kembali terkait jawaban yang telah dijawab oleh peserta didik.   |  |  |  |  |  |
| 15.  | Guru membagikan LKPD terkait materi yang tercantum dalam video media animasi berbasis animaker dan memberikan pengarahan.  |  |  |  |  |  |
| <b><i>Eksplanan (Penjelasan)</i></b>         |  |  |  |  |  |  |
| 14.  | Setelah mengerjakan LKPD, guru meminta perwakilan kelompok untuk maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.   |  |  |  |  |  |
| <b><i>Elaboration (Penerapan Konsep)</i></b> |  |  |  |  |  |  |
| 15.  | Guru menyuruh peserta didik untuk memberi tanggapan atau pertanyaan jika masih kurang memahami dari teman yang presentasi serta mengaplikasikan apa yang telah mereka dapatkan dalam pembelajaran. |  |  |  |  |  |

|                              |   |  |  |  |  |  |
|------------------------------|---|--|--|--|--|--|
| 16.                          | Guru memberikan penguatan hasil diskusi peserta didik, membenarkan jika ada yang salah dan membantu kelompok yang presentasi jika tidak bisa menjawab.  |  |  |  |  |  |
| <b>C. Penutup</b>            |   |  |  |  |  |  |
| <i>Evaluation (Evaluasi)</i> |   |  |  |  |  |  |
| 17.                          | Guru menanyakan kepada peserta didik “apakah kalian sudah mengerti?” atau siswa dapat mengajukan pertanyaan terbuka kepada guru lalu guru memberikan soal evaluasi berupa Essai untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah dipelajari. |  |  |  |  |  |
| 18.                          | Guru meninjau kembali dengan bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari atau siswa dapat mengajukan pertanyaan terbuka kepada guru.  |  |  |  |  |  |
| 19.                          | Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok.  |  |  |  |  |  |
| 20.                          | Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.  |  |  |  |  |  |
| 21.                          | Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.   |  |  |  |  |  |
| 22.                          | Guru dan peserta didik mengucapkan hamdalah dan dilanjutkan dengan berdoa   |  |  |  |  |  |
| <b>Jumlah</b>                |   |  |  |  |  |  |

Tabel 3. 4

## Pedoman Observasi Pembelajaran Konvensional Di Kelas Kontrol

| No                      | Aspek Yang Diamati   | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|-------------------------|--|----------------|---|---|---|---|
|                         |  | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| <b>A. Kegiatan Awal</b> |  |                |   |   |   |   |
| 1.                      | Situasi kelas nyaman dan kondusif  |                |   |   |   |   |
| 2.                      | Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa   |                |   |   |   |   |
| 3.                      | Guru memeriksa kehadiran peserta didik   |                |   |   |   |   |
| 4.                      | Guru mengaitkan materi/tema pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik     |                |   |   |   |   |
| 5.                      | Guru memberikan motivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan |                |   |   |   |   |
| 6.                      | Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran   |                |   |   |   |   |
| <b>B. Kegiatan Inti</b> |  |                |   |   |   |   |
| 1.                      | Guru menjelaskan materi yang ada pada buku dan meminta siswa untuk memperhatikan                 |                |   |   |   |   |
| 2.                      | Guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi (eksplorasi)                                     |                |   |   |   |   |
| 3.                      | Guru meminta siswa untuk mencatat penjelasan materi guru (elaborasi)                             |                |   |   |   |   |
| 4.                      | Guru meminta siswa untuk mengerjakan lembar kerja siswa secara individu (elaborasi)              |                |   |   |   |   |
| 5.                      | Guru meminta siswa menyampaikan hasil kerjanya di depan kelas (elaborasi)                        |                |   |   |   |   |

|                   |   |  |  |  |  |  |
|-------------------|---|--|--|--|--|--|
| 6.                | Guru memberikan penghargaan pada siswa yang berani maju ke depan kelas (konfirmasi)   |  |  |  |  |  |
| 7.                | Guru mengoreksi jawaban dari LKS yang telah dikerjakan siswa (konfirmasi)   |  |  |  |  |  |
| <b>C. Penutup</b> |   |  |  |  |  |  |
| 1.                | Guru melakukan refleksi dan membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini   |  |  |  |  |  |
| 2.                | Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya materi yang kurang jelas dan meminta siswa lain untuk menanggapi pertanyaan tersebut |  |  |  |  |  |
| 3.                | Guru memberikan soal evaluasi   |  |  |  |  |  |
| 4.                | Guru memberikan tindak lanjut.  |  |  |  |  |  |
| 5.                | Guru menutup pelajaran  |  |  |  |  |  |
| <b>Jumlah</b>     |   |  |  |  |  |  |

## c. Instrumen Tes

Tabel 3. 5

## Kisi-Kisi Soal Pretest/Posttest

| No | Tujuan Pembelajaran  | Indikator Soal   | Nomor Soal | Bobot Skor | Level |
|----|--|--|------------|------------|-------|
| 1. | Peserta didik diharapkan mampu mengenali tentang hewan ruminansia. | Peserta didik dapat mengenal apa itu hewan ruminansia                            | 1          | 10         | C1    |
|    |  | Peserta didik dapat menjelaskan tentang sistem pencernaan pada hewan ruminansia! | 2          | 10         | C2    |
|    |  | Peserta didik dapat mengenal ciri-ciri pada hewan ruminansia                     | 3          | 10         | C2    |

|    |  |   |    |    |    |
|----|--|---|----|----|----|
|    |  | Peserta didik dapat memberi contoh hewan ruminansia                             | 4  | 10 | C2 |
| 2  | Peserta didik diharapkan mampu membandingkan faktor-faktor yang mempengaruhi pencernaan seperti ukuran rumen dan keanekaragaman mikroba yang ada didalamnya. | Peserta didik dapat membandingkan efisiensi pencernaan antara sapi dan kambing! | 5  | 10 | C6 |
|    |  | Peserta didik mampu menganalisis proses pencernaan pada masing-masing hewan.    | 6  | 5  | C6 |
|    |  | Peserta didik mampu memahami peran mikroba dalam proses pencernaan              | 7  | 10 | C4 |
|    |  | Peserta didik dapat memahami Metabolisme energy pembeda kebutuhan pakan         | 8  | 15 | C4 |
| 3  | Peserta didik diharapkan mampu mengetahui antonomi sistem pencernaan hewan ruminansis sapi dan fungsinya .   | Peserta didik mampu menjelaskan fungsi esophagus                                | 9  | 15 | C4 |
|    |  | Peserta didik mampu mengetahui rumen,reticulum,omasum dan abasum                | 10 | 10 | C4 |
| 5. | Peserta didik diharapkan mampu mengetahui proses pencernaan hewan ruminansia.  | peserta didik mampu mengetahui fungsi pencernaan hewan ruminansia               | 11 | 10 | C5 |

|    |  |  |    |    |    |
|----|--|--|----|----|----|
| 6. | Peserta didik diharapkan mampu memahami 4 ruangan pada hewan sapi .                        | peserta didik mampu menjelaskan 4 ruangan yang berbeda pada hewan sapi       | 12 | 5  | C5 |
| 7. | Peserta didik diharapkan mampu memahami fakta unik dari sistem pencernaan hewan ruminansia | peserta didik mampu menjelaskan fakta unik dari hewan ruminansia             | 13 | 10 | C5 |
|    |  | peserta didik mampu menjelaskan tentang sapi yang banyak mengeluarkan saliva | 14 | 10 | C5 |
|    |  | peserta didik mampu menjelaskan proses anaerob dan fermentasi                | 15 | 10 | C5 |

**Tabel 3. 6**

**Skor Nilai Setiap Butir Lembar Observasi Guru Dan Siswa**

| <b>Kriteria Penilaian</b> | <b>Skor Nilai</b> |
|---------------------------|-------------------|
| Sangat Baik               | 5                 |
| Baik                      | 4                 |
| Cukup                     | 3                 |
| Kurang                    | 2                 |
| Sangat Kurang             | 1                 |

Dengan demikian dapat dilihat interval tiap katagori penilaian lembar observasi pada tabel 3.6.

**Tabel 3. 7****Kriteria Penilaian Untuk Setiap Butir Lembar Observasi**

| <b>Interval</b> | <b>Keterangan</b> |
|-----------------|-------------------|
| 85,01% - 100%   | Sangat Baik       |
| 70,01% - 85%    | Baik              |
| 50,01% - 70%    | Kurang Baik       |
| 1% - 50%        | Tidak Baik        |

## d. Instrument Dokumentasi

**Tabel 3. 8****Kisi-Kisi Dokumentasi**

| <b>No</b> | <b>Aspek</b>                       | <b>Ada</b> | <b>Tidak</b> |
|-----------|------------------------------------|------------|--------------|
| 1.        | ATP                                | ✓          |              |
| 2.        | Modul ajar                         | ✓          |              |
| 3.        | Buku                               | ✓          |              |
| 4.        | LKPD                               | ✓          |              |
| 5.        | Data Guru                          | ✓          |              |
| 6.        | Visi, misi dan tujuan sekolah      | ✓          |              |
| 7.        | Foto-foto pada kegiatan penelitian | ✓          |              |

**F. Uji Coba Instrumen**

Supaya alat ukur yang dipakai dapat dipertanggung jawabkan atau dapat dipercaya, maka harus diuji terlebih dahulu. Pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur tersebut memang cocok dan mantap jika diterapkan pada variabel yang diukur. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kesahihan (validitas) dan tingkat keandalan (reliabilitas) instrumen sebelum digunakan untuk penelitian. Setelah diperoleh data melalui

tes uraian selanjutnya dilakukan analisis data untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya.

#### 1. Uji Validitas Ahli

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Adapun untuk meneliti soal yang akan diujikan valid, peneliti menggunakan validitas logis dan validitas empiris. Validitas logis yaitu validitas yang diperoleh dengan suatu usaha hati-hati melalui cara-cara yang benar sehingga menurut logika akan dicapai suatu tingkat validitas yang dikehendaki.<sup>11</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti meminta validasi soal *pre-test* dan *post-test* dengan validator ahli yaitu Ibu Rosety Aprilia M.Pd.I selaku dosen IPA Program Studi PGMI IAIN Curup dan Ibu Nadia Berta S.Pd selaku wali kelas IV MIS 14 Talang Ulu untuk melihat kesesuaian soal. Sedangkan validitas empiris yaitu validitas berdasarkan pengalaman.<sup>12</sup> Untuk menguji validitas empiris suatu instrumen, maka instrumen tersebut harus dicoba pada sasaran dalam penelitian. Dalam validitas ini, peneliti menguji coba soal *pre-test* dan *post-test* pada tingkat kelas di atasnya, yaitu kelas V C MIS 14 Talang Ulu yang terdiri dari 23 siswa. Angket validasi yang diberikan menggunakan skor untuk setiap item dengan ketentuan jawaban sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1).

