

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI FLORA DAN FAUNA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS II SD NEGERI 46 BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

**Noli Andayani
NIM: 1911080080**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH
DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2024**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI FLORA DAN FAUNA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI 46 BANDA ACEH

Skripsi Ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena

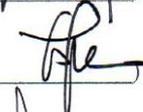
Banda Aceh, (07 Desember 2023)

Pembimbing I : Fitriani, M.Pd
NIDN. 1320048701

Tanda Tangan

()

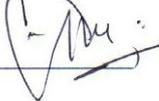
Pembimbing II : Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801

()

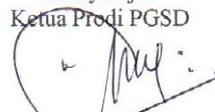
Penguji I : Rahmat Fitra, M.Pd
NIDN. 1307088702

()

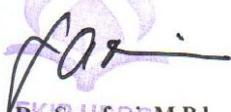
Penguji II : Yusrawati Jr S, M.Pd
NIDN. 1309099201

()

Menyetujui
Ketua Prodi PGSD


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui
Plt. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

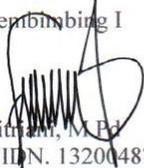

Dr. Syarfuni, M.Pd

LEMBARAN PERSETUJUAN**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI FLORA DAN FAUNA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II SD
NEGERI 46 BANDA ACEH**

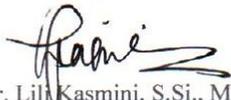
Skripsi Ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, (07 Desember 2023)

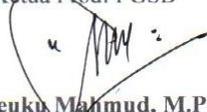
Pembimbing I


Fitriani, M.Pd
NIDN. 1320048701

Pembimbing II


Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801

Menyetujui,
Ketua Prodi PGSD


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Plt. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul "Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Flora Dan Fauna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh" telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Noli Andayani, 1911080080, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada Kamis, 07 Desember 2023

Menyetujui:

Pembimbing I

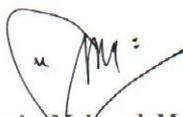


Fithriani, M.Pd
NIDN. 1320048701

Pembimbing II



Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801

Menyetujui,
Ketua Prodi PGSD

Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Plt. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

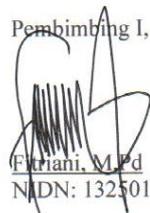
Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Noli Andayani
Nim : 1911080080
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Flora Dan Fauna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh

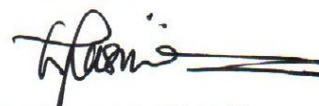
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Pembimbing I,



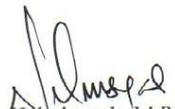
Fitriani, M.Pd
NIDN: 1325019301

Pembimbing II,



Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN: 0117126801

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Helminsyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini :
Nama : Noli Andayani
NIM : 1911080080
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya sendiri, jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau Dekan Fakultas.

Banda Aceh, 02 Mei 2024
Yang membuat pernyataan


Noli Andayani

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr.Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, kenikmatan, taufik dan hidayahnya kepada penulis berupa kenikmatan jasmani maupun rohani, sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul: **“Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Flora dan Fauna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena sebagai salah satu syarat memperoleh syarat gelar sarjana (S1) pendidikan pada program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD). Dalam penyelesaian skripsi ini, tentunya tidak jarang hambatan dan kendala datang menghampiri dalam proses yang di lalui, sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi- tingginya kepada:

1. Allah Azza Wa Jallah. Yang merupakan tuhan semesta alam. Dengan segala kebaikan, kemudahan dan kasi sayang yang di berikan membuat peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Laa Haulla Wala Quwwata Illa Billah.
2. Ayahanda yang tersayang Arlitoni, ibunda kami tersayang Defi Arianti,Saudara kandung kami Haikal Amri dan Alfari. Serta keluarga besar yang telah senantiasa memberikan dorongan baik berupa semangat, motivasi, kekuatan yang tentunya tidaklah lepas dengan kebutuhan dan

keperluan selama menduduki bangku perkuliahan. Segala jasa, ketulusan yang di berikan tidak dapat di utarakan jika hanya sekedar tinta saja. teruntuk orang orang tersayang terimakasih sudah menjadi penguat skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

3. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. Selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempenah. Yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan.
4. Fitriani, M.Pd selaku dosen pengkaji I, yang telah banyak membantu, baik berupa waktu dan kesempatan, motivasi, semangat, saran dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaian dengan tepat waktu
5. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si.,M.Si selaku pembimbing II, yang selalu sabar dalam membimbing, dan memberikan semangat yang tidak habis-habisnya kepada penulis sehingga skripsi ini terselesaikan dengan tepat waktu.
6. Helminsyah, M.Pd selaku ketua prodi PGSD yang telah memberikan semangat dan motivasi yang baik, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
7. Kepada seluruh ibu dosen dan staf PGSD yang selama ini sudah membimbing, mengajarkan dan membantu dengan sangat baik, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
8. Helminsyah, M.Pd Selaku wali terimakasih telah memberikan sejuta kebaikan dan bantuan dengan sangat selama proses pendidikan yang kami

jalani serta telah memberikan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

9. Kepala sekolah dan seluruh guru- guru SD Negeri 46 Banda Aceh yang telah banyak membantu dalam proses penelitian. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

Banda Aceh, 06 Mei 2024

Penulis

ABSTRAK

Noli Andayani, 2023, Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Flora dan Fauna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Pembimbing I, Fitriani, M.Pd , Pembimbing II, Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si

Berdasarkan hasil observasi berdasarkan observasi di SD Negeri 46 Banda Aceh pada saat proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi dan menggunakan media gambar dan belum pernah menggunakan video animasi. Sehingga pembelajaran dan media gambar tersebut dirasa masih terdapat kelemahan kurang meningkatkan hasil belajar peserta didik. Video merupakan media audio visual yang memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan, serta memberikan gambaran yang lebih realistik. maka peneliti mengefektivaskan video pembelajaran yang mengangkat materi flora dan fauna. Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti ingin melihat bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah *Pre-Eskperimen Design*. Desain penelitian ini digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-Posttest*. Tahap kevalidan video pembelajaran aspek bahasa 67,8%, dan aspek media 100%. Hasil belajar peserta didik pada tes awal (*pretest*) mendapatkan persentase 57,8% dan hasil tes akhir (*posttest*) 83,4% ini menunjukkan hasil belajar peserta didik meningkat sebanyak 25,5%. Hasil dari aspek angket respon siswa mendapatkan persentase 85,8% dapat disimpulkan bahwa media video animasi pada materi flora dan fauna dinyatakan layak dan berhasil. Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh, menunjukkan bahwa video animasi flora dan fauna layak digunakan untuk peserta didik khususnya di Sekolah dasar.

Kata kunci: *Flora dan Fauna, Hasil Belajar, Video Animasi*

ABSTRACT

Noli Andayani, 2023, Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Flora dan Fauna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Pembimbing I, Fitriani, M.Pd , Pembimbing II, Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si

Based on the results of observations based on observations at SD Negeri 46 Banda Aceh, during the learning process the teacher used the lecture method in explaining the material and used image media and had never used animated videos. So it is felt that learning and image media still have weaknesses that do not improve student learning outcomes. Video is an audio-visual medium that clarifies the presentation of ideas and illustrates and provides a more realistic picture. So researchers make learning videos more effective that highlight flora and fauna material. The aim of this research is that researchers want to see how effective the use of animated video media is on student learning outcomes. The method used is Pre-Experimental Design. The research design used in this research is one group pretest-posttest. The validity of the language aspect learning video is 67.8%, and the media aspect is 100%. Student learning outcomes in the initial test (pretest) obtained a percentage of 57.8% and final test results (posttest) 83.4%. This shows that student learning outcomes increased by 25.5%. The results from the questionnaire aspect of student responses obtained a percentage of 85.8%, it can be concluded that the animated video media on flora and fauna material was declared feasible and successful. So it can be used in the learning process. Based on the results obtained, it shows that animated flora and fauna videos are suitable for use by students, especially in elementary schools.

Keywords: *Flora and Fauna, Learning Results, Animation Video*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Identifikasi Masalah	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Rumusan Masalah	7
1.6 Tujuan Penelitian.....	7
1.7 Manfaat Penelitian.....	8
1.8 Defenisi Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Pengertian Pembelajaran.....	10
2.2 Pengertian Media	11
2.2.1 Jenis media pembelajaran.....	14
2.3 Pengertian Video Animasi	15
2.3.1 Kelebihan Media video	16
2.3.2 Kelemahan Media Video.....	17
2.4 Flora dan Fauna	18
2.4.1 Bagian utama tubuh hewan	20
2.4.2 Bagian- bagian utama tumbuhan.....	21
2.4.3 Pertumbuhan hewan dan tumbuhan	22
2.5 Kajian hasil-hasil yang relevan	24
2.6 Hipotesis.....	24

2.7 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	29
3.2 Populasi dan Sampel	30
3.3 Prosedur Penelitian.....	30
3.4 Instrumen Penelitian.....	31
3.5 Teknik Analisis Data.....	32
3.5.1 Hasil belajar peserta didik.....	32
3.5.2 Angket Respon	33
3.5.3 Langkah-langkah kegiatan pembelajaran.....	34
3.6 Proses Pembuatan Video Animasi	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.1.1 Tahap persiapan	41
4.1.2 Tahap validasi media video animasi	42
4.1.3 Hasil tahap pelaksana.....	42
4.1.3 Tahap Analisis Data Hasil Belajar	45
4.1.4 Tahap Analisis Data Hasil Belajar	46
4.2 Angket Respon	50
4.3 Pembahasan	51
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jenis instrumen dan pengumpulan data	31
Tabel 3.2 Klarifikasi Indeks Gain	33
Tabel 4.1 Hasil validasi ahli bahasa.....	43
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media.....	44
Tabel 4.3 Hasil revisi media video animasi	45
Tabel 4.4 Hasil belajar peserta didik pada tes awal (Pretest)	46
Tabel 4.5 Hasil belajar peserta didik pada tes akhir (Posttest)	48
Tabel 4.6 Klarifikasi Indeks Gain	49
Tabel 4.7 Angket respon siswa	50
Tabel 4.8 Kriteria Kelayakan Media.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Kumpulan gambar dan <i>background</i>	35
Gambar 3.2 Tampak awal aplikasi capcut	36
Gambar 3.3 Memasukkan <i>background</i>	36
Gambar 3.4 Memasukkan <i>overlay</i>	37
Gambar 3.5 Menambahkan materi	38
Gambar 4.6 Memasukkan audio dan mengunduh video	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	58
Lampiran 2 Lembar Validasi Media	61
Lampiran 3 Lembar angket peserta didik.....	64
Lampiran 4 Lembar SK penelitian SD 46 Banda Aceh	67
Lampiran 5 Lembar SK dinas pendidikan	67
Lampiran 6 SK Pengkaji I.....	68
Lampiran 7 SK Pengkaji II	69
Lampiran 8 SK Pengantar surat penelitian.....	70
Lampiran 10 Lembar soal post test	76
Lampiran 11 Biodata peneliti.....	81

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu suatu proses tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan proses belajar akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Siska Fitri Yanti ; 2017).

Tujuan belajar merupakan proses yang terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi dimana peserta harus mengatasi rintangan-rintangan yang mengganggu kegiatan- kegiatan yang diinginkan. Proses penyesuaian diri terjadi secara tidak sadar, tanpa pemikiran yang banyak terhadap apa yang dilakukan. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur yang berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya, dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar (Moh Suardi : 2018).

Pembelajaran adalah kegiatan terencana seorang pendidik yang melibatkan bahan ajar, sumber ajar, informasi, dan lingkungan untuk menciptakan terjadinya

proses belajar pada peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif (Andrew Fernando : 2020)

Media pembelajaran merupakan kata dari “ Media” yang Berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich< dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “ the term refer to anything that carries information between source and a receiver (Septy Nur Fathilla, 2021:)

Salah satu bentuk media pembelajaran yang berbasis audio visual yaitu video pembelajaran. Menurut (Azhar Arsyad 2004 : 36) yang dikutip oleh (Rusman dkk, 2012:218) berpendapat bahwa video pembelajaran adalah serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai dalam sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Video memiliki kemampuan memanipulasi waktu baik memperpendek maupun memperpanjang suatu proses video juga memiliki kemampuan memanipulasi ruang. Video dapat menyajikan suatu peristiwa yang sangat kecil dan sangat dekat (mikro view), dan sesuatu yang besar dan jauh untuk diamati (mikro view), (Helminsyah, dkk, 2020 : 258-259).

(Ahmad Susanto :2013) Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang bersifat kognitif, afektif, dan

psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah. Adapun secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan perilaku relatif menetap.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses belajar mengajar tertentu. Nana Sudjana dan Ibrahim (2009:3) mengatakan pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya (Helminsyah, dkk, 2020: 256).

Video animasi tersebut di buat dari tahap awal sampai akhir oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi Capcut. Video dirancang dengan kreatif dan menarik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian desain dan pengembangan terkait produk video animasi berbasis capcut ini bertujuan untuk menciptakan suatu media pembelajaran menarik, aktif dan kreatif bagi peserta didik sekolah dasar. Aplikasi capcut merupakan salah satu aplikasi editing yang memiliki banyak fitur menarik untuk menunjang pembuatan video animasi

Dalam menggunakan aplikasi ini juga sederhana sehingga setiap orang terutama guru dapat dengan mudah membuat video pembelajaran berupa animasi.

Penelitian ini telah dilakukan oleh Edwina Ariandhini dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD” Menurut (Surayya,2012) media adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna dari pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validasi menurut para ahli tentang pengembangan produk video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R & D). Penelitian menggunakan model desain ADDIE memiliki tahapan (*Analysis-Design-Developmen- Implementation -Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis animaker unutm meningkatkan hasil belajar materi puisi siswa kelas 3 SD yang, mengetahui tingkat validasi produk meliputi validitas materi, media, desain pembelajaran, dan soal evaluasi menurut ahli. Data hasil uji validasi diperoleh sebagai berikut: (1) Persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli materi sebesar 97% dengan kriteria penilaian yang diperoleh tinggi; (2) persentase yang diperoleh dari uji validasi media sebesar 78% dengan kriteria penilaian yang diperoleh sangat tinggi. Berdasarkan uji validasi dari ahli media dan materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa

video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran bahasa Indonesia kelas 3 sekolah dasar dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa di sini guru juga harus mampu memanfaatkan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan siswa, penyampaian materi yang bisa tercapai, dan secara perlahan merubah pola belajar menjadi pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 09 agustus 2023 yang dilakukan di SD Negeri 46 Banda Aceh yang berlokasi di dusun Lam Ara 1 Desa Rukoh kecamatan Syiah Kuala Kabupaten Kota Banda Aceh Provinsi Aceh. Dalam pengamatan di kelas II dengan jumlah 24. Pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran berupa gambar, belum pernah menggunakan media video animasi pada saat proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran dan media gambar tersebut dirasa masih terdapat kelemahan kurang meningkatkan hasil belajar peserta didik, peserta didik kurang memahami materi pelajaran mengakibatkan peserta didik cenderung merasa bosan dan perhatiannya teralihkan oleh hal lain seperti berbicara dengan teman, bermain dengan teman saat proses pembelajaran.

Hal ini, dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan suatu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPA di kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh.

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Flora Dan Fauna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Negeri 46 Banda Aceh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat didefinisikan beberapa masalah yakni sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan tergolong membosankan sehingga mengurangi minat siswa dalam proses pembelajaran
2. Guru tidak menggunakan media sebagai alat pembelajaran
3. Hasil belajar IPA pada materi flora dan fauna masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, peneliti bermaksud membatasi masalah dalam penelitian ini yakni pada masalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dan rendahnya hasil belajar IPA pada materi flora dan fauna pada kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana efektivitas media video animasi flora dan fauna sebagai media pembelajaran pada materi IPA di SD Negeri 46 Banda Aceh ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk Mengefektivitaskan video animasi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar pada materi IPA di SD Negeri 46 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teori

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peningkatan dan perkembangan ilmu pengetahuan bagi siswa khususnya tentang media pembelajaran berbasis Video animasi.

2. Manfaat Praktis

- Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas dan mutu Pendidikan di sekolah.

- Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan masukan dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya mata pelajaran IPA.

- Bagi Siswa

Dapat membantu memudahkan memahami materi serta meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA

- Bagi Peneliti

Penelitian ini dijadikan sebagai pengalaman dalam proses pembelajaran dan diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya bagi peneliti maupun bagi orang lain.

1.7 Definisi Operasional

1. Menurut Purwanto (2011: 46) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan karakterisasi. Sedang domain psikomotorik terdiri dari level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.
2. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Arsyad 2011) media dapat berupa sesuatu bahan (software) atau alat (hardware). Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyakur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai dan bermakna. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah memberi ransangan terhadap siswa, sehingga proses blajar berjalan dengan lancar (Cut marlini, 2019 :281)
3. Menurut (suheri, 2006: 2) “animasi merupakan bagian gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (illusion) dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan

pada suatu objek. Dalam hal ini objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh- tumbuhan, gambar manusia, suatu proses dan lain-lain (helminsyah, dkk.2020 :256).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan terencana seseorang pendidik yang melibatkan bahan ajar, sumber ajar, informasi, dan lingkungan untuk menciptakan terjadinya proses belajar pada peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif (Andrew Fernando Pak Pahan: 2020). Moh suardi (2018) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Salah satu referensi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah berupa rekaman video baik itu video yang di kembangkan guru maupun video yang sudah ada. Aspek terpenting penggunaan media video dalam pembelajaran adalah video dapat digunakan secara berulang-ulang sesuai yang kita inginkan sehingga sangat membantu dalam memperjelas materi pembelajaran yang sedang di pelajari. Penggunaan media video dapat merangsang pengetahuan siswa, melatih berpikir logis, analistik, lebih kreatif, efektif dan mempertajam daya imajinasi siswa (Lili kasmini, 2022 :32)

Pembelajaran menggunakan media menjadi sarana dalam penyampaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang

digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Talizaro Tafonao (2018:103) segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.

Sanjaya (2011), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran.

Menurut komalasari (2013), Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan di evaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang.

2.2 Pengertian Media

Menurut Daryanto (2016: 5) ada enam fungsi pokok dari media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar, yaitu: 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung

antara murid dengan sumber belajar, 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dan 6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajar, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. (Andini, dkk, Vol.2 No.1, April 2021)

Wibawanto, (2017) mengemukakan bahwa media adalah sumber belajar dan juga dapat diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa yang mungkin memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan proses pendidikan, pendidikan sebagai fitur sentral model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan.