---

<sup>11</sup> Sugiyono, *Statistika* (Bandung: Alfabeta CV, 2019). Hlm 212

<sup>12</sup> *Ibid...*, hlm. 212

Kemudian hasil validitas didapatkan dari perhitungan rata-rata validitas dengan rumus sebagai berikut:<sup>13</sup>

$$V_a = \frac{TS_e}{TS_t} \times 100 \%$$

Keterangan

$V_a$  = skor validitas ahli

$TS_e$  = total skor validasi

$TS_t$  = total skor maksimum

**Tabel 3. 9**

**Kriteria Pengkategorian Validitas Soal Oleh Ahli Materi**

| Interval Skor     | Katagori Valid |
|-------------------|----------------|
| $x \leq 21$       | Sangat kurang  |
| $21 < x \leq 41$  | Kurang         |
| $41 < x \leq 61$  | Cukup          |
| $61 < x \leq 81$  | Layak          |
| $81 < x \leq 100$ | Sangat layak   |

Sumber: Rizki Riyani( 2017)

Untuk hasil uji validitas ahli *pretest* dan *posttest*, disajikan dalam bentuk tabel, dapat dilihat pada tabel 3.10:

**Tabel 3. 10**

**Hasil Uji Validitas Ahli (*Pretest-Posttest*)**

| Validator   | Jumlah Skor | Skor Validitas $V_a$<br>(dalam %) | Kategori     |
|-------------|-------------|-----------------------------------|--------------|
| Validator 1 | 52          | 86,67                             | Sangat Layak |
| Validator 2 | 53          | 88,33                             | Sangat Layak |

Sumber: Hasil Pengeolahan Data

<sup>13</sup> I Yulia C Connie, And E Risdianto, “Pengembnagan Lkpd Berbasis Inquiry Berbatuan Simulasi Phet Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Gelombnag Cahaya Di Kelas Xi Mipa Sman 2 Kota Bengkulu,” Jurnal Kumparan Fisika (2018). hlm. 9

Berdasarkan data pada tabel validasi, diperoleh skor validasi untuk *pretest-posttest* dari validator pertama yaitu 86,67% dan skor validitas dari validator kedua yaitu 88,33% yang berarti instrumen tes hasil belajar matematika yang digunakan dalam penelitian ini valid atau layak digunakan dalam mengukur kemampuan hasil belajar IPAS siswa.

## 2. Uji Validitas Soal

Data harus dilakukan uji validasi yang dilakukan oleh Validator sebelum diolah dan dianalisis untuk memastikan keakuratannya dan ketepatan responden dalam menjawab pertanyaan.<sup>14</sup> Setelah instrumen tes hasil belajar IPA yang digunakan dalam penelitian ini valid atau layak digunakan dalam mengukur kemampuan hasil belajar IPA siswa maka instrumen tersebut dapat diuji cobakan.

Uji instrumen dilakukan sebelum adanya perlakuan dan tes awal dalam pengumpulan data. Uji instrumen bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal atau instrument yang digunakan layak untuk dijadikan soal pretest dan posttest. Uji instrumen dilakukan di luar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji coba instrumen tes pada penelitian ini dilakukan di kelas tinggi yaitu kelas VC MIS 14 Talang Ulu yang berjumlah 23 siswa sebagai responden yang terdiri dari 20 item soal pilihan dengan bobot nilai

---

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2017).

keseluruhan adalah 150. Karena dikelas IV Cuma ada 2 kelas dan semua kelas VI sudah dipkai, lalu untuk uji coba saya ujikan dikelas V.

Dalam penelitian ini, perhitungan validitas dibantu dengan menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS 26 dengan maksud untuk mengukur instrumen yang digunakan valid atau tidak valid.

Setelah mendapatkan hasil tes uji coba, maka langkah selanjutnya dianalisis menggunakan teknik korelasi *product moment*. Adapun rumus sebagai berikut: <sup>15</sup>

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

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)

Adapun kriteria pengujian menggunakan rumus yaitu Jika *rhitung*  $\geq r_{tabel}$  (Sig. 0,05), maka item tersebut valid. Jika *rhitung*  $< r_{tabel}$  (Sig. 0,05), maka item tersebut tidak valid.

---

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2017). Hlm. 225

Pada penelitian ini, untuk menentukan  $r$  tabel dapat dilihat pada tabel  $r$  hitung *product moment* dengan jumlah data ( $N$ ) = 22. Berdasarkan tabel  $r$  *product moment* pada signifikansi 5% diketahui  $r$  tabel sebesar 0.413 sehingga soal yang digunakan dalam uji instrumen sebanyak 20 butir soal dengan hasil jumlah yang valid sebanyak 15 butir soal sedangkan jumlah soal yang tidak valid 5 butir soal. Hasil uji validitas instrumen soal *pretest-posttest* kelas VC yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. 8**  
**Hasil Uji Validitas Butir Soal**

| No. Item | $r_{hitung}$ | $r_{tabel}$ | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|----------|--------------|-------------|-----------------|------------|
| 1.       | 0,670        | 0.432       | 0.001           | Valid      |
| 2.       | 0,467        | 0.432       | 0.028           | Valid      |
| 3.       | 0,505        | 0.432       | 0.017           | Valid      |
| 4.       | 0,551        | 0.432       | 0.008           | Valid      |
| 5.       | 0,645        | 0.432       | 0.001           | Valid      |
| 6.       | 0,551        | 0.432       | 0.008           | Valid      |
| 7.       | 0,624        | 0.432       | 0.002           | Valid      |
| 8.       | 0,527        | 0.432       | 0.012           | Valid      |
| 9.       | 0,515        | 0.432       | 0.014           | Valid      |
| 10.      | 0,528        | 0.432       | 0.011           | Valid      |
| 11.      | 0,460        | 0.432       | 0,031           | Valid      |
| 12.      | 0,461        | 0.432       | 0,031           | Valid      |
| 13.      | 0,457        | 0.432       | 0,032           | Valid      |
| 14.      | 0,454        | 0.432       | 0,034           | Valid      |
| 15.      | 0,558        | 0.432       | 0,007           | Valid      |

Sumber: Hasil Pengolahan Data

**Tabel 3. 12**  
**Hasil Uji Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .835             | 15         |

Sumber: Hasil Pengelolaan Data

### 3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas melibatkan pengulangan tindakan untuk menunjukkan hasil yang konsisten pada gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tersebut konsisten dalam memberikan hasil yang serupa.

Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen soal akan diuji menggunakan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 23.0 for windows* melalui pengujian *Cronbach's Alpha*. Instrumen dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha*  $> 0,05$ . Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas alat evaluasi dapat digunakan tolak ukur sebagai berikut: *Alpha Cronbach*, yang memberikan indikasi tingkat konsistensi instrumen evaluasi adalah sebagai berikut: <sup>16</sup>

**Tabel 3. 13**

**Interpretasi Koefisien Reliabilitas**

| <b>Koefisien reliabilitas</b> | <b>Tingkat reliabilitas</b> |
|-------------------------------|-----------------------------|
| $r_{11} \leq 0,20$            | Sangat rendah               |
| $0,20 < r_{11} \leq 0,40$     | Rendah                      |
| $0,40 < r_{11} \leq 0,70$     | Sedang                      |
| $0,70 < r_{11} \leq 0,90$     | Tinggi                      |
| $0,90 < r_{11} \leq 1,00$     | Sangat Tinggi               |

Sumber: Arikunto (2010:319)

---

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h.16

Hasil uji reabilitas dilihat pada SPSS 26 dan pada penelitian ini didapatkan *Reability Statistics* yang terlihat pada *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

**Tabel 3. 14**

**Hasil Uji *Reliability Statistics***

| <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> |
|-------------------------|-------------------|
| .647                    | 15                |

*Sumber: Hasil Pengelolaan Data*

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil analisis *Cronbach Alpha* yaitu sebesar 0,647 yang artinya lebih besar dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas soal tes terletak pada kategori sedang dan layak digunakan dalam penelitian atau reliabel. Perhitungan reliabilitas butir soal selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

#### 4. Tingkat Kesukaran

Pertanyaan yang dianggap ideal terletak pada titik keseimbangan antara tingkat kesulitan yang rendah dan tinggi. Soal yang terlalu sederhana tidak mendorong siswa untuk mengeksplorasi pemikiran mereka lebih jauh, sementara soal yang terlalu kompleks dapat menyebabkan siswa merasa frustrasi dan kehilangan motivasi. Tingkat kesulitan soal dapat diukur untuk menentukan seberapa menantang suatu soal. Soal dikatakan baik jika tingkat kesulitannya seimbang. Dalam penelitian ini, pengukuran tingkat kesulitan dilakukan memanfaatkan (SPSS) dengan metode proporsi jawaban benar. Metode ini populer karena kesederhanaannya; caranya adalah dengan membagi jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

dengan total jumlah siswa yang mengerjakan soal tersebut. Untuk menilai tingkat kesulitan, dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. 15**  
**Interpretasi Nilai Daya Pembeda**

| <b>Daya Pembeda</b> | <b>Interpretasi</b>                  |
|---------------------|--------------------------------------|
| 0,40 atau lebih     | Sangat baik                          |
| 0,30 – 0,39         | Cukup baik, mungkin perlu diperbaiki |
| 0,20 – 0,29         | Minimum, perlu diperbaiki            |
| 0,19 ke bawah       | Jelek, dibuang atau dirombak         |

*Sumber: Arikunto (2010:223)*

Untuk mengevaluasi tingkat kesulitan instrumen soal, digunakan aplikasi (SPSS). Data mengenai tingkat kesulitan dapat ditemukan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. 9**  
**Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

| <b>Item/Butir Soal</b> | <b>Tingkat Kesukaran</b> | <b>Kriteria</b> | <b>Kesimpulan</b> |
|------------------------|--------------------------|-----------------|-------------------|
| 1.                     | 0,45                     | Sedang          | Pakai             |
| 2.                     | 0,59                     | Sedang          | Pakai             |
| 3.                     | 0,45                     | Sedang          | Pakai             |
| 4.                     | 0,5                      | Sedang          | Pakai             |
| 5.                     | 0,5                      | Sedang          | Pakai             |
| 6.                     | 0,5                      | Sedang          | Pakai             |
| 7.                     | 0,73                     | Mudah           | Pakai             |
| 8.                     | 0,64                     | Sedang          | Pakai             |
| 9.                     | 0,59                     | Sedang          | Pakai             |
| 10.                    | 0,45                     | Sedang          | Pakai             |
| 11.                    | 0,54                     | Sedang          | Pakai             |
| 12.                    | 0,32                     | Sedang          | Pakai             |
| 13.                    | 0,5                      | Sedang          | Pakai             |
| 14.                    | 0,23                     | Sukar           | Pakai             |
| 15.                    | 0,41                     | Sedang          | Pakai             |

*Sumber: Hasil Pengolahan Data*

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada 15 butir soal, diperoleh 13 butir soal sedang, 1 butir soal sukar dan 1 butir soal mudah. Sehingga diambil soal yang telah valid dan reliabel yaitu 15 soal dengan 13 butir soal sedang, 1 butir soal sukar dan 1 buah soal mudah. Perhitungan tingkat kesukaran butir soal selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

#### 5. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara peserta didik yang menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi. Pengujian daya pembeda dilakukan dengan menggunakan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 26.0 for windows*. Interpretasi nilai daya pembeda mengacu dalam tabel sebagai berikut:<sup>17</sup>

**Tabel 3. 17**  
**Interpretasi Nilai Daya Pembeda**

| <b>Daya Pembeda</b> | <b>Interpretasi</b>                  |
|---------------------|--------------------------------------|
| 0,40 atau lebih     | Sangat baik                          |
| 0,30 – 0,39         | Cukup baik, mungkin perlu diperbaiki |
| 0,20 – 0,29         | Minimum, perlu diperbaiki            |
| 0,19 ke bawah       | Jelek, dibuang atau dirombak         |

<sup>17</sup> Arifin, SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi. Jakarta: Kelompok. Gramedia, 2017, hal.

Adapun hasil daya pembeda yang didapat sebagai berikut:

**Tabel 3. 18**  
**Hasil Uji Daya Pembeda**

| <b>Item/Butir Soal</b> | <i>Corrected Item-Total Correlation (Daya Pembeda)</i> | <b>Kriteria</b> |
|------------------------|--|-----------------|
| 1.                     | 0.589  | Sangat Baik     |
| 2.                     | 0.359  | Cukup Baik      |
| 3.                     | 0.400  | Sangat Baik     |
| 4.                     | 0.451  | Sangat Baik     |
| 5.                     | 0.559  | Sangat Baik     |
| 6.                     | 0.451  | Sangat Baik     |
| 7.                     | 0.546  | Sangat Baik     |
| 8.                     | 0.429  | Sangat Baik     |
| 9.                     | 0.412  | Sangat Baik     |
| 10.                    | 0.426  | Sangat Baik     |
| 11.                    | 0.350  | Cukup Baik      |
| 12.                    | 0.359  | Cukup Baik      |
| 13.                    | 0.346  | Cukup Baik      |
| 14.                    | 0.362  | Cukup Baik      |
| 15.                    | 0.461  | Sangat Baik     |

*Sumber: Hasil Pengolahan Data*

Hasil analisis yang telah dilakukan pada 15 butir soal, diperoleh 10 butir soal sangat baik, 5 butir soal cukup baik, Sehingga diambil soal yang telah valid dan reliabel yaitu 15 soal dengan 10 soal sangat baik, 5 soal cukup baik.

### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam

unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>18</sup>

Pada penelitian ini, digunakan teknik analisis data kuantitatif dan desain *pretest-posttest*. Data penelitian ini dilakukan analisa tes sebanyak 2 kali yaitu setelah dilakukan pretest dan sesudah dilakukannya posttest. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan uji statistik untuk menghitung data-data yang bersifat kuantitatif atau yang dapat diwujudkan dengan angka yang didapat dari lapangan. Analisis data ini dilakukan untuk mengevaluasi Perbedaan antara hasil dari kedua tes tersebut diasumsikan sebagai efek dari perlakuan media pembelajaran menggunakan media *video animasi* apakah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Pengolahan data yang dilakukan peneliti menggunakan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 26.0 for windows*. Adapun langkah-langkah uji statistik yang digunakan diantaranya:

#### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif tersebut ditampilkan dalam bentuk nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi, varians, tabel distributif frekuensi dan persentasi nilai rata-rata. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai hasil belajar Matematika.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2017). Hlm. 267

<sup>19</sup> M.Subana, dkk, *Statistik Pendidikan*, (Cet. I; Bandung: Pustaka Setia, 2000), h.12.

Untuk analisis data kuantitatif digunakan teknik kategorisasi dengan skala 5 berdasarkan kategorisasi sebagai berikut:

**Tabel 3. 19**  
**Interprestasi Kategori Hasil Belajar**

| <b>Tingkat Penguasaan</b> | <b>Interprestasi</b> |
|---------------------------|----------------------|
| 90-100                    | Memuaskan            |
| 80-89                     | Baik                 |
| 70-79                     | Cukup                |
| 50-69                     | Kurang               |
| Kurang dari 50            | Gagal                |

## 2. Analisis Statistik Inferensial

### a. Uji Prasyarat

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memeriksa distribusi data dan menentukan apakah sampel yang diuji mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, Uji normalitas hasil data pretest dan posttest yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 26.0 for windows* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Kriteria keputusan dalam uji normalitas pada SPSS adalah jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , data tersebut berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro – Wilk* dan dinyatakan data berdistribusi normal kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas dua varians terhadap hasil data pretest dan

posttest menggunakan uji *Levene* dengan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 26.0 for windows*.<sup>20</sup> Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan SPSS dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$ : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$ : data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel yang digunakan dari populasi yang homogen atau tidak. Cara yang digunakan untuk mengetahui homogenitas dengan membandingkan kedua variansnya. Uji homogenitas dilakukan pada nilai pos-tes dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap sampel. Uji homogenitas dianalisis menggunakan *test of homogeneity of varisns* dengan menggunakan program *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 26.0 for windows*. Data homogen apabila probabilitas (sig) > 0,05 dan bila probabilitas (sig) < 0,05 tidak homogen. Teknik uji homogenitas data yaitu menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{sb^2}{sk^2}$$

Keterangan:

$Sb^2$  : variansi terbesar

---

<sup>20</sup> Abdul Kadir,” *Pengaruh Kompetensi Dosen Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Analisis Statistika Mahasiswa Ftik Iain Kendar*”, Al Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian

$Sk^2$  : variansi terkecil

Adapun kriteria pengujian:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_o$  diterima/ varian data sama/ homogen

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_o$  ditolak/varian data tidak sama/heterogeny

Setelah dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene* dan diperoleh dari hasil pengujian yaitu data kedua kelompok memiliki varians yang sama maka dilakukan dengan kesamaan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent-Samples T Test*.

## **b. Uji Hipotesis**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban awal dari rumusan pertanyaan penelitian, yang dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jawaban ini dimaksudkan sebagai pendahuluan karena hanya didasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Uji hipotesis ini dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas dengan distribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan *Independent-Samples T Test*.

Teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu berbeda secara signifikan atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel, atau untuk menguji perbedaan rata-rata suatu sampel dengan suatu nilai hipotesis. *Independent-Samples T Test* menggunakan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 26.0 for windows* dengan taraf

signifikan 0,05. Dengan kriteria keputusan dalam *Independent-Samples T Test* pada SPSS yaitu:

jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak sedangkan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hipotesis statistik yang dibuat untuk menentukan keefektifan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1)  $H_0$  = Tidak Terdapat Pengaruh model pembelajaran dengan menggunakan media *video animasi* apakah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu.
- 2)  $H_a$  = Terdapat Pengaruh model pembelajaran dengan menggunakan media *video animasi* apakah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar**

MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu berada di Jl. Ahmad Yani, Kelurahan Talang Ulu, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini didirikan pada tahun 1950 oleh para pemimpin agama dan masyarakat dengan dukungan dari pemerintah desa Talang Ulu, dan hingga kini masih berdiri dengan kokoh.

Pendirian MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu diprakarsai oleh sejumlah tokoh agama dan masyarakat setempat, termasuk: 49

- a. Muhammad Ali.
- b. H.Abdurrahman.
- c. Samsudin.
- d. Tokoh-tokoh PEMDA Islam pada waktu itu.

Kepala madrasah pertama di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu adalah Bapak Zulkarnain, yang memimpin dari tahun 1950 hingga 1965. Pada periode itu, beliau yang awalnya berstatus sebagai guru honorer diangkat menjadi pegawai negeri dan ditempatkan di luar Provinsi Bengkulu. Akibatnya, MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu di Kecamatan Curup Timur sempat mengalami kekosongan kepemimpinan selama tiga tahun.

---

<sup>49</sup> Dokumen Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 14 Talang Ulu

Pada tahun 1968, Dra. Baisyah, seorang putri daerah, diangkat sebagai Pegawai Negeri Sipil dan ditempatkan di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Ia menjalankan tugasnya hingga tahun 1990, kemudian dipindahkan ke PGA 6 di Desa Talang Rimbo Baru. Setelah itu, Bapak Harmento menggantikan posisi tersebut hingga tahun 1993.

Mulai tahun 1993, Dra. Nurjanah, S.Pd.I memimpin sekolah ini hingga tahun 2003. Pada 1 Oktober 2003, Rabiatul Adahuyah, S.Pd.I mengambil alih kepemimpinan hingga 1 November 2016. Ibu Cicah Nurhidayah, S.Pd.I menjabat sebagai kepala sekolah dari 1 November 2016 hingga Juni 2023, dan sejak saat itu, Kris Ade Putra, S.Pd.I, Gr menjabat sebagai kepala sekolah hingga sekarang.

MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu telah melahirkan banyak alumni berprestasi, termasuk Fakhrudin, S.Ag., M.Pd.I dan Dra. Ratnawati, M.Pd.I, yang kini mengajar di IAIN Curup, serta banyak lulusan lainnya yang telah meraih gelar S2 setelah menempuh pendidikan di sekolah ini.

## 2. Letak Geografis

MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu berada di kelurahan Talang Ulu, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Daerah Talang Ulu mencakup area seluas 260 hektar atau 2,6 kilometer persegi, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

- a. Di sisi utara, wilayah ini berbatasan dengan Duku Ulu.
- b. Pada sisi selatan, wilayah ini berbatasan dengan Air Bang.

- c. Di sebelah barat, wilayah ini berbatasan dengan Kesambe Baru.
- d. Di sisi timur, wilayah ini berbatasan dengan Cawang Baru.

**3. Visi dan Misi Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

a. Visi

Terwujudnya peserta didik yang berakhlakul karimah, cerdas, kreatif dan kompetitif.

b. Misi

- 1) Mengembangkan kompetensi peserta didik melalui IMTAK dan IPTEK
- 2) Membiasakan Budaya 5S (Senyum,Sapa,Salam,Sopan,Santun)
- 3) Mengembangkan minat dan bakat peserta didik
- 4) Terwujudnya lingkungan yang bersih dan nyaman serta menyenangkan.

c. Tujuan Umum

- 1) Peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, serta bertanggung jawab dan mandiri.
- 2) Peserta didik yang sehat secara fisik dan mental.
- 3) Peserta didik yang memiliki pemahaman dasar tentang agama, kemampuan yang memadai, serta keterampilan yang memungkinkan mereka untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.
- 4) Mengenal, mencintai, dan memiliki rasa bangga terhadap agama, bangsa, tanah air, masyarakat, serta budayanya.

- 5) Peserta didik yang kreatif dan mahir dalam melakukan tindakan, usaha, dan pekerjaan untuk terus mengembangkan diri secara berkelanjutan.

#### 4. Kondisi sekolah

##### a. Keadaan Siswa

Keadaan siswa di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa-siswi MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1

Siswa MIS 14 Talang Ulu

| NO.    | KELAS | LOKAL | L   | P   | JUMLAH |
|--------|-------|-------|-----|-----|--------|
| 1      | I     | A     | 14  | 11  | 25     |
|        |       | B     | 12  | 10  | 22     |
|        |       | C     | 12  | 10  | 22     |
| 2      | II    | A     | 12  | 15  | 27     |
|        |       | B     | 14  | 13  | 27     |
|        |       | C     | 12  | 15  | 27     |
| 3      | III   | A     | 13  | 10  | 23     |
|        |       | B     | 10  | 13  | 23     |
| 4      | IV    | A     | 11  | 16  | 27     |
|        |       | B     | 13  | 14  | 27     |
| 5      | V     | A     | 11  | 11  | 22     |
|        |       | B     | 11  | 10  | 21     |
|        |       | C     | 10  | 12  | 22     |
| 6      | VI    |       | 20  | 16  | 36     |
| Jumlah |       |       | 175 | 176 | 351    |

Sumber: Dokumen MIS 14 TALANG ULU

2. Sarana/Prasarana  
a. Jumlah dan Kondisi Ruang

Tabel 4. 2  
Jumlah Bangunan Dan Kondisi Ruang

| No  | Nama Bangunan   | Jmlh | Kondisi |    |    |   | Keterangan |       |        |
|-----|-----------------|------|---------|----|----|---|------------|-------|--------|
|     |                 |      | RR      | RS | RB | B | Rombel     | Cukup | Kurang |
| 1.  | Ruang Kelas     | 8    | 4       | -  | -  | 2 | -          | -     | -      |
| 2.  | Ruang Pendidik  | 1    | -       | -  | -  | 1 | -          | Cukup | -      |
| 3.  | Ruang Kepala    | 1    | -       | -  | -  | 1 | -          | Cukup | -      |
| 4.  | Ruang TU        | 1    | -       | -  | -  | 1 | -          | Cukup | -      |
| 5.  | Ruabg BP        | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
| 6.  | Ruang UKS       | 1    | -       | -  | -  | 1 | -          | Cukup | -      |
| 7.  | Ruang Osis      | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
| 8.  | Ruang RPL;      | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
|     | Perpustakaan    | -    | -       | -  | -  | 1 | -          | Cukup | -      |
|     | Lab IPA         | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
|     | Bahasa          | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
|     | Komputer        | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
|     | Media           | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
|     | Keterampilan    | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
| 9.  | Ruang Serbaguna | 1    | -       | 1  | -  | - | -          | -     | Kurang |
| 10  | Gudang          | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
| 11. | Rumah Pendidik  | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
| 12. | MES             | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
| 13. | Rumah Penjaga   | -    | -       | -  | -  | - | -          | -     | -      |
| 14. | WC              | 3    | -       | -  | -  | 3 | -          | Cukup | -      |
| 15. | Pagar           | 1    | -       | -  | -  | 1 | -          | Cukup | -      |
| 16. | Mushollah       | 1    | -       | -  | -  | 1 | -          | Cukup | -      |
| 17. | Ruang Koperasi  | 1    | -       | -  | -  | 1 | -          | Cukup | -      |
| 18. | Tempat Wudhu    | 1    | -       | -  | -  | 1 | -          | Cukup | -      |
| 19. | Dapur           | 1    | -       | -  | -  | 1 | -          | Cukup | -      |