Menurut Sutjiono, (2005) suatu media belajar itu sangat diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Menurut Arief Sadiman, 2008 Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Rayanda Asyar, (2012) Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat disampaikan atau menyalurkan pesan dari

sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar dengan efisien dan efektif.

Hamka, (2018) Mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Menurut Tafonao, (2018) Bahwa peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia Pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Fitriani , Dkk (2022) Suatu proses belajar mengajar, guru mempunyai peranan yang penting dalam menggunakan metode mengajar dan media mengajar. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Salah satu fungsi utama pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang dibuat dan diciptakan oleh guru. Guru banyak menyadari bahwa tanpa adanya suatu media yang menunjang dalam proses pembelajaran akan sulit dipahami oleh seorang siswa. Pada dasarnya setiap mata pelajaran dalam kelas mempunyai tingkat kesukaran yang berbeda. Sehingga terdapat mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran namun ada juga yang tidak membutuhkan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan informasi berupa materi yang dapat memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi. Dalam hal ini, buku/modul, video, tape recorder, foto, gambar, komputer merupakan contoh media pembelajaran. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu media video animasi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau materi yaitu flora dan fauna dalam muatan IPA

2.2.1 Jenis Media Pembelajaran

Untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran maka pentingnya mengetahui jenis - jenis media sesuai dengan materi yang disampaikan. Jenis- jenis media pembelajaran yang bisa digunakan menurut Sadiman sebagai berikut :

a. Media Grafis

Media Grafis termasuk media visual. Media berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Media grafis berkaitan dengan indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam komunikasi visual. Agar penyampaian berhasil maka perlunya memahami dengan benar simbol- simbol tersebut. Media grafis terdiri dari beberapa jenis,yaitu : gambar,sketsa, diagram, bagan/ chart, grafik, kartun, poster,papan flanel, papan buletin, dan peta.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran berbeda dengan media grafis yang menggunakan media penglihatan. Pesan yang disampaikan

akan dituangkan kedalam lambang - lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/ bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan ke dalam media audio antara lain : radio, alat perekam, pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam hampir sama dengan media grafis yang berkaitan dengan indera penglihatan. Bahan - bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan. Pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, terlebih dahulu. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja. Jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai, media transportasi, proyektor tak tembus pandang mikrofis, film, film gelang, televisi, video permainan simulasi (Stefani Nadya G.Dula 2017 :44- 45)

2.3 Pengertian Video Animasi

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran. Sofian (2009 : 1) menyebutkan bahwa animasi berasal dari kata “*animation*” yang dalam bahasa inggris “*to animate*” yang berarti menggerakkan. Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu gambar atau objek yang diam. Media animasi termasuk media visual. Animasi secara keseluruhan dikerjakan dengan komputer, mulai dari pembuatan karakter, mengatur gerakan, serta efek. Animasi

pada dasarnya mempunyai fungsi sebagai hiburan, namun pada saat ini animasi sudah sangat berkembang.

Pututrisna (2011: 3) mengemukakan bahwa video animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan bergantian dalam jeda waktu yang cukup cepat sehingga objek dalam gambar terlihat seolah-olah bergerak. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah suatu tampilan gambar yang dibuat menjadi gambar yang bergerak sehingga terbentuk suatu video yang memiliki durasi. (Julia Ningsih ,2022 :17)

Video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar-gambar yang berurutan kemudian gambar tersebut digerakan menjadi video sebuah animasi (kasih, 2017; Trianawati, 2019) video animasi merupakan sebuah program komputer yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan terpadu (Antika, Priyanto dan Purnamasari 2019;Awalia, Pamungkas &Alamsyah,2019).

2.3.1 Kelebihan Media video

Menurut Agustiningsih (2015: 57) kelebihan menggunakan media video yaitu “pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena memberikan pengalaman yang konret bagi hal yang bersifat abstrak”.

Sedangkan menurut Rusman (dalam Hardianti dan Asri, 2017 : 126) kelebihan media video yaitu :

1. Video dapat memberikan pesan yang diterima lebih merata oleh siswa

2. Video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realitis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan
4. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video adalah :

1. Membuat pembelajaran menjadi lebih mudah
2. Dapat meningkatkan motivasi belajar dan tingkat pemahaman siswa
3. Video dapat memberikan pesan yang diterima secara merata.
4. Video sangat bagus untk menerangkan suatu proses
5. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
6. Memberikan kesan mendalam

2.3.2 Kelemahan Media Video

Menurut johari dkk (2014: 10) kelemahan media video adalah :

1. Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran dikelas.
2. Memerlukan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran
3. Memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran.

Sedangkan menurut kustandi dan sutjipto (dalam Hardianti dan Asri, 2017: 126) Kelemahan media video yaitu:

1. Pengadaan media video memerlukan biaya yan mahal dan waktu yang banyak
2. Pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus
3. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui video

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan media video adalah :

1. Dapat dipergunakan dengan menggunakan dengan bantuan komputer, memerlukan proyektor dan speaker
 2. Memerlukan biaya yang cukup besar
 3. Memerlukan waktu yang panjang
 4. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang di sampaikan
 5. Pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus
- (Siska ismawati, 2021 : 9 -10)

2.4 Flora dan fauna

2.4.1 Bagian utama tubuh hewan

Disekitarku ada banyak hewan. Semuanya adalah makhluk ciptaan Allah, Setiap hewan mempunyai bagian tubuh. Bagian tubuh itu antara lain kepala, badan, ekor, dan kaki.

a) Bagian –bagian tubuh hewan

- Kucing

Bagian tubuh kucing ada mata, telinga, hidung dan kumis. Tubuh kucing diselimuti oleh rambut- rambut halus. Warnanya ada yang hitam, putih, coklat.

- Burung

Bagian tubuh burung ada kepala, badan, leher, ekor, dan kaki. Burung mempunyai sayap, paruh, dan mata.

- Ayam

Mempunyai kepala, leher, badan, sayap, dan ekor, Ayam juga memiliki paruh, jengger, mata dan kaki. Tubuh ayam diselimuti oleh bulu.

- Ikan

Bagian- bagian tubuh ikan yaitu kepala, badan, ekor, insang dan sirip. Tubuh ikan terasa licin saat kita pegang karena, tubuhnya diselimuti oleh sisik dan berlendir.

b) Kegunaan bagian tubuh hewan

- Kucing

Kucing menggunakan telinganya untuk mendengar. Hidung kucing untuk bernapas, mulutnya untuk makan. Kaki kucing untuk berjalan, berlari, dan melompat. Pada ujung kaki kucing terdapat cakar. Cakar berguna untuk menerkam mangsa. Rambut halus pada tubuh kucing ada gunanya, rambut melindungi

tubuh kucing dari panas dan dingin. Sama halnya seperti pakaian yang kita kenakan.

- Ayam dan Burung

Paruh ayam dan burung digunakan untuk memotong makanan. Pada burung sayap digunakan untuk terbang. Ekornya berguna sebagai kemudi saat terbang. Kaki burung untuk bertengger di pohon. Burung diciptakan untuk khusus bisa terbang. Sedangkan ayam tidak dapat terbang seperti burung. Kaki ayam untuk berjalan di tanah. Sayap dan ekornya untuk menjaga keseimbangan saat berjalan. Ayam dan burung menggunakan mata untuk melihat. Tubuh mereka dilindungi oleh bulu. Bulu juga membantu burung untuk terbang.

- Ikan

Ikan hidup di dalam air. Siripnya digunakan untuk berenang. Ada sirip punggung, perut, dada, dan ekor. Ikan bernafas dengan insang. Insang ikan melindungi matanya untuk melihat. Tubuh ikan diselubungi sisik dan lendir. Keduanya ada gunanya, sisik berfungsi untuk melindungi tubuh ikan. Lendir mempermudah ikan untuk berenang.

c) Cara bergerak hewan

Hewan bergerak menggunakan bagian-bagian tubuhnya. Setiap jenis hewan bergerak dengan caranya masing-masing. Ayam berjalan dengan melangkahkan kedua kakinya. Ayam juga mampu berlari cukup cepat.

Ular bergerak dengan meliuk-liukkan perutnya. Karena ular, tidak memiliki kaki. Sebagai gantinya, ular menggunakan perutnya untuk bergerak.

2.4.2. Bagian- bagian utama tumbuhan

Di Lingkungan sekitarku ada banyak tumbuhan, seperti halnya hewan, tumbuhan juga mempunyai bagian-bagian tubuh. Tumbuhan mempunyai akar, batang, dan daun. .Tumbuhan ada yang berbunga, ada pula yang tidak. Bunga akan berubah menjadi buah.

a. Akar

Tumbuhan ada didalam tanah. Tumbuhan menggunakan akarnya untuk menyerap air dan hara. Akar juga mencegah tumbuhan agar tidak roboh. Di Atas akar ada batang. Ada bermacam jenis batang tumbuhan. Ada batang yang lunak, ada pula yang keras. Ada batang bercabang, dan pula yang tidak. Contoh tanaman yang memiliki batang yang lunak dan keras: Tanaman bayam memiliki batang yang lunak. Batang tanaman bayam berair dan mudah patah. Pohon rambutan memiliki batang yang keras. Batang pohon rambutan lebih kuat daripada bayam.

b. Daun

Daun biasanya berwarna hijau. Bentuk daun tumbuhan ada bermacam- macam. Contohnya:

- Daun teratai berbentuk bulat seperti lingkaran, bagian tepi daunnya sedikit melengkung, gunanya untuk mengapung air.
- Daun jagung panjang seperti pita

- Daun ketela pohon berbentuk seperti jari tangan manusia.
- Daun kaktus berbentuk duri

c. Bunga

Tumbuhan ada yang mempunyai bunga. Warna bunga tumbuhan bermacam-macam. Contohnya :

- Bunga melati berwarna kuning
- Bunga mawar berwarna merah
- Bunga matahari berwarna kuning
- Bunga anggrek berwarna ungu.

Semua indah dipandang mata. Sebagian jenis tumbuhan bisa menghasilkan buah. Misalnya, pohon apel dan pohon mangga.

d. Buah

Bentuk buah juga bermacam-macam. Ada buah yang berbentuk bulat. Misalnya jeruk. Ada pula buah yang berbentuk lonjong, misalnya mentimun. Ada pula buah yang berbiji satu, misalnya buah mangga dan rambutan.

2.4.3. Pertumbuhan hewan dan tumbuhan

1. Pertumbuhan Hewan

a). Ayam

Ayam mengalami pertumbuhan. Pertama-tama anak ayam keluar dari telur yang menetas. Sesaat setelah menetas, anak ayam masih bertubuh kecil. Bulunya pun belum tampak lebat. Seiring berlalunya waktu, anak ayam mengalami

perubahan. Seluruh bagian tubuhnya membesar. Pelan tapi pasti, anak ayam berubah menjadi ayam muda. Ayam muda kemudian tumbuh menjadi ayam dewasa.

b). Kucing

Kucing juga mengalami pertumbuhan. Ketika dilahirkan, anak kucing masih terlihat mungil. Anak kucing masih menyusu pada induknya. Ia kemudian tumbuh menjadi kucing muda. Tubuhnya pun bertambah berat dan besar. Ia tidak lagi menyusu pada induknya. Pertumbuhan yaitu perubahan sesuatu dari ukuran kecil menjadi besar. Pertumbuhan hanya dijumpai pada makhluk hidup.

2. Pertumbuhan Tumbuhan

Apakah tumbuhan memiliki pertumbuhan ? Tentu saja. Tumbuhan termasuk makhluk hidup. Tumbuhan juga mengalami pertumbuhan seperti halnya hewan. Misalnya tanaman cabai dan tomat/. Pertumbuhan tanaman cabai berawal dari biji cabai. Tanaman cabai terus tumbuh hingga berbunga. Bunga itu lalu berubah menjadi buah cabai. Di Dalam buah cabai inilah terdapat biji cabai yang baru. Jika kita tanam, biji cabai akan tumbuh menjadi tanaman cabai. Begitu seterusnya.

Demikian pula pada tanaman tomat. Pertumbuhan tanaman tomat berawal dari biji tomat. Biji tomat tumbuh menjadi tanaman tomat. Tanaman tomat lalu berbunga. Bunga tersebut kemudian berubah menjadi buah tomat. Namun demikian tidak semua tanaman tumbuh dari biji. Ada tanaman yang tumbuh dari daun dan ada pula yang tumbuh dari batang dan akar. Pertumbuhan

tanaman ada tandanya. Batang tumbuhan bertambah besar dan panjang daun tumbuhan bertambah banyak.

2.5 Kajian Hasil-Hasil Yang Relevan

1. Pertama penelitian ini dilakukan Edwina Ariandhini dan Indri Anugraheni dengan judul “ Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD” Menurut (Surayya,2012) media adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna dari pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validasi menurut para ahli tentang pengembangan produk video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R & D). Penelitian menggunakan model desain ADDIE memiliki tahapan (*Analysis- Design- Developmen- Implementation- Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis animaker unutm meningkatkan hasil belajar materi puisi siswa kelas 3 SD yang, mengetahui tingkat validasi produk meliputi validitas materi, media, desain pembelajaran, dan soal evaluasi menurut ahli. Data hasil uji validasi diperoleh sebagai berikut: (1) Persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli materi sebesar 97% dengan kriteria penilaian yang diperoleh tinggi; (2) persentase yang diperoleh dari uji validasi media sebesar 78% dengan kriteria penilaian

yang diperoleh sangat tinggi. Berdasarkan uji validasi dari ahli media dan materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran bahasa Indonesia kelas 3 sekolah dasar dapat dikatakan layak untuk digunakan.

2. Kedua penelitian ini dilakukan oleh Siti khomaidah dengan judul “Meta- Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA” tujuan penelitian ini untuk menganalisis penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini metode yang digunakan berupa meta analisis dengan cara menganalisis data-data tentang pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini di awal dengan dengan merumuskan topik penelitian, menelusuri hasil penelitian yang relevan untuk dianalisis. Data dikumpulkan dengan penelusuran jurnal online dan skripsi. Data analisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA disekolah dasar mulai dari yang terendah 3,93% sampai yang tertinggi 98,76% dengan rata-rata 27,0009%.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Helminsyah, Zaki Al Fuad, Aprian Subhananto, dan Melva Agustina dengan judul penelitian “Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboraturium Aceh Besar” penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboraturium pada materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia proses turun nya hujan. Jenis penelitian ini

adalah penelitian eksperimen dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *pre test- post test control group design*. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dan diperoleh kelas III-B sebagai kelas eksperimen kelas III-A sebagai kelas kontrol, untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan video animasi terhadap hasil siswa pada materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia proses turun nya hujan di SD Islam Laboraturium Aceh Besar digunakan uji-t. Hasil pengolahan data diperoleh bahwa $t_{hitung} = 2,1423$, sementara itu pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk=40$ diperoleh $t_{tabel} = 1,72$. Oleh karena $t_{hitung} = 2,1423 > 1,72 t_{tabel}$ berakibat terjadi penolakan H_0 . Dengan ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboraturium pada materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia proses turun nya hujan. Sehingga diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada materi lain.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Herlina Friska Eka dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel” tujuan penelitian ini adalah untuk melihat tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis dalam materi sistem persamaan dua variable (SPLDV). Jenis penelitian ini

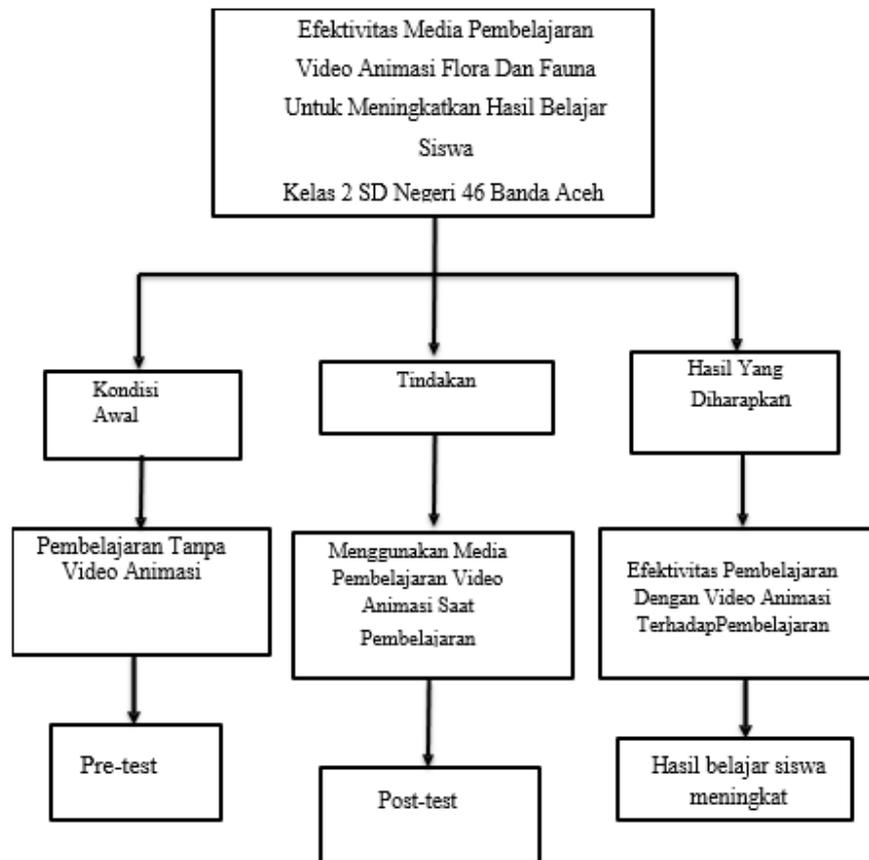
adalah Research And Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D yang dimodifikasi menjadi 3D yaitu define, design dan develop. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Pontianak dengan jumlah 12 orang siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan observasi, angket, dan tes. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan diperoleh bahwa (1) hasil validasi media pembelajaran video animasi menggunakan software potoon diperoleh rata-rata penilaian sebesar 92,36% dengan kategori sangat valid maka tidak perlu dilakukan revisi dan para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dan dapat diuji cobakan di lapangan. (2) respon siswa dan guru terhadap video animasi software powtoon diperoleh hasil rata-rata penilaian sebesar 92,12% dengan kategori sangat praktis, dan (3) hasil dari pengerjaan posttest siswa didapatkan hasil sebesar 83,33 % dengan kriteria efektif.