Sumber: Dokumen MIS 14 talang ulu

## **B. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu ada semester genap tahun ajaran 2023/2024, peneliti menggunakan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain yang digunakan adalah *non equivalent posttest only control group design*. Sampel dalam Penelitian ini yaitu kelas IV A sebanyak 22 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebanyak 22 peserta didik sebagai kelas eksperimen, jadi keseluruhan sampel ada 44 siswa di kelas IV di MIS 14 Talang Ulu. Dalam pembahasan ini, hasil data penelitian yang dilakukan mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Di Mis 14 Talang Ulu”**, dapat di jabarkan sebagai berikut:

### **1. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

Penelitian ini dilaksanakan di MIS 14 Talang Ulu dengan menggunakan Media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS cukup membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi cukup membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajara IPAS. Dengan menggunakan model pembelajaran video animasi terdapat peningkatan terhadap aktivitas guru dan aktivitaas siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya lembar observasi

keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang diisi oleh pengamatan I yaitu wali kelas yang mengamati jalannya proses pembelajaran.

Dalam lembar observasi terdapat nilai pada pertemuan I yaitu 82,73% dengan kriteria “baik”, nilai pada pertemuan ke II yaitu 90,00% dengan kriteria “sangat baik”, pertemuan ke III yaitu 96,36% dengan kriteria “sangat baik” dan pertemuan keempat yaitu 95,45% dengan kriteria “sangat baik” sehingga didapatkan nilai rata-rata pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen yaitu 91,12% dengan kriteria “sangat efektif”.

## **2. Hasil Belajar Ips Siswa kelas IV MIS 14 Talang Ulu Sebelum Penerapan dengan menggunakan Media Animasi Berbasis Animaker**

Sebelum memulai perlakuan, siswa menjalani *pretest* (tes awal). *Pretest* ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kemampuan siswa pada awal penelitian kelas IV MIS 14 Talang Ulu dengan soal sebanyak 5 essay pelajaran Ips materi Hewan Ruminansia, Adapun hasil *pretest* kelas IVA Kontrol dan IVB Eksperimen yang disajikan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 3**

### **Hasil Nilai *Pre-Test***

| <b>No</b> | <b>Kelas IV A<br/>(Kontrol)</b> | <b>Kelas IV B<br/>(Eksperimen)</b> |
|-----------|---------------------------------|------------------------------------|
| 1         | 18                              | 23                                 |
| 2         | 19                              | 42                                 |
| 3         | 23                              | 41                                 |
| 4         | 18                              | 36                                 |
| 5         | 15                              | 25                                 |
| 6         | 22                              | 19                                 |
| 7         | 26                              | 20                                 |

|                  |              |              |
|------------------|--------------|--------------|
| 8                | 28           | 43           |
| 9                | 20           | 28           |
| 10               | 24           | 19           |
| 11               | 11           | 30           |
| 12               | 27           | 25           |
| 13               | 27           | 45           |
| 14               | 11           | 33           |
| 15               | 27           | 43           |
| 16               | 36           | 38           |
| 17               | 20           | 14           |
| 18               | 15           | 27           |
| 19               | 23           | 41           |
| 20               | 15           | 17           |
| 21               | 27           | 23           |
| 22               | 23           | 30           |
| <b>Rata-rata</b> | <b>20,92</b> | <b>30,85</b> |

Sumber: Hasil Olah Data

Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel**

|                    |         | Pretest<br>Eksperimen | Pretest Kontrol |
|--------------------|---------|-----------------------|-----------------|
| N                  | Valid   | 22                    | 22              |
|                    | Missing | 0                     | 0               |
| Mean               |         | 31.74                 | 21.82           |
| Std. Error of Mean |         | 2.045                 | 1.242           |
| Median             |         | 30.55                 | 22.60           |
| Mode               |         | 38                    | 27              |
| Std. Deviation     |         | 10.427                | 6.334           |
| Variance           |         | 108.732               | 40.116          |
| Range              |         | 42                    | 25              |
| Minimum            |         | 14                    | 11              |
| Maximum            |         | 56                    | 36              |
| Sum                |         | 825                   | 567             |

Sumber:Olah Data

Sebelum penerapan metode *konvensional* pada kelas IVA, skor hasil belajar ipas dari *pretest* menunjukkan nilai tertinggi 36 dan terendah 11. Rata-rata nilai adalah 21,82, median 22,60, dan modus 27. Sebaliknya,

*pretest* pada kelas IVB yang menggunakan media pembelajaran animasi berbasis animaker menunjukkan nilai tertinggi 56 dan terendah 14, dengan rata-rata 31,74, median 30,55, dan modus 38. Hasil *pretest* ini menunjukkan bahwa kedua kelas sampel memiliki tingkat kemampuan awal yang serupa sebelum intervensi dan keduanya masih tergolong dalam kategori rendah.

### **3. Hasil Belajar IPA Siswa kelas IV MIM 14 Talang Ulu Setelah Penerapan dengan menggunakan Media Animasi Berbasis Animaker**

Setelah pelaksanaan *pretest*, tahap selanjutnya adalah menerapkan Media Animasi Berbasis Animaker selama proses pembelajaran. Setelah penerapan model tersebut, dilakukan *posttest* (tes akhir) untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, dengan nilai *posttest* yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4. 4**  
**Hasil Nilai *Post-Test***

| <b>No</b> | <b>Kelas IV A<br/>(Kontrol)</b> | <b>Kelas IV B<br/>(Eksperimen)</b> |
|-----------|---------------------------------|------------------------------------|
| 1         | 64                              | 90                                 |
| 2         | 71                              | 75                                 |
| 3         | 84                              | 90                                 |
| 4         | 66                              | 95                                 |
| 5         | 36                              | 84                                 |
| 6         | 68                              | 83                                 |
| 7         | 70                              | 65                                 |
| 8         | 61                              | 80                                 |
| 9         | 36                              | 90                                 |
| 10        | 56                              | 84                                 |

|                  |           |             |
|------------------|-----------|-------------|
| 11               | 64        | 84          |
| 12               | 79        | 99          |
| 13               | 55        | 78          |
| 14               | 74        | 95          |
| 15               | 66        | 94          |
| 16               | 61        | 74          |
| 17               | 57        | 79          |
| 18               | 45        | 84          |
| 19               | 41        | 90          |
| 20               | 70        | 84          |
| 21               | 70        | 75          |
| 22               | 47        | 74          |
| <b>Rata-rata</b> | <b>62</b> | <b>83,8</b> |

Sumber: Hasil data menggunakan exsel

Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada tabel pengolahan data sebagai berikut:

**Tabel**

|                    |         | Post-test<br>Eksperimen | Post-test<br>Kontrol |
|--------------------|---------|-------------------------|----------------------|
| N                  | Valid   | 22                      | 22                   |
|                    | Missing | 0                       | 0                    |
| Mean               |         | 83.48                   | 62.06                |
| Std. Error of Mean |         | 1.668                   | 2.788                |
| Median             |         | 84.20                   | 64.20                |
| Mode               |         | 84                      | 70                   |
| Std. Deviation     |         | 8.504                   | 14.216               |
| Variance           |         | 72.315                  | 202.086              |
| Range              |         | 34                      | 59                   |
| Minimum            |         | 65                      | 36                   |
| Maximum            |         | 99                      | 95                   |
| Sum                |         | 2170                    | 1614                 |

Berdasarkan table hasil *posttest* di atas, dapat dilihat bahwa setelah menerapkan model *konvensional* pada kelas VIA kelompok kontrol, skor

hasil belajar IPAS berkisar antara 36 (terendah) hingga 95 (tertinggi). Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 62,06 dengan median 64,20 dan modus 70. Sebaliknya pada kelas VIB kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran animasi berbasis animaker skor hasil belajar IPAS dengan 65 (Terendah) hingga 99 tertinggi rata-rata nilai kelompok ini mencapai 83,48 dengan median 84,20 dan modus 84.

Berdasarkan data yang tersedia, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Media Animasi Berbasis Animaker lebih tinggi dibandingkan dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan metode *konvensional*. Standar deviasi pada kelas eksperimen tercatat sebesar 8,504 yang menunjukkan bahwa variasi data di kelas eksperimen lebih besar dan lebih tersebar dibandingkan dengan kelas kontrol.

#### **4.Pengaruh media pembelajaran animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar Ipas Kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

Setelah pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, langkah berikutnya adalah mengevaluasi dampak penerapan menggunakan Media Animasi Berbasis Animaker terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Sebelum menguji hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.

## A. Uji Prasyarat Analisis

### 1). Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, Uji normalitas hasil data pretest dan posttest yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 26.0 for windows*. Berdasarkan analisis uji normalitas dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada aplikasi SPSS versi 26.0 didapatkan hasil seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. 5**

### Hasil Uji Normalitas

|   |                                   | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|---|-----------------------------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
| Kelas                                   |                                   | Statistic                       | df | Sig.              | Statistic    | Df | Sig. |
| Hasil Belajar animasi berbasis animaker | Pret-Test Eksperimen (ABA)        | .231                            | 22 | .003              | .870         | 22 | .800 |
|   | Post-Test Eksperimen (ABA)        | .226                            | 22 | .005              | .886         | 22 | .016 |
|   | Prest-Test Kontrol (Konvensional) | .121                            | 22 | .200 <sup>*</sup> | .960         | 22 | .491 |
|   | Post-Test Kontrol (Konvensional)  | .106                            | 22 | .200 <sup>*</sup> | .972         | 22 | .748 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji *normalitas* (Sig) diketahui bahwasanya sampel dalam penelitian ini nilai signifikasi untuk hasil belajar *pretest* kelas eksperimen yaitu  $0,800 > 0,05$ , kemudian nilai hasil belajar *posttest* kelas eksperimen  $0,16 > 0,05$ . Sedangkan untuk nilai signifikasi hasil belajar *pretest* kelas kontrol  $0,491 > 0,05$  dan nilai hasil belajar *posttest* kelas kontrol  $0,748 > 0,05$ .

Berdasarkan tabel diatas, untuk seluruh data kelompok eksperimen dan kontrol maupun *pretest* dan *posttest* menunjukan bahwa nilai *sig Kolmogorov smirnov* maupun *Shapiro wilk*  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan data pada distribusi ini yaitu data penelitian berdistribusi normal.

## 2). Uji Homogenitas

Uji homogenitas dianalisis menggunakan *test of homogeneity of varisns* dengan menggunakan program *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 26.0 for windows*. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 6**  
**Hasil Uji Homogenitas**

|                     |   | Levene<br>Statistic | df1 | df2        | Sig. |
|---------------------|---|---------------------|-----|------------|------|
| Hasil Belajar Siswa | Based on Mean                           | .010                | 1   | 42         | .922 |
|                     | Based on Median                         | .035                | 1   | 42         | .853 |
|                     | Based on Median and<br>with adjusted df | .035                | 1   | 40.21<br>6 | .853 |
|                     | Based on trimmed<br>mean                | .004                | 1   | 42         | .952 |

Berdasarkan *output* tabel diatas, diketahui nilai *pretest* dan *posttest* yang diketahui nilai *signifikasi (Sig) Based on Mean* adalah sebesar  $0.922 > 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa *varians* data *Post-Test* eksperimen dan Kontrol adalah tidak sama atau heterogeny. Dengan demikian data menunjukkan bahwa nilai *signifikasi* lebih besar dari kriteria yang digunakan yaitu  $0.05$ , jadi

dari uji yang dilakukan tersebut yang menunjukkan bahwa nilai hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi *homogen* (sama).