2.6 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. H_0 : Hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran video animasi flora dan fauna lebih kecil atau sama dengan hasil belajar tidak menggunakan media belajar media pembelajaran video animasi
2. H_a : Hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi meningkatkan atau lebih besar dari hasil belajar tidak menggunakan media pembelajaran video animasi

2.7 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam belajar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyajikan materi, sehingga diperlukan penilaian terhadap metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran dan mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran, guru dapat memberikan kesamaan dalam pengamatan. Dengan bantuan media guru dapat memberikan apersepsi yang sama kepada siswa terhadap suatu objek atau peristiwa. Menggunakan video animasi akan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA kelas 2.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen. Yaitu memfokuskan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran Video Animasi Flora dan Fauna Tujuan penggunaan media ini adalah untuk melihat efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Video Animasi dan variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik.

Metode yang digunakan adalah *Pre- eskperimental design*. *Pre- eksperimental design* merupakan metode penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok peserta didik (kelas eksperimen) tanpa ada kelompok pembanding atau kelas kontrol (Pertiwi, 2012). Berdasarkan tujuan penelitian yaitu peneliti ingin melihat bagaimana efektivitas penggunaan media Video Animasi terhadap hasil belajar peserta didik terjadi pada satu kelas akibat suatu perlakuan (*treatment*) yang diberikan sehingga tidak diperlukan kelas kontrol atau kelas pendamping.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil tes sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media Video Animasi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest- posttest design* yaitu dilakukan tes awal (*pretest*) terhadap sampel yang kemudian diberikan suatu perlakuan. Setelah itu, dilakukan tes akhir (*posttest*). Perbedaan antara tes awal dan tes akhir dianggap sebagai pengaruh dari perlakuan (*treatment*)

O ₁ X O ₂

Keterangan:

- O_1 = *pre-test* untuk melihat hasil belajar kognitif pada peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan media Video Animasi
- X = perlakuan (*treatment*) yaitu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media Video Animasi
- O_2 = *post-test* untuk melihat hasil belajar kognitif pada peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran dengan media Video Animasi

3.2 Populasi dan Sampel

Sugiyono (2015:117) mengatakan populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki sifat dan karakteristik tertentu yang peneliti lakukan, guna dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Arikunto (2010:173) menyebutkan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah SD Negeri 46 Banda Aceh sedangkan yang menjadi sampel penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh yang berjumlah 24 orang.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan tahapan analisis data dan kesimpulan. Pada tahap persiapan penelitian meliputi studi pendahuluan dan pengembangan instrumen. Tahapan pelaksanaan meliputi *pretest*, *treatment* dan *posttest*. Tahapan ketiga penelitian yaitu menyimpulkan hasil analisis data.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan jenis data yang melalui instrumen yang telah digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen yang dirancang untuk mengumpulkan data, adapun jenis instrumen dan teknik pengumpulan datanya diuraikan pada tabel

3.1 Tabel jenis instrumen dan pengumpulan data

No	Sumber data	Jenis data	Teknik pengumpulan data	Instrumen
1.	Peserta didik	Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media Video Animasi Flora dan Fauna	Tes awal dan tes akhir	Soal ranah kognitif (C1-C4)
2.	Peserta didik	Respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media Video Animasi Flora dan Fauna	Sebaran angket	Angket respon

Peningkatan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 46 Banda Aceh terhadap mata pelajaran IPA diukur dengan soal pilihan ganda yang disusun oleh peneliti dan meminta bantuan dari pembimbing, serta divalidasi oleh pakar yang ahli dibidang pembelajaran IPA. Selanjutnya instrumen tes dilakukan uji coba kepada peserta didik yang sudah mempelajarinya atau yang sudah lulus materi tersebut. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran instrumen., Sehingga instrumen penelitian benar-benar mengukur yang hendak diukur.

Respon peserta didik diukur dengan angket yang disebar kepada responden pada akhir pertemuan, angket disusun untuk melihat persentase ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran dengan media Video Animasi. Angket respon dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* yaitu sangat setuju (SS) dengan bobot nilai 4, setuju (S) dengan bobot nilai 3, tidak setuju (TS) dengan bobot nilai 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan bobot nilai 1. Selanjutnya penilaian hasil produk atau video yang telah dibuat dengan cara menanyakan kepada validator yaitu ahli bidang media, dan ahli bahasa. validator tersebut menilai video animasi yang telah dibuat oleh peneliti dengan menggunakan lembar validasi.

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Hasil belajar peserta didik

Data yang diperoleh dianalisis sesuai dengan jenis data yang didapat. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif sedangkan data kuantitatif dengan pengujian secara statistik. Perhitungan N-Gain dalam penelitian ini merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran pada mata IPA. Gain yang diperoleh dinormalisasi oleh selisih skor maksimal dengan skor tes awal. Perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus *Indeks-Gain* yang dikembangkan oleh Hake (1999) yaitu

$$\text{indeks} - \text{Gain} = \frac{\text{spost} - \text{spre}}{\text{smax} - \text{spre}} \times 100$$

Nilai *indeks-Gain* yang diperoleh digunakan untuk melihat persentase peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran

dengan menggunakan media Video Animasi. Nilai *indeks- Gain* dikelaskan dalam kategori tinggi, sedang dan rendah seperti disajikan pada tabel:

3.2 Tabel klasifikasi *indeks- Gain*

Kata perolehan indeks- Gain	Keterangan
<i>N- gain</i> 70	tinggi
30 <i>N- gain</i>	sedang
<i>N- gain</i>	rendah

3.5.2 Angket Respon

Instrumen non tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tanggapan peserta didik terhadap penerapan media Video Animasi dalam pembelajaran IPA. Pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi secara menyebar dengan sejumlah pertanyaan kepada responden dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang disediakan (Bungin, 2007 :108)

Respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran IPA dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus persentase, yang dihitung dengan menggunakan rumus

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentasi siswa

F = Jumlah positif siswa terhadap aspek yang muncul

N = Jumlah siswa (Sudijono, 2008)

3.5.3 Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

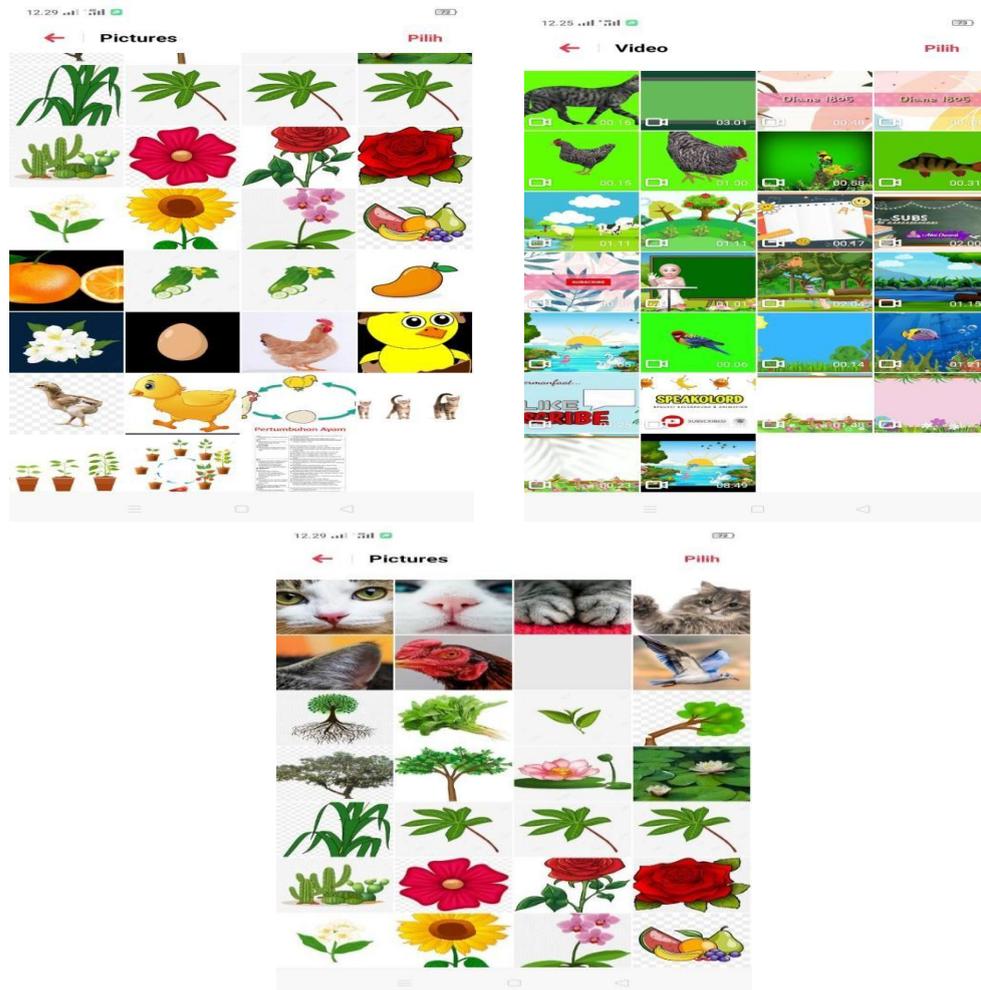
1. Guru memberikan pengarahan tentang media pembelajaran video animasi
2. Pada tes awal (*pre-test*) guru memberikan soal *pre-test* kepada siswa dan siswa diminta untuk mengisi soal tersebut
3. Guru menampilkan video animasi pembelajaran IPA pada materi Flora dan Fauna serta memberikan penjelasan kepada siswa
4. Untuk tes akhir (*Post-test*) guru memberikan soal *post-test* kepada siswa.
5. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan video animasi. Perbedaan tes awal dan tes akhir dianggap sebagai pengaruh dari perlakuan (*treatment*).

3.6 Proses Pembuatan Video Animasi

Proses pembuatan video animasi pertama kali adalah mengumpulkan bahan- bahan untuk pembuatan video animasi berupa : Gambar animasi, desain background, materi dan audio, setelah itu dilanjutkan dengan langkah-langkah pembuatan video animasi yaitu dengan cara :

1. Menentukan *background* video
2. Mengumpulkan materi dan mendesain gambar animasi
3. Menentukan animasi dalam setiap pergantian slide serta mengatur durasi waktu
4. Menambahkan musik yang sesuai, serta suara penjelasan materi
5. Menyimpan video kedalam galeri

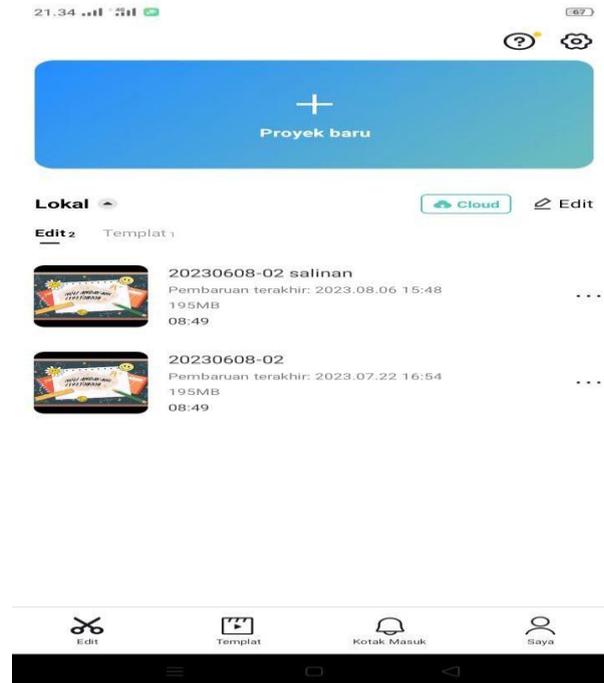
Bahan yang dikumpulkan dalam pembuatan video animasi yang akan dibuat sebagai berikut.



Gambar 3.1 Kumpulan Gambar Dan Background

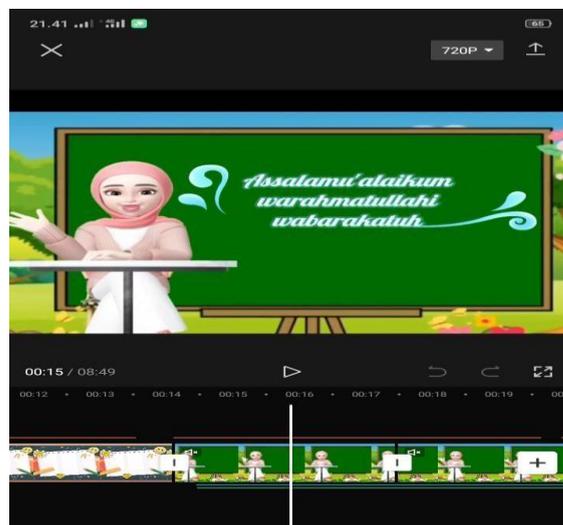
Setelah pembuatan komponen media pembelajaran yang telah dibuat dalam perslide masukkan gambar beserta suara dan mengatur waktu, maka pembelajaran pun di *eksport* kedalam bentuk video yaitu dengan cara:

1. Membuka aplikasi Capcut



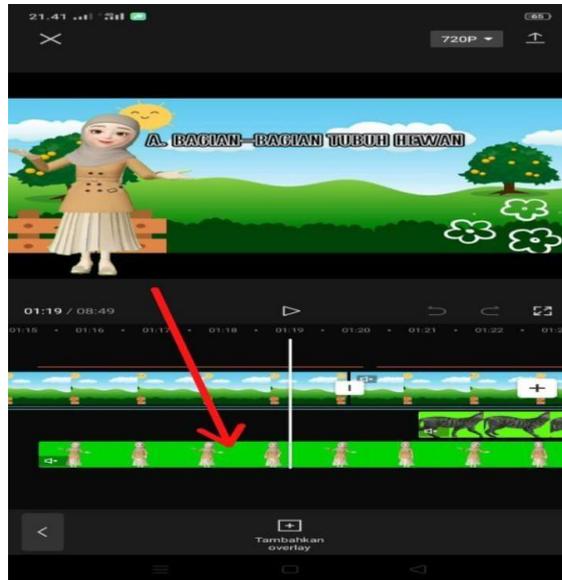
3.2 Tampak awal aplikasi Capcut

2. Masukkan *background*



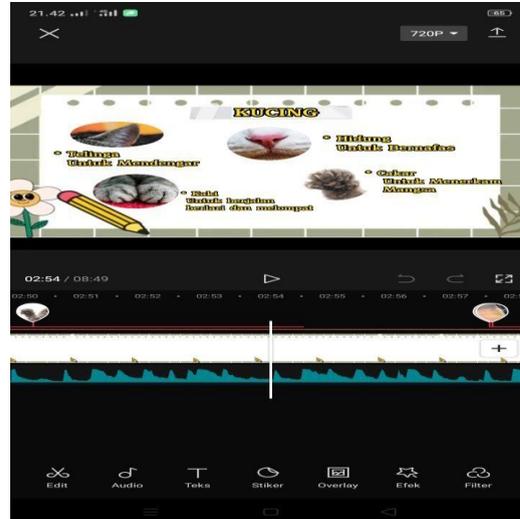
3.3 Memasukkan *Background*

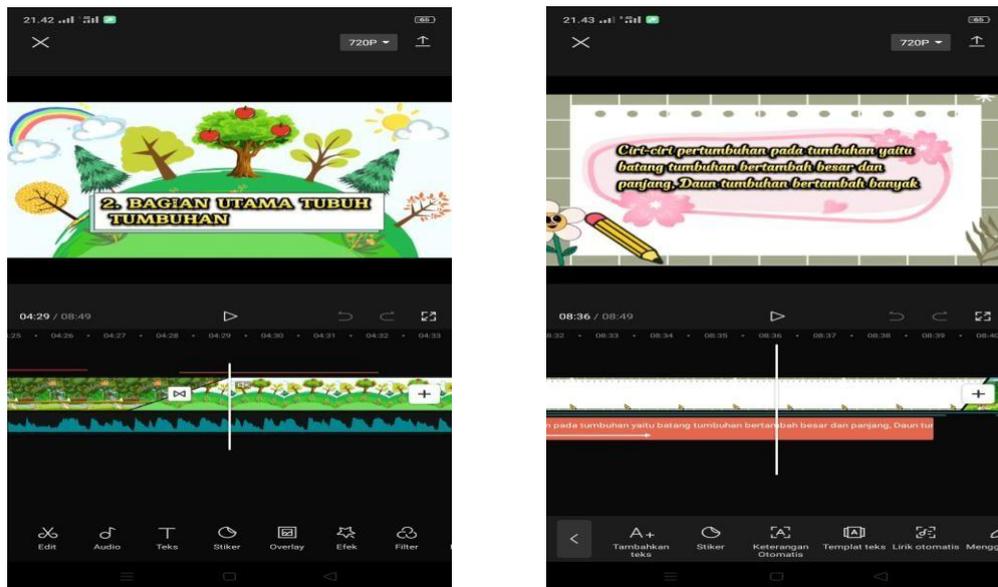
3. Masukkan overlay sebagai guru yang menjelaskan materi



3.4 Memasukkan *Overlay*

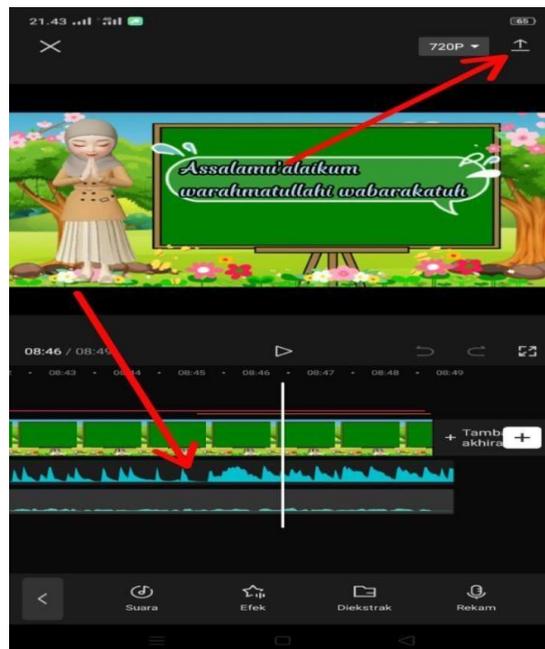
4. Masukkan penjelasan materi flora dan fauna





3.5 Menambahkan Materi

5. Menambahkan audio dan mengunduh video yang telah dirancang



3.6 Menambahkan Audio dan unduh Video

Setelah semua komponen media pembelajaran dibuat, serta telah melengkapi suara, maka media pembelajaran tersebut diunduh dan siap untuk diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Setelah pembuatan video ini akan melibatkan beberapa ahli atau validator yaitu : ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Ahli ini lah yang akan memvalidasi produk sehingga menghasilkan produk yang benar-benar seperti yang diharapkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

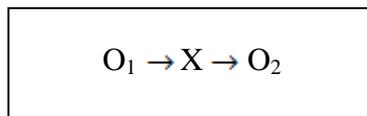
Kegiatan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 46 Banda Aceh mulai tanggal 4 September 2023 s.d 11 September 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas kelas II dengan jumlah seluruhnya 23 siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan dan persiapan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Peneliti mengefektivitaskan media video animasi materi flora dan fauna di SD Negeri 46 Banda Aceh yang berlokasi di dusun Lam Ara 1 Desa Rukoh kecamatan Syiah Kuala Kabupaten Kota Banda Aceh Provinsi Aceh.