### 3) Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka selanjutnya akan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji kesamaan rata-rata. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent-Samples T Test* menggunakan software *IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 26.0 for windows* dengan taraf signifikan 0,05. Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar IPAS siswa dikelas eksperimen lebih besar dari hasil dikelas kontrol.

Untuk uji hipotesis pertama, dimana untuk melihat signifikansi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dan data yang akan digunakan untuk menunjukkan hasil pengerjaan *posttest* IPAS siswa, dimana hasilnya dapat dilihat pada tabel 4,7

**Tabel 4.7**

|               |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                |                 |                       |   |        |
|---------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| Hasil_Belajar |                             | F                                       | Sig. | T                            | Df     | Sig. (2-taile) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |        |
|               |                             |   |      |                              |        |                |                 |                       | Lower                                     | Upper  |
| Hasil_Belajar | Equal variances assumed     | .010                                    | .922 | 1.792                        | 42     | .080           | 6.364           | 3.551                 | -804                                      | 13.531 |
|               | Equal variances not assumed |   |      | 1.792                        | 41.998 | .080           | 6.364           | 3.551                 | -804                                      | 13.531 |

Berdasarkan uji homogenitas, diperoleh bahwa kedua data kelas tidak homogen. Sehingga untuk mengetahui hasil uji hipotesis dilihat dari *equal variances not assumed*. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai  $P_{value}$  yaitu 0.080 sedangkan perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 6.364. Kriteria pengujian hipotesis berdasarkan signifikansi adalah  $H_0$  diterima jika signifikansi lebih besar daripada 0.05.  $H_0$  ditolak jika signifikansi lebih kecil dari 0.05. Dari uji yang dilakukan dilihat bahwa signifikansi lebih kecil dari 0.05 yaitu 0,080 maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan selisih rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas IV MIM 14 Talang ULU dengan menggunakan model media pembelajaran *spinning* animasi berbasis animaker. Nilai  $t$  menjelaskan bahwa nilai  $t_{hitung} = 1.792$  dengan  $n = 22$  sedangkan nilai  $t_{tabel} = 1,706$  untuk  $n = 22$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian nilai  $t_{hitung} = 1,792 \geq t_{tabel} = 1.706$ .

Disimpulkan bahwa data penelitian pada tabel tersebut dapat diketahui  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka pada tahap setelah penerapan ini, kedua kelas sampel penelitian mengalami peningkatan pada hasil belajar namun hasil belajar IPAS di kelas IVB eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas IVA kontrol yang menggunakan metode *konvensional* yang dilihat dari nilai rata-rata *posttest* kedua kelas tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah penerapan menggunakan Media Animasi Berbasis Animaker terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV Eksperimen MIS 14 Talang Ulu.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **1. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

Penelitian ini dilaksanakan di MIS 14 Talang Ulu dengan menggunakan Media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS cukup membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi cukup membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPAS. Dengan menggunakan model pembelajaran video animasi terdapat peningkatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang diisi oleh pengamatan I yaitu wali kelas yang mengamati jalannya proses pembelajaran.

Dalam lembar observasi terdapat nilai pada pertemuan I yaitu 82,73% dengan kriteria “baik”, nilai pada pertemuan ke II yaitu 90,00% dengan kriteria “sangat baik”, pertemuan ke III yaitu 96,36% dengan kriteria “sangat baik” dan pertemuan keempat yaitu 95,45% dengan kriteria “sangat baik” sehingga didapatkan nilai rata-rata pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen yaitu 91,12% dengan kriteria “sangat efektif.

## **2. Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu Sebelum Menerapkan Model Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker dengan Menggunakan Media Video Animasi**

Penelitian ini dilakukan di MIS 14 Talang Ulu dengan melibatkan kelas IVA sebagai kelompok kontrol dan kelas IVB sebagai kelompok eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak model pembelajar oleh media animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar IPAS siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar adalah soal esai. Sebelum instrumen ini digunakan, dilakukan uji analisis butir soal untuk memastikan kualitasnya. Beberapa uji statistik diterapkan, termasuk uji validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda butir soal. Hanya soal yang memenuhi kriteria yang digunakan dalam penelitian. Setelah analisis, teridentifikasi 15 butir soal yang valid dan reliabel untuk digunakan sebagai instrumen dalam pengumpulan data hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan yang ada, sebelum perlakuan dilakukan, kedua kelas diujikan dengan *pretest* yang terdiri dari 15 soal untuk menilai kemampuan awal siswa melalui hasil *pretest* mereka. Setelah mengumpulkan nilai *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan evaluasi untuk menilai tingkat kemampuan awal siswa. Analisis menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas tersebut adalah sebanding.

Hal ini sejalan dengan pandangan Sobron Adi Nugraha yang menyatakan bahwa penilaian hasil belajar digunakan untuk mengevaluasi

keberhasilan proses pembelajaran siswa.<sup>19</sup> Menurut Astuti, kemampuan awal (*pretest*) siswa adalah keterampilan yang sudah dimiliki sebelum mereka memulai proses pembelajaran. Kemampuan ini mencerminkan kesiapan siswa dalam menyerap materi yang akan diajarkan, karena memberikan gambaran tentang seberapa baik mereka memahami topik yang akan diperkenalkan.<sup>20</sup>

Hasil *pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan metode *konvensional* yaitu pada kelas IVA kelompok kontrol dan kelas IVB kelompok eksperimen sebelum menggunakan media Animasi berbasis animaker diperoleh skor hasil belajar Ips dari dua sampel itu dengan nilai rata-rata dikategorikan rendah.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV masih cenderung kurang memuaskan. Masalah ini disebabkan oleh keterbatasan dalam metode pembelajaran dan media yang digunakan. Media pembelajaran yang hanya mengandalkan papan tulis dianggap kurang fleksibel dibandingkan media lain. Papan tulis hanya memungkinkan penulisan dan tidak bias digunakan untuk kegiatan interaktif seperti permainan. Akibatnya, siswa merasa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan.

Dini Farichatus Sholikha berpendapat bahwa mengintegrasikan media dalam bentuk permainan dalam proses pembelajaran adalah metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa. Sebagai hasilnya, penerapan media video animasi dalam kegiatan

pembelajaran sangat disarankan untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar di ruang kelas.<sup>21</sup>

### **3. Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu Setelah Menggunakan Media Animasi Berbasis Animaker**

Penggunaan pembelajaran yang dibantu dengan adanya media dalam kegiatan pembelajaran merupakan sebuah alternatif yang bisa digunakan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan Pembelajaran Media animasi Berbasis Animaker terhadap hasil belajar Ips di kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu dalam proses pembelajaran terbukti berhasil yang mana dapat meningkatkan hasil belajar Ips siswa serta mampu meningkatkan minat, motivasi dan keefektivan siswa pada pembelajaran Ips.

Sejalan dengan hasil belajar siswa kelas IV eksperimen setelah diterapkannya Pembelajaran menggunakan Media Amimasi Berbasis Animaker mendapatkan hasil yang sangat baik dibandingkan sebelum menggunakan menggunakan Media Animasi Berbasis animaker. Berdasarkan data yang telah disajikan dari hasil *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa hasil *posttest* siswa kelas eksperimen menjadi baik atau meningkat karena adanya pengaruh model tersebut dengan memperoleh nilai rata-rata secara merata dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil belajar Ips siswa di kelas kontrol yaitu penggunaan metode *konvensional* juga dapat meningkat walaupun nilai rata-ratanya tidak terlalu merata seperti dikelas ekperimen.

Tampilan ini menunjukkan bahwa hasil belajar Ipa siswa di kelas eksperimen yang menerapkan media Animasi Berbasis animaker lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Media animasi berbasis animaker adalah metode pembelajaran yang menekankan pada pusat siswa, di mana setiap siswa mempelajari materi secara individu pada hari tersebut. Setelah itu, pemahaman individu siswa dibagikan ke kelompok untuk diskusi bersama, setiap anggota kelompok saling bertanggung jawab. Sehingga ilmu pengetahuan yang dimiliki siswa itu bersifat lama dan melekat di dalam pikiran siswa itu sendiri. Minat dan keingintahuan siswa terhadap materi Hewan ruminansia dimunculkan pada langkah *engagement*.

Demikian hasil penelitian yang didapatkan mendapatkan bahwa dengan menggunakan Media Animasi berbasis animaker dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ipas.

#### **4. Pengaruh media pembelajaran animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar Ipas Kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

Dalam studi ini, fokus peneliti adalah pada pencapaian kognitif Ipas siswa dengan merujuk pada teori Taksonomi Bloom yang diterapkan pada setiap item soal *pretest* dan *posttest*. Pada fase awal, peneliti memberikan pretest untuk mengevaluasi pemahaman siswa mengenai materi Ipas yang berkaitan dengan Hewan Ruminansia.

Peneliti melaksanakan serangkaian aktivitas pembelajaran sebanyak empat kali pertemuan di kelas eksperimen, di mana diterapkan dengan Media Animasi Berbasis Animaker untuk materi Hewan Ruminansia. Sebagai perbandingan, di kelas kontrol, metode *konvensional* digunakan pada empat pertemuan untuk materi yang sama. Setelah pelaksanaan pengajaran, peneliti mengadakan tes akhir atau *postest* untuk mengevaluasi hasil belajar siswa di kelas IV MIS 14 Talang Ulu, guna menilai efektivitas penggunaan Media Animasi Berbasis Animaker di kelas eksperimen dibandingkan dengan metode *konvensional* di kelas kontrol, metode *konvensional* digunakan pada empat pertemuan untuk materi yang sama. Setelah pelaksanaan pengajaran, peneliti mengadakan tes akhir atau *postest* untuk mengevaluasi hasil belajar siswa di kelas IV MIS 14 Talang Ulu, guna menilai efektivitas penggunaan Media Animasi Berbasis Animaker di kelas eksperimen dibandingkan dengan metode *konvensional* di kelas kontrol.

kelas kontrol, metode *konvensional* digunakan pada empat pertemuan untuk materi yang sama. Setelah pelaksanaan pengajaran, peneliti mengadakan tes akhir atau *posttest* untuk mengevaluasi hasil belajar siswa di kelas IV MIS 14 Talang Ulu , guna menilai efektivitas penggunaan Media Animasi Berbasis Animaker di kelas eksperimen dibandingkan dengan metode *konvensional* di kelas kontrol.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan proses pembelajaran pengaruh penggunaan menggunakan media video animasi berbasis animaker teradap hasil belajar IPAS siswa kelas IV MIM 14 Talang Ulu yang ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran yang telah terlaksana sebanyak empat kali pertemuan dengan rata-rata persentase sebesar 91,12% dengan kategori sangat efektif. Hal demikian dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat dikatakan efektif
2. Sebelum menggunakan media *video animasi berbasis animaker* terhadap hasil belajar IPAS masih dikategorikan rendah. jumlah nilai *Pre-Test* dari hasil belajar IPAS siswa kelas IV A *control* sebanyak 544 . Kemudian nilai rata-rata diperoleh dari 22 siswa yaitu 21. Sedangkan nilai *Pre-Test* dari hasil belajar IPAS siswa kelas IV A *eksperimen* sebanyak dengan nilai rata-rata diperoleh dari 22 siswa . Dari data tersebut, dapat diketahui hasil nilai tertinggi dan terendah pada nilai *Pre-test* siswa kelas IV MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Hasil *pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan metode *konvensional* yaitu pada kelas IVA kelompok kontrol diperoleh skor hasil belajar ipas tertinggi 36 dan terendah 11. Sedangkan Hasil *pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan media *video animasi*

yaitu pada kelas IVB kelompok eksperimen diperoleh skor hasil belajar IPAS tertinggi 56 dan terendah 14.