Pada saat kegiatan tes awal (*pretest*) peneliti hanya memberikan soal kepada peserta didik dan meminta untuk mengisi soal tersebut. Setelah itu, peneliti menampilkan video animasi flora dan fauna menggunakan *infocus* dan ditampilkan sebanyak 3 kali dalam pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik lebih paham dan mengerti tentang materi yang diajarkan yang ditampilkan pada saat pembelajaran. Kemudian peneliti memberikan soal kepada peserta didik sebagai tes akhir (*posttest*).

Berdasarkan hasil belajar peserta didik yang dilakukan terdapat perbedaan antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Pada tes awal (*pretest*) memperoleh nilai persentase 57,8% dan pada tes akhir (*posttest*) memperoleh nilai 83,4% hasil belajar peserta didik memperoleh hasil yang memuaskan dan meningkat sebanyak 25,5% dari tes awal. Setelah dihitung dengan indeks-gain terdapat perolehan 60,6 dengan kategori tinggi.

Dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang ditampilkan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran dan menunjukkan kategori “sangat layak dan efektif” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode *Pre- eksperimental design*. Dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group Pretest- Posttest design yaitu dilakukan tes awal (*pretest*) terhadap sampel yang kemudian dilakukan suatu perlakuan. Setelah itu, dilakukan tes akhir (*posttest*). Perbedaan antara tes awal dan tes akhir dianggap sebagai pengaruh dari perlakuan (*treatment*).



Keterangan :

- O_1 = *Pre-test* untuk melihat hasil belajar kognitif pada peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan media video animasi
- X = Perlakuan (*treatment*) yaitu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi
- O_2 = *Post- test* untuk melihat hasil belajar siswa kognitif pada peserta didik setelah mendapatkan dengan media video animasi.

Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu :

4.1.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini adalah kegiatan sebelum memulai pengumpulan data. Pada tahap persiapan ini menyusun rangkaian atau kegiatan yang akan dilakukan

dengan tujuan agar waktu dan pekerjaan yang dilakukan bisa efektif. Adapun susunan tahapan persiapan yang dilakukan meliputi :

1. Mencari dan mengumpulkan bahan-bahan untuk pembuatan video animasi berupa gambar animasi, desain background, materi dan audio setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan video animasi
2. Validasi video animasi ke dosen ahli media dan ahli bahasa
3. Penyusunan langkah-langkah kegiatan
4. Menyiapkan soal pretest dan posttest serta angket untuk peserta didik

4.1.2 Tahap Validasi Media Video Animasi

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media video animasi flora dan fauna yang sudah dirancang peneliti. Setelah mendapatkan kelayakan, media video animasi direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Validator terdiri dari 2 dosen ahli yaitu : Hendra Kasmi ,M.Pd selaku ahli bahasa dan Mukroji ,MT selaku ahli media. Validasi dilakukan dengan mendatangi langsung ahli untuk menilai dan memvalidasi video animasi yang telah dibuat, para ahli diminta untuk meniainya sehingga kedepannya dapat diketahui kelemahan dan kelebihan dari produk sebelum di uji cobakan disekolah.

1. Hasil Validasi Bahasa

Pada validasi ini peneliti dibimbing oleh dosen bahasa indonesia Hendra Kasmi, M.Pd peneliti menemui pada tanggal 7 Juli 2023. Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi, Hasil ahli bahasa sebagai berikut :

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Nilai
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	3
	2. Kebakuan Istilah	3
	3. Pemahaman terhadap pesan dan informasi	3
Komutatif	4. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual	3
Penggunaan istilah dan simbol	5. Ketepatan tanda bahasa	2
	6. Ketepatan ejaan	2
	7. konsistensi penggunaan istilah	3
Hasil	Jumlah	19
	Total	67,8%

Berdasarkan hasil validasi materi media video animasi tersebut mengandung unsur bahasa baku yang mudah dipahami oleh peserta didik serta sesuai dengan intelektual siswa media pembelajaran video animasi juga memiliki struktur kalimat yang lugas. Media video animasi dari hasil validasi dalam bidang bahasa memperoleh persentase 67,8% sehingga bila dilihat dari kualitas media video animasi ditinjau dari validator menunjukkan kategori “valid” untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya sekolah dasar dengan sedikit revisi.

2. Hasil validasi media

Pada validasi ini, peneliti dibimbing oleh dosen ahli media yaitu Mukhroji, MT peneliti menemui dosen pada tanggal 22 Agustus 2023. Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi, hasil materi sebagai berikut ;

Tabel 4.2 Data Validasi Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Nilai
Ukuran bahan ajar	1. Kesesuaian ukuran dengan penggunaan bahan ajar	4
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi bahan ajar	4
Desain bahan ajar	3. Kejelasan bentuk dan ukuran huruf	4
	4. Kesesuaian huruf dengan konsep tampilan	4
	5. Kualitas gambar	4
	6. Kejelasan gambar	4
	7. Gambar sesuai dengan keadaan setempat	4
	8. Gambar menarik Perhatian	4
	9. Kesesuaian ukuran pada gambar	4
Tampilan suara	10. Ketepatan Volume	4
	11. Kejelasan suara	4
	12. Ketepatan audio saat ditampilkan	4
	13. Kualitas dukungan musik	4

	pengiring	
Hasil	Jumlah	52
	Total	100%

Berdasarkan hasil validasi materi media video animasi tersebut memiliki tampilan yang menarik dengan kualitas gambar yang jelas sehingga peserta didik tertarik terhadap media video animasi, juga memiliki dukungan musik pengiring yang tepat sehingga peserta didik memperoleh peesentase 100% sehingga bila dilihat dari kualitas media video animasi ditinjau dari validator menunjukkan kategori “Valid” digunakan dalam pembelajaran disekolah dasar.

Tabel 4.3 Hasil Revisi Media Video Animasi

Jenis Kesalahan	Saran dan Perbaikan
1. Menggunakan kaedah bahasa Indonesia yang baik dan benar	Perlu perbaikan dalam kaedah bahasa Indonesia di video animasi agar mudah dipahami oleh peserta didik

Berdasarkan hasil validasi media video animasi yang dilakukan oleh kedua validator diperoleh bila dilihat dari kualitas media video animasi ditinjau dari para validator maka kategori “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya disekolah dasar.

4.1.3 Tahap Pelaksana

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

1. Guru memberikan pengarahan tentang media pembelajaran video animasi

2. Pada tes awal (*Pre-test*) guru memberikan soal pre-test kepada peserta didik dan peserta didik diminta untuk mengisi soal tersebut
3. Guru menampilkan video animasi pembelajaran IPA pada materi flora dan fauna
4. Untuk test akhir (*Post-test*) guru memberikan soal post-test kepada peserta didik
5. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari tes sebelum dan test sesudah pembelajaran dengan menggunakan video animasi. Perbedaan tes awal dan tes akhir dianggap sebagai pengaruh dari perlakuan (*treatment*).

4.1.4 Tahap Analisis Data Hasil Belajar

Penelitian ini melibatkan siswa kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh yang berjumlah 23 orang berikut hasil belajar peserta didik pada tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*)

Tabel 4.4 Hasil belajar peserta didik pada tes awal (*Pre-test*)

NO	Nama	Nilai
1.	AG	60
2.	AFS	50
3.	AM	70
4.	Ai	50
5.	ANH	60
6.	Az	60
7.	DF	50
8.	KH	70
9.	MA	50

10.	ELS	70
11.	FZ	50
12.	RL	50
13.	RQ	60
14.	MSY	50
15.	NAS	60
16.	NRQ	70
17.	RYT	60
18.	RN	60
19.	RZ	50
20.	SAL	60
21.	STH	50
22.	SYA	60
23.	TH	60
Hasil	jumlah	1.330
	Persentase	57,8%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada tes awal (*pretest*) yang dilakukan peneliti terlihat hasil belajar peserta didik memperoleh jumlah 1.330 dan persentase 57,8% yang dimana terlihat hasil belajar peserta didik masih rendah dan kurang memuaskan serta peserta didik belum memahami materi flora dan fauna. Pada tes ini belum ditampilkan video animasi.

Dan berikut hasil belajar peserta didik pada tes akhir (*posttest*) setelah ditampilkan video animasi.