3. Hasil belajar siswa kelas IV setelah diterapkannya Media video animasi mendapatkan hasil yang sangat baik dibandingkan sebelum menggunakan Media video animasi. Berdasarkan data yang telah disajikan dari hasil posttest menunjukkan bahwa hasil posttest siswa yang memiliki skor dengan kategori tinggi sebanyak 7 siswa (21,93%), nilai sedang sebanyak 5 siswa (47,26%) dan nilai cukup sebanyak 2 siswa (27,80%), nilai rendah sebanyak 1 siswa (3,01%). Jadi rata-rata skor seluruh siswa yaitu 84 dengan kategori tinggi. Hasil penelitian yang didapatkan mendapatkan hasil bahwa Model Pembelajaran Media video animasi dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

4. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh menggunakan Media Animasi berbasis Animaker terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV MIS 14 Talang Ulu. Dibuktikan dengan  $t_{hitung}$  dalam penelitian ini yaitu 6.593 dengan  $n = 22$  sedangkan nilai  $t_{tabel} = 1,706$  untuk  $n = 22$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian nilai  $t_{hitung} = 6.593 \geq t_{tabel} = 1.706$  maka dapat diketahui  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## **B. Saran**

Saran berikut dibuat oleh peneliti sehubungan dengan penemuan-penemuan dalam penelitian ini.

1. Berkaitan dengan penggunaan pembelajaran dengan menggunakan media Animasi Berbasis Animaker Sebagai seorang peneliti, sebelum melaksanakan penelitiannya hendaknya mempertimbangkan beberapa hal seperti kondisi siswa dan lain-lainnya, hal ini tak lain tak bukan agar terciptalah proses pembelajaran yang efektif.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan menggunakan media Animasi Berbasis Animaker membutuhkan peran guru yang dijadikan sebagai fasilitator yang baik dalam kegiatan proses pembelajaran, dengan ini seorang guru hendaknya terus memantau aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung agar kegiatan pembelajaran mampu berjalan dengan kondusif dan efektif.
3. Dalam proses pembelajaran hendaknya seorang guru menyusun rencana pembelajaran dengan memperhatikan beberapa hal seperti karakteristik materi dan peserta didik, agar peserta didik tidak merasa bosan sehingga mampu mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Serta seorang guru mampu menyesuaikan teknologi yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media literasi sekolah*. CV Pilar Nusantara.
- Ahsan, M., dkk. (2019). *Penerapan media pembelajaran dalam memperkenalkan kosa kata bahasa Arab*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Arifin. (2017). *SPSS 24 untuk penelitian dan skripsi*. Kelompok Gramedia.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis*. Rineka Cipta.
- Burhan. (2010). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Kencana Prenada Media Group.
- Huda, A., dkk. (2020). *Media animasi digital HOTS (Higher Order Thinking Skill)*. UNP Press.
- Kadir, A. (2016). *Statistika terapan: Konsep, contoh dan analisis data dengan program SPSS/Lisrel dalam penelitian*. Rajawali Pers.
- Khoiriyah Mashuri, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran video animasi volume bangun ruang untuk SD kelas V*. JPGSD.
- Purba, R. A. (2020). *Pengantar media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rosyidi, A. W. (2009). *Media pembelajaran bahasa Arab*. UIN Malang Press.
- Sanjaya, W. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Simarmata, J., & dkk. (2019). *Pengembangan media animasi berbasis hybrid learning*. Yayasan Kita Menulis.
- Subana, M., dkk. (2000). *Statistik pendidikan* (Cet. I). Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan RnD*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, dkk. (2013). *Menjadi guru profesional*. Erlangga Group.
- Wijaya, A. (2015). *Animasi: Sejarah, teori, dan praktik*. Penerbit Universitas Indonesia.

**Jurnal:**

- Connie, I. Y. C., & Risdianto, E. (2018). Pengembangan LKPD berbasis inquiry berbantuan simulasi Phet untuk meningkatkan penguasaan konsep gelombang cahaya di kelas XI MIPA SMAN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*.
- Muhin, E. (2021). Pengembangan media Animaker materi keliling dan luas bangun datar menggunakan kalkulator di kelas IV SD UMP. *Volume 5 Nomor 1 Juni 2021*, 2614-1051.
- Nisa, K. (2021). Media pembelajaran animasi berbasis Animaker pada mata pelajaran IPS di kelas IV MIN 8 Aceh Barat. *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Ar-raniry.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Volume 03 Nomor 01 Tahun 2018*, 167-176.
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknologi pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Volume 02 Nomor 01 Tahun 2019*, 456-469.

**Skripsi/Tesis:**

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. *Skripsi*.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## Lampiran

## Rencana pelaksanaan pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : MIS MUHAMMADYAH 14 Talang Ulu  
 Jenjang : SD Kelas IV/1  
 Topik/Tema : Sistem Pencernaan Makanan pada Hewan Ruminansia (Tema 3, Sub Tema 1)  
 Kompetensi Inti : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain  
 Kompetensi Dasar : Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia  
 Tujuan Pembelajaran : Dengan berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, Peserta didik mampu menjelaskan organ-organ pencernaan makanan pada hewan ruminansia dan fungsinya.  
 Indikator :  
 - Peserta didik mampu menjelaskan organ-organ pencernaan makanan pada hewan ruminansia.  
 - Peserta didik mampu menjelaskan fungsi organ pencernaan makanan pada hewan ruminansia  
 Alokasi waktu : 10 menit

**A. PENDAHULUAN (2 menit)**

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, doa sebelum aktifitas dan guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- Guru memberikan motivasi dilanjutkan menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan.
- Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran.

**B. KEGIATAN INTI (6 menit)**

- Peserta didik mengamati gambar organ pencernaan pada hewan ruminansia.
- Dengan bimbingan guru peserta didik membahas tentang sistem pencernaan makanan pada hewan ruminansia.
- Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan peserta didik tentang topik organ pencernaan makanan.  
 Pertanyaan:  
 1. Gambar apakah yang sedang kalian amati tersebut?  
 2. Adakah yang menarik dari hewan tersebut saat makan?  
 3. Apakah yang kalian ketahui tentang hewan ruminansia?
- Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.
- Peserta didik secara berkelompok melakukan diskusi kelompok tentang organ pencernaan makanan pada hewan ruminansia dan fungsinya.
- Secara berkelompok peserta didik berdiskusi dan mengerjakan lembar kerja.
- Masing masing dari kelompok mempersentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas
- Peserta didik memberikan pendapat dan saling mengkonfirmasi tentang hasil diskusi mereka

### C. PENUTUP (2 menit)

- Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.
- Guru sebagai mediator memberikan refleksi sekaligus penguatan
- Guru memberikan soal evaluasi tentang materi yang disampaikan.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
- Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang peserta didik

### Sumber / Media Pelatihan

- Buku Guru Kelas 5 Tema 3 dan Buku Siswa Kelas 5 Tema 3
- Gambar organ pencernaan hewan ruminansia
- Bacaan tentang organ pencernaan hewan ruminansia

### Metode/Strategi /Aktifitas pembelajaran

- Tanya jawab, diskusi, penugasan

### Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan melalui tes tertulis
2. Penilaian Sikap sosial melalui jurnal
3. Penilaian Keterampilan melalui unjuk kerja

Mengetahui  
Kepala Sekolah MIS 14 Talang Ulu



**Kris Ade Putra, S.Pd., L., Gr**

GTY.

Curup,

Guru Kelas IV



**Nadia Bertha S.Pd**

GTY.

Lampiran

Surat keterangan pembimbing

|  |   |
|--|---|
|   |   |
| <b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b><br><b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP</b><br><b>FAKULTAS TARBIYAH</b>  |   |
| Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010<br>Fax. (0732) 21010 Homepage <a href="http://www.iaincurup.ac.id">http://www.iaincurup.ac.id</a> E-Mail : <a href="mailto:adoun@iaincurup.ac.id">adoun@iaincurup.ac.id</a> |   |
| <b>KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH</b><br>Nomor : _____ Tahun 2024<br>Tentang  |   |
| <b>PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI</b><br><b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP</b>   |   |
| <b>Menimbang</b>   | a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;<br>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 ;   |
| <b>Mengingat</b>   | 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;<br>2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup,<br>3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup,<br>4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;<br>5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B 11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.<br>6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup<br>7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0704/Ins.34/R/Kp.07.6/09/2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup. |
| <b>Memperhatikan</b>   | 1. Permohonan Sdr. Adis Sri Wahyuni tanggal 30 Januari 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi<br>2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 16 Oktober 2023   |
| <b>MEMUTUSKAN :</b>  |   |
| <b>Menetapkan Pertama</b>  | 1. <b>Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I</b> <b>198412092011012009</b><br>2. <b>Yosi Yulizah, M.Pd.I</b> <b>199107142019032026</b><br><br>Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :<br>N A M A                      : <b>Adis Sti Wahyuni</b><br>N I M                            : <b>20591004</b><br>JUDUL SKRIPSI            : <b>Pengembangan Media Animasi Motion Graphic 2D Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV di MIM 14 Talang Ulu</b>  |
| <b>Kedua</b>   | Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;  |
| <b>Ketiga</b>  | 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 ;  |
| <b>Keempat</b>   | Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;  |
| <b>Kelima</b>  | Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;  |
| <b>Keenam</b>  | 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 ;  |
| <b>Ketujuh</b>   | Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;   |
| Ditetapkan di Curup,<br>Pada tanggal 30 Januari 2024<br><b>Dekan,</b>  |   |
|   |   |
| <b>Tembusan :</b>  | 1. Rektor<br>2. Bendahara IAIN Curup;<br>3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama,<br>4. Mahasiswa yang bersangkutan  |

Lampiran

## Validitas Instrumen

NIP. 198104011978011001  
Rosety Aprilia, M.Pd.I

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SEKRIPI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Rosety Aprilia, M.Pd.I**

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Adis Sri Wahyuni  
Nim : 20591004  
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul : **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MIS TALANG ULU**

Setelah dilakukan kajian atass instrument penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan

Curup, Maret 2024  
Validator  
  
**Rosety Aprilia, M.Pd.I**

|   |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|--|
| 1 | Kesesuaian Animasi Dengan Karakteristik Materi |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Kerapian tata letak Animasi gambar             |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Kesesuaian latar warna pada video Animasi      |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Kejelasan maksud gambar di Animasi             |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Kesesuaian gambar dan Animasi dengan materi    |  |  |  |  |  |  |

Pemberian penilaian dan komentar secara umum terhadap media video pembelajaran :

Keterangan :

A= Dpat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan sedikit revisi

C= Dapat digunakan dengan banyak revisi

D= Tidak dapat digunakan

Curup Agustus 2024

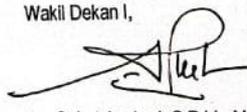
Validator



Rosety Aprilia, M.Pd

Lampiran

## Surat keterangan penelitian

|  |  |
|--|--|
|         | <b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b><br><b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP</b><br><b>FAKULTAS TARBİYAH</b><br>Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010<br>Homepage: <a href="http://www.iaincurup.ac.id">http://www.iaincurup.ac.id</a> Email: <a href="mailto:admin@iaincurup.ac.id">admin@iaincurup.ac.id</a> Kode Pos 39119 |
| 05 Agustus 2024  |  |
| Nomor  | : 1459 /ln.34/FT/PP.00.9/08/2024   |
| Lampiran   | : Proposal dan Instrumen   |
| Hal  | : Permohonan Izin Penelitian   |
| <br>   |  |
| Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama<br>Kab. Rejang Lebong                               |  |
| <br>   |  |
| Assalamualaikum Wr, Wb   |  |
| Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :             |  |
| Nama   | : Adis Sri Wahyuni   |
| NIM  | : 20591004   |
| Fakultas/Prodi   | : Tarbiyah / PGMI  |
| Judul Skripsi  | : Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIS Talang Ulu  |
| Waktu Penelitian   | : 05 Agustus s.d 05 November 2024  |
| Tempat Penelitian  | : MIS Talang Ulu   |
| <br>   |  |
| Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan. |  |
| Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih                                |  |
| <br>   |  |
| a.n Dekan  |  |
| <br>   |  |
| Wakil Dekan I,   |  |
|      |  |
| Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum  |  |
| NIP. 19811020 200604 1 002   |  |
| <br>   |  |
| Tembusan : disampaikan Yth :   |  |
| 1. Rektor  |  |
| 2. Warek 1   |  |
| 3. Ka. Biro AUAK   |  |

Lampiran

## Surat izin penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG**  
 Jalan S. Sukowati No. 62 Curup, Telp/Fax (0732) 21041 Faksimili (0732) 21041 Pos 39114  
 Website : kemenagreganglebong.com, Email : kemenagreganglebong@gmail.com

**SURAT IZIN PENELITIAN**

Nomor: 443 /Kk.07.03.2/T1.00/08/2024

Berdasarkan surat Institut Agama Islam Negeri Curup Fakultas Tarbiyah Nomor: 1459/In.34/FT/PP.09/08/2024 tanggal 5 Agustus 2024 Perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Adis Sri Wahyuni  
 NIM : 20591004  
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ PGMI  
 Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis  
 Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas  
 V MIS Talang Ulu  
 Waktu Penelitian : 05 Agustus s.d 5 November 2024  
 Tempat Penelitian : MIS Talang Ulu

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 7 Agustus 2024  
 Kepala



Lukman

Tembusan:  
 - Rektor IAIN Curup

Lampiran

Surat selesai penelitian



**MI MUHAMMADIYAH 14 TALANG ULU**  
**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH**  
**PIMPINAN CABANG MUHAMADIYAH TALANG ULU**  
**MI MUHAMMADIYAH 14 TALANG ULU**  
 STATUS TERAKREDITASI "B" NSM. 111217020001  
 Alamat: Jalan Ahmad Yani, Kelurahan Talang Ulu Kecamatan Curup Timur  
 Kode Pos 39125 Email: mimuhammadiyah\_talangulu@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**  
 Nomor: 08/III.4AU/D/I/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Kris Ade Putra, S.Pd.I.,Gr  
 Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : Adis Sri Wahyuni  
 NIM : 20591004  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Skripsi :

**"Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu"**

Telah menyelesaikan penelitian di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu sebagai syarat pembuatan tugas akhir dari tanggal 05 Agustus 2024 sampai tanggal 5 November 2024

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



## Lampiran

## Foto dokumentasi



Menyerahkan surat izin penelitian



Pelaksanaan Uji Coba Soal Dikelas VC



Pengisian Soal Prettest IVA



Pengisian Soal Prettest IVB

Pelaksanaan kegiatan dikelas eksperimen



## Lampiran 5

**MATERI PRETEST DAN POSTEST****Mekanisme Pencernaan Makanan pada Hewan Ruminansia**

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, salah satu contoh hewan ruminansia ialah sapi. Mari kita baca informasi mengenai organ pencernaan pada sapi.

Makanan seperti rumput, pertama kali masuk ke dalam mulut sapi. Di dalam mulut terdapat organ-organ pencernaan seperti berikut.

**Gigi** : gigi sapi tersusun dari gigi seri yang berguna untuk memotong makanan dan gigi geraham untuk mengunyah makanan.

**Lidah** : lidah sapi berguna untuk merenggut rumput (makanan) dan mendorong makanan yang sudah dikunyah menuju lambung.

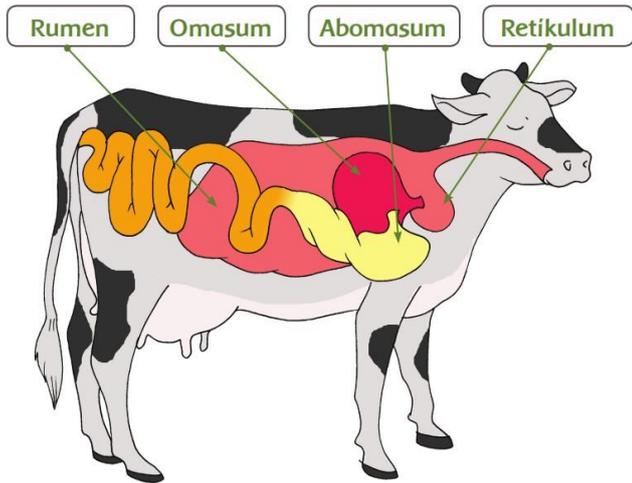
Lambung sapi berbeda dengan lambung manusia, ukurannya jauh lebih besar. Lambung sapi merupakan organ pencernaan yang sangat penting bagi sapi. Lambung sapi terdiri atas empat bagian, yaitu rumen, retikulum, omasum dan abomasum. Oleh karena itu, sapi dikatakan memiliki empat perut.

**Saliva** : merupakan cairan atau enzim khusus yang dihasilkan oleh kelenjar khusus pada sapi yang kemudian disalurkan ke dalam rongga mulut. Saliva berperan dalam proses pencernaan kimiawi

### Berikut bagian-bagian dari lambung sapi

Rumen (perut besar)

: Tempat terjadinya pencernaan dengan bantuan mikroba (bakteri). Di sini makanan dicerna hingga menjadi bubur dengan gerakan mengaduk yang dilakukan oleh dinding rumen. Pada saat sapi beristirahat, makanan kembali ke mulut dan dikunyah kembali. Setelah dikunyah untuk yang kedua kalinya, makanan masuk ke retikulum (perut jala).



Retikulum (perut jala)

: Di dalam retikulum, makanan kembali mengalami proses fermentasi dengan bantuan bakteri anaerob dan protozoa. Di dalam bagian perut ini, terjadi proses absorpsi dan penyaringan benda-benda asing yang masuk bersama makanan sehingga tidak masuk ke omasum (perut kitab).

Omasum (perut kitab)

: Di dalam omasum, makanan dicerna dengan bantuan enzim pencernaan. Selanjutnya, makanan masuk ke abomasum.

Abomasum (perut masam) : Perut bagian inilah yang sebenarnya disebut Dengan lambung. Di sini makanan dicerna dengan bantuan enzim pencernaan pepsin yang dihasilkan oleh abomasum.

Setelah melewati seluruh proses pencernaan makanan di dalam abomasum, makanan bergerak menuju usus halus. Panjang usus halus seekor sapi dewasa dapat mencapai 40 meter. Di dalam usus halus, terjadi proses absorpsi dan fermentasi. Selanjutnya, sisa-sisa makanan akan dikeluarkan melalui anus

## Lampiran 6

**DAFTAR PENILAIAN PRETES**

| <b>No</b>        | <b>Kelas IV A<br/>(Kontrol)</b> | <b>Kelas IV B<br/>(Eksperimen)</b> |
|------------------|---------------------------------|------------------------------------|
| 1                | 18                              | 23                                 |
| 2                | 19                              | 42                                 |
| 3                | 23                              | 41                                 |
| 4                | 18                              | 36                                 |
| 5                | 15                              | 25                                 |
| 6                | 22                              | 19                                 |
| 7                | 26                              | 20                                 |
| 8                | 28                              | 43                                 |
| 9                | 20                              | 28                                 |
| 10               | 24                              | 19                                 |
| 11               | 11                              | 30                                 |
| 12               | 27                              | 25                                 |
| 13               | 27                              | 45                                 |
| 14               | 11                              | 33                                 |
| 15               | 27                              | 43                                 |
| 16               | 36                              | 38                                 |
| 17               | 20                              | 14                                 |
| 18               | 15                              | 27                                 |
| 19               | 23                              | 41                                 |
| 20               | 15                              | 17                                 |
| 21               | 27                              | 23                                 |
| 22               | 23                              | 30                                 |
| <b>Rata-rata</b> | <b>20,92</b>                    | <b>30,85</b>                       |

## Lampiran 7

**DAFTAR PENILAIAN Post-Test**

| <b>No</b>        | <b>Kelas IV A<br/>(Kontrol)</b> | <b>Kelas IV B<br/>(Eksperimen)</b> |
|------------------|---------------------------------|------------------------------------|
| 1                | 64                              | 90                                 |
| 2                | 71                              | 75                                 |
| 3                | 84                              | 90                                 |
| 4                | 66                              | 95                                 |
| 5                | 36                              | 84                                 |
| 6                | 68                              | 83                                 |
| 7                | 70                              | 65                                 |
| 8                | 61                              | 80                                 |
| 9                | 36                              | 90                                 |
| 10               | 56                              | 84                                 |
| 11               | 64                              | 84                                 |
| 12               | 79                              | 99                                 |
| 13               | 55                              | 78                                 |
| 14               | 74                              | 95                                 |
| 15               | 66                              | 94                                 |
| 16               | 61                              | 74                                 |
| 17               | 57                              | 79                                 |
| 18               | 45                              | 84                                 |
| 19               | 41                              | 90                                 |
| 20               | 70                              | 84                                 |
| 21               | 70                              | 75                                 |
| 22               | 47                              | 74                                 |
| <b>Rata-rata</b> | <b>62</b>                       | <b>83,8</b>                        |

## Lampiran 8

**UJI NORMALITAS****Hasil Uji Normalitas****Tests of Normality**

|   |                                   | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|---|-----------------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| Kelas                                   |                                   | Statistic                       | Df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| Hasil Belajar animasi berbasis animaker | Pret-Test Eksperimen (ABA)        | .231                            | 22 | .003  | .870         | 22 | .008 |
|   | Post-Test Eksperimen (ABA)        | .226                            | 22 | .005  | .886         | 22 | .016 |
|   | Prest-Test Kontrol (Konvensional) | .121                            | 22 | .200* | .960         | 22 | .491 |
|   | Post-Test Kontrol (Konvensional)  | .106                            | 22 | .200* | .972         | 22 | .748 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

## Lampiran 9

**UJI HOMOGENITAS****Uji Homogenitas**

|                     |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|---------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Hasil Belajar Siswa | Based on Mean                        | .010             | 1   | 42     | .922 |
|                     | Based on Median                      | .035             | 1   | 42     | .853 |
|                     | Based on Median and with adjusted df | .035             | 1   | 40.216 | .853 |
|                     | Based on trimmed mean                | .004             | 1   | 42     | .952 |

**Hasil Uji Reliability Statistics**

| <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> |
|-------------------------|-------------------|
| .835                    | 15                |

*Sumber: Hasil Pengelolaan Data*

**Statistics****Tabel Hasil Pretest**

|                    |         | Post-test<br>Eksperimen | Post-test<br>Kontrol |
|--------------------|---------|-------------------------|----------------------|
| N                  | Valid   | 22                      | 22                   |
|                    | Missing | 0                       | 0                    |
| Mean               |         | 83.48                   | 62.06                |
| Std. Error of Mean |         | 1.668                   | 2.788                |
| Median             |         | 84.20                   | 64.20                |
| Mode               |         | 84                      | 70                   |
| Std. Deviation     |         | 8.504                   | 14.216               |
| Variance           |         | 72.315                  | 202.086              |
| Range              |         | 34                      | 59                   |
| Minimum            |         | 65                      | 36                   |
| Maximum            |         | 99                      | 95                   |
| Sum                |         | 2170                    | 1614                 |