Tabel 4.5 Hasil belajar peserta didik pada tes akhir (*Post-test*)

NO	Nama	Nilai
1	AG	90
2	AFS	90
3	AM	100
4	Ai	100
5	ANH	100
6	Az	70
7	DF	70
8	KH	100
9	MA	70
10	ELS	90
11	FZ	70
12	RL	80
13	RQ	70
14	MSY	100
15	NAS	70
16	NRQ	80
17	RYT	70
18	RN	100
19	RZ	70
20	SAL	100
21	STH	70
22	SYA	80
23	TH	80
Hasil	Jumlah	1.920
	Persentase	83,4%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada tes akhir (*postest*) yang dilakukan peneliti terlihat hasil belajar peserta didik memperoleh jumlah 1.920 dan persentase 83,4% yang dimana terlihat hasil belajar peserta didik sudah lebih baik dari sebelumnya, dan dapat dilihat terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah ditampilkannya video animasi pada proses pembelajaran

Data hasil belajar peserta didik dianalisis sesuai dengan data yang didapat. Menggunakan rumus N-Gain dalam penelitian ini merupakan perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran pada mata IPA. Nilai *indeks- Gain* yang diperoleh digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan video animasi

$$\begin{aligned} \text{Indeks - Gain} &= \frac{\text{spost} - \text{spre}}{\text{smax} - \text{spre}} \times 100 \\ &= \frac{83,4 - 57,8}{100 - 57,8} \times 100 \\ &= \frac{25,6}{42,2} \times 100 \\ &= 60,6 \end{aligned}$$

Tabel 4.6 Klarifikasi *indeks- Gain*

Kata perolehan <i>indeks- Gain</i>	Keterangan
$N\text{-gain} \geq 70$	Tinggi
$30 \leq N\text{-gain} < 70$	Sedang
$N\text{-gain} < 30$	Rendah

Berdasarkan hasil belajar peserta didik yang dilakukan kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh, terdapat perbedaan antara tes awal dan tes akhir. Pada tes awal (*pre-test*) memperoleh nilai persentase 57,8% dan pada tes akhir (*post-test*)

memperoleh nilai 83,4% hasil belajar peserta didik memperoleh hasil yang memuaskan, dan meningkat sebanyak 25,5% dari tes awal. Setelah dihitung menggunakan rumus *indeks-Gain* terdapat hasil perolehan 60,6 dengan kategori Tinggi dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang ditampilkan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran menunjukkan kategori “sangat layak dan efektif” untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya disekolah dasar.

4.2 Angket Respon

Pada angket ini, peneliti melibatkan peserta didik dikelas II SD Negeri 46 Banda Aceh dilakukan pada tanggal 5 September 2023. Berdasarkan hasil angket peserta didik yang telah diisi dapat dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil angket peserta didik

NO	Nama	Skor
1.	AG	87,5
2.	AFS	91,6
3.	AM	91,6
4.	Ai	75
5.	ANH	75
6.	Az	100
7.	DF	100
8.	KH	100
9.	MA	75
10.	ELS	100
11.	FZ	100
12.	RL	87,5

13.	RQ	75
14.	MSY	87,5
15.	NAS	75
16.	NRQ	75
17.	RYT	87,5
18.	RN	75
19.	RZ	75
20.	SAL	91,6
21.	STH	100
22.	SYA	75
23.	TH	75
Hasil	Jumlah	1.970,8
	Persentase	85,8%

Berdasarkan hasil angket respon yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas II SD 46 Banda Aceh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi yang telah dibuat oleh peneliti mendapatkan persentase 85,8% menunjukkan kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya sekolah dasar.

4.3 Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk video animasi pada materi flora dan fauna pada kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh. Efektivitas media video animasi ini terdiri dari tiga tahap yaitu : tahap persiapan, tahap pelaksana dan tahap analisis data hasil belajar peserta didik. Kriteria kelayakan berdasarkan kriteria (Arikunto, 2009, 35).

Tabel 4.8 Kriteria Kelayakan Media

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1.	< 21%	Sangat tidak layak
2.	21 - 40 %	Tidak layak
3.	41 - 60 %	Cukup layak
4.	61 - 80 %	Layak
5.	81 - 100%	Sangat layak

Berdasarkan hasil penelitian ahli bahasa mendapat persentase 67,8% dengan kategori “layak” dan penilaian ahli media mendapat persentase 100% dengan kategori “ sangat layak”. Dan hasil angket peserta didik dan hasil belajar peserta didik dengan materi flora dan fauna dinyatakan “layak dan berhasil”.

Media video animasi merupakan salah satu strategi pembelajaran karena efektif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran, menggambarkan secara visual, membantu siswa dalam memberikan pengalaman mengenai kearifan lokal di lingkungan sekitar, sehingga dapat menambah pengalaman nyata dalam aktivitas sehari-hari serta memberikan kesempatan bagi siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video animasi.

Media video animasi yang telah dikembangkan “Layak” digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Dengan adanya media video animasi dapat menjadikan poses pembelajaran lebih efektif dan menggambarkan pembelajaran bersifat abstrak atau nyata

Berdasarkan hasil belajar peserta didik yang dilakukan kelas II SD Negeri 46 Banda Aceh, terdapat perbedaan antara tes awal dan tes akhir. Pada tes awal (pre-test) memperoleh nilai persentase 57,8% dan pada tes akhir (*post-test*) memperoleh nilai 83,4% hasil belajar peserta didik memperoleh hasil yang memuaskan, dan meningkat sebanyak 25,5% dari tes awal. Setelah dihitung menggunakan rumus *indeks-Gain* terdapat hasil perolehan 60,6 dengan kategori Tinggi dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang ditampilkan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran menunjukkan kategori “sangat layak dan efektif” untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. H_0 : Hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran video animasi flora dan fauna lebih kecil atau sama dengan hasil belajar tidak menggunakan media belajar media pembelajaran video animasi
2. H_a : Hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi meningkatkan atau lebih besar dari hasil belajar tidak menggunakan media pembelajaran video animasi

Berdasarkan hipotesis diatas maka dalam penelitian ini menyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak .Setelah dihitung menggunakan rumus *indeks-Gain* terdapat hasil perolehan 60,6 dengan kategori Tinggi.

Pada penelitian relavan terdahulu yang dilakukan oleh Elyana dewi dengan judul “ Efektivitas media pembelajaran video animasi bermuatan ayat Al-qur’an berbantuan output youtube terhadap hasil belajar peserta didik” dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pebelajaran video animasi bermuatan ayat Al-qur’an berbantuan output youtube efektif terhadap hasil belajar peserta didik

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 46 Banda Aceh maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi materi flora dan fauna efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan analisis uji normal uji N-Gain diperoleh 60,6 yang berarti tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi flora dan fauna efektif terhadap hasil belajar peserta didik

5.2 Saran

Berdasarkan dengan pembahasan hasil penelitian, efektivitas media pembelajaran video animasi flora dan fauna terhadap hasil belajar peserta didik, maka saran-saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat melanjutkan penggunaan media video animasi flora dan fauna pada mata pelajaran IPA materi lain agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Bagi sekolah

Pihak sekolah agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dengan membekali diri pada pengetahuan yang luas seperti dapat menerapkan model dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satu dengan media video animasi dalam pembelajaran

khususnya IPA yang dari hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tentang efektivitas media pembelajaran video animasi flora dan fauna terhadap hasil belajar peserta didik karena peneliti ini kurang dari sempurna dianjurkan bagi peneliti lain untuk lebih baik dalam melakukan penelitian agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- am, F., & Hayati, F. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Melatih Perkembangan Seni Untuk Kelompok B Di Paud It Minapenerapan Media Audio Visual Dalam Melatih Perkembangan Seni Untuk Kelompok B Di Paud It Mina. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 3(1)
- Andini, A., Helminsyah, H., & Al Fuad, Z. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN DIRUMAH, DISEKOLAH DAN DIMASYARAKAT SISWA KELAS III SDN KUTA PASIE ACEH BESAR. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. 2009. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252.
- Dula, S. N. G. (2017). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Sdn Mangunsari Semarang. *Universitas Negeri Semarang*
- .ELYANA, D. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA VIDEO ANIMASI BERMUATAN AYAT AL-QURAN BERBANTUAN OUTPUT YOUTUBE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(1), 1-13.
- Handayani, S. (2019). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sdn 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).

- Helminsyah, H., Al Fuad, Z., Subhananto, A., & Agustina, M. (2020). Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 252-265.
https://www.bukupaket.com/2015/10/buku-paket-sd-kelas-kurikulum-ktsp.html#google_vignette. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran/>
- Ismawati, S. (2021). *Engembangan Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III Di SDN 160 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(05), 148-156.
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-analisis efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143-148.
- Kasmini, L., & Satria, Y. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELLUI MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SDN 10 KOTA BANDA ACEH. *Jurnal Tunas Bangsa* , 9 (1), 31-43.
- Marlini, C. (2019). Praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis macromedia flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 277-289.
- Ningsih, J. Pengembangan Vidio Animasi Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Karakter Jujur Anak Usia Dini Di
- Nurfadhillah, Septy, et al. "Pengembangan media pembelajaran berbasis media poster pada materi "Perubahan Wujud Zat Benda Kelas V Di Sdn Sarakan li Tangerang." *NUSANTARA* 3.1 (2021): 117-134.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020).
- Purwanto, E. (2015, June). Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 1

- Madiun. In *Prosiding SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika)*. Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Suardi, Moh. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish, 2018.
- Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48-56.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Yanti, Siska Fitri, and Swis Tantoro. "Pengaruh pembelajaran aqidah akhlak terhadap perilaku siswa di Madrasah Aliyah Negeri Kampar Timur." *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik* 4.1 (2017): 1-12.