**Tabel**  
**Hasil Posttest**

|                    |         | Post-test<br>Eksperimen | Post-test<br>Kontrol |
|--------------------|---------|-------------------------|----------------------|
| N                  | Valid   | 22                      | 22                   |
|                    | Missing | 0                       | 0                    |
| Mean               |         | 83.48                   | 62.06                |
| Std. Error of Mean |         | 1.668                   | 2.788                |
| Median             |         | 84.20                   | 64.20                |
| Mode               |         | 84                      | 70                   |
| Std. Deviation     |         | 8.504                   | 14.216               |
| Variance           |         | 72.315                  | 202.086              |
| Range              |         | 34                      | 59                   |
| Minimum            |         | 65                      | 36                   |
| Maximum            |         | 99                      | 95                   |
| Sum                |         | 2170                    | 1614                 |



|        |                      | UJI VALIDITAS |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |            |
|--------|----------------------|---------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------------|
|        |                      | Correlations  |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |            |
|        |                      | Soal1         | Soal2  | Soal3  | Soal4  | Soal5  | Soal6  | Soal7  | Soal8  | Soal9  | Soal10 | Soal11 | Soal12 | Soal13 | Soal14 | Soal15 | Soal16 | Soal17 | Soal18 | Soal19 | Soal20 | Soal21 | Soal22 | Soal23 | Soal24 | Soal25 | Skor total |
| Soal1  | Pears on Correlation | 1             | 0.203  | -0.169 | .450   | .548   | 0.183  | .730   | -0.149 | 0.259  | 0.363  | 0.000  | 0.149  | -0.083 | 0.311  | 0.017  | 0.232  | -0.169 | -0.089 | 0.267  | 0.283  | -0.183 | 0.356  | 0.365  | 0.158  | 0.354  | .670       |
|        | Sig. (2-tailed)      |               | 0.366  | 0.453  | 0.036  | 0.008  | 0.416  | 0.000  | 0.508  | 0.245  | 0.097  | 1.000  | 0.508  | 0.712  | 0.180  | 0.941  | 0.300  | 0.453  | 0.760  | 0.230  | 0.201  | 0.416  | 0.104  | 0.095  | 0.481  | 0.106  | 0.001      |
|        | N                    | 22            | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22         |
| Soal2  | Pears on Correlation | 0.203         | 1      | 0.248  | 0.388  | -0.092 | .462   | 0.277  | 0.094  | 0.052  | -0.331 | 0.092  | 0.113  | -0.017 | 0.140  | .436   | 0.027  | -0.316 | -.629  | 0.203  | .726   | 0.092  | -0.226 | .647   | -0.211 | 0.128  | .467       |
|        | Sig. (2-tailed)      | 0.366         |        | 0.266  | 0.074  | 0.682  | 0.030  | 0.211  | 0.676  | 0.817  | 0.133  | 0.682  | 0.616  | 0.941  | 0.535  | 0.043  | 0.905  | 0.152  | 0.002  | 0.366  | 0.000  | 0.682  | 0.313  | 0.001  | 0.347  | 0.570  | 0.028      |
|        | N                    | 22            | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22         |
| Soal3  | Pears on Correlation | -0.169        | 0.248  | 1      | -0.169 | -.647  | -0.092 | -0.277 | -0.321 | -.524  | -0.061 | -0.092 | -0.302 | 0.169  | -0.245 | -0.128 | 0.027  | 0.060  | -0.245 | -0.169 | 0.169  | -0.277 | -.424  | 0.092  | -.431  | -0.060 | -0.343     |
|        | Sig. (2-tailed)      | 0.453         | 0.266  |        | 0.453  | 0.001  | 0.682  | 0.211  | 0.145  | 0.012  | 0.787  | 0.682  | 0.172  | 0.483  | 0.273  | 0.570  | 0.905  | 0.791  | 0.273  | 0.453  | 0.453  | 0.211  | 0.049  | 0.682  | 0.045  | 0.791  | 0.118      |
|        | N                    | 22            | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22         |
| Soal4  | Pears on Correlation | .450          | 0.388  | -0.169 | 1      | 0.000  | 0.365  | 0.365  | 0.056  | .449   | -0.169 | 0.365  | 0.354  | -0.267 | 0.121  | 0.017  | 0.036  | -0.169 | -0.259 | 0.083  | .467   | 0.183  | 0.160  | 0.183  | -0.059 | -0.017 | .505       |
|        | Sig. (2-tailed)      | 0.036         | 0.074  | 0.453  |        | 1.000  | 0.095  | 0.095  | 0.805  | 0.036  | 0.451  | 0.095  | 0.106  | 0.230  | 0.592  | 0.941  | 0.875  | 0.453  | 0.245  | 0.712  | 0.029  | 0.416  | 0.476  | 0.416  | 0.793  | 0.941  | 0.017      |
|        | N                    | 22            | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22         |
| Soal5  | Pears on Correlation | .548          | -0.092 | -.647  | 0.000  | 1      | 0.091  | .455   | 0.000  | 0.189  | 0.397  | -0.273 | 0.204  | 0.000  | 0.378  | 0.277  | 0.098  | -0.092 | 0.000  | .548   | 0.000  | -0.091 | .485   | 0.091  | .542   | .482   | .551       |
|        | Sig. (2-tailed)      | 0.008         | 0.682  | 0.001  | 1.000  |        | 0.687  | 0.034  | 1.000  | 0.400  | 0.067  | 0.219  | 0.362  | 1.000  | 0.083  | 0.211  | 0.666  | 0.682  | 1.000  | 0.008  | 1.000  | 0.687  | 0.021  | 0.687  | 0.009  | 0.030  | 0.008      |
|        | N                    | 22            | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22         |
| Soal6  | Pears on Correlation | 0.183         | .462   | -0.092 | 0.365  | 0.091  | 1      | 0.091  | 0.204  | -0.189 | -0.132 | 0.273  | .612   | 0.183  | 0.189  | .647   | 0.098  | -0.092 | -0.189 | 0.183  | 0.365  | 0.273  | 0.098  | 0.273  | 0.108  | 0.092  | .645       |
|        | Sig. (2-tailed)      | 0.416         | 0.030  | 0.682  | 0.095  | 0.687  |        | 0.687  | 0.362  | 0.400  | 0.557  | 0.219  | 0.002  | 0.416  | 0.400  | 0.001  | 0.666  | 0.682  | 0.400  | 0.416  | 0.095  | 0.219  | 0.666  | 0.219  | 0.631  | 0.682  | 0.001      |
|        | N                    | 22            | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22         |
| Soal7  | Pears on Correlation | .730          | 0.277  | -0.277 | 0.365  | .455   | 0.091  | 1      | 0.000  | .567   | -0.132 | -0.091 | 0.204  | -0.365 | 0.189  | 0.092  | 0.293  | -0.092 | -0.378 | 0.183  | 0.183  | -0.091 | 0.293  | 0.273  | 0.108  | .482   | .551       |
|        | Sig. (2-tailed)      | 0.000         | 0.211  | 0.211  | 0.095  | 0.034  | 0.687  |        | 1.000  | 0.006  | 0.557  | 0.687  | 0.362  | 0.095  | 0.400  | 0.682  | 0.186  | 0.682  | 0.083  | 0.416  | 0.416  | 0.687  | 0.186  | 0.219  | 0.631  | 0.030  | 0.008      |
|        | N                    | 22            | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22         |
| Soal8  | Pears on Correlation | -0.149        | 0.094  | -0.321 | 0.056  | 0.000  | 0.204  | 0.000  | 1      | 0.174  | -0.351 | -0.204 | 0.375  | -0.056 | 0.251  | -0.113 | 0.199  | -0.113 | 0.039  | 0.056  | 0.149  | -0.204 | 0.020  | 0.000  | 0.155  | 0.113  | 0.165      |
|        | Sig. (2-tailed)      | 0.508         | 0.676  | 0.145  | 0.805  | 1.000  | 0.362  | 1.000  |        | 0.440  | 0.109  | 0.362  | 0.085  | 0.805  | 0.260  | 0.616  | 0.374  | 0.616  | 0.865  | 0.805  | 0.508  | 0.362  | 0.930  | 1.000  | 0.491  | 0.616  | 0.463      |
|        | N                    | 22            | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22         |
| Soal9  | Pears on Correlation | 0.259         | 0.052  | -.524  | .449   | 0.189  | -0.189 | .567   | 0.174  | 1      | -0.250 | 0.000  | 0.039  | -.449  | -0.018 | -0.332 | 0.111  | -0.140 | -0.214 | -0.121 | -0.089 | 0.189  | 0.092  | 0.189  | 0.041  | -0.052 | 0.131      |
|        | Sig. (2-tailed)      | 0.245         | 0.817  | 0.012  | 0.036  | 0.400  | 0.400  | 0.006  | 0.440  |        | 0.261  | 1.000  | 0.865  | 0.036  | 0.937  | 0.131  | 0.624  | 0.535  | 0.338  | 0.592  | 0.760  | 0.400  | 0.683  | 0.400  | 0.856  | 0.817  | 0.562      |
|        | N                    | 22            | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22         |
| Soal10 | Pears on Correlation | 0.363         | -0.331 | -0.061 | -0.169 | 0.397  | -0.132 | -0.132 | -0.351 | -0.250 | 1      | -0.132 | -0.243 | 0.189  | -0.025 | -0.061 | -0.271 | -0.061 | .526   | 0.363  | -0.097 | -0.132 | 0.271  | -0.132 | 0.215  | 0.061  | 0.064      |
|        | Sig. (2-tailed)      | 0.097         | 0.133  | 0.787  | 0.451  | 0.067  | 0.557  | 0.557  | 0.109  | 0.261  |        | 0.557  | 0.275  | 0.451  | 0.912  | 0.787  | 0.222  | 0.787  | 0.012  | 0.097  | 0.668  | 0.557  | 0.222  | 0.557  | 0.335  | 0.787  | 0.778      |
|        | N                    | 22            | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22         |
| Soal11 | Pears on Correlation | 0.000         | 0.092  | -0.092 | 0.365  | -0.273 | 0.273  | -0.091 | -0.204 | 0.000  | -0.132 | 1      | 0.408  | 0.183  | 0.000  | 0.277  | -0.293 | 0.092  | 0.189  | -0.365 | 0.000  | 0.273  | -0.098 | -0.091 | -0.108 | -0.277 | 0.152      |
|        | Sig. (2-tailed)      | 1.000         | 0.682  | 0.682  | 0.095  | 0.219  | 0.219  | 0.687  | 0.362  | 1.000  | 0.557  |        | 0.059  | 0.416  | 1.000  | 0.211  | 0.186  | 0.682  | 0.400  | 0.095  | 1.000  | 0.219  | 0.666  | 0.687  | 0.631  | 0.211  | 0.499      |
|        | N                    | 22            | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22     | 22         |
| Soal12 | Pears on Correlation | 0.149         | 0.113  | -0.302 | 0.354  | 0.204  | .612   | 0.204  | 0.375  | 0.039  | -0.243 | 0.408  | 1      | 0.056  | 0.386  | 0.321  | 0.020  | 0.321  | -0.039 | 0.149  | 0.056  | 0.000  | 0.199  | 0.000  | 0.332  | 0.302  | .624       |
|        | Sig. (2-tailed)      | 0.508         | 0.616  | 0.172  | 0.106  | 0.362  | 0.002  | 0.362  | 0.085  | 0.865  | 0.275  | 0.059  |        | 0.805  | 0.076  | 0.145  | 0.930  | 0.145  | 0.865  | 0.508  | 0.805  | 1.000  | 0.374  | 1.000  | 0.131  | 0.172  | 0.002      |



