

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Variabel Bebas

a. Pengertian Media

Tutor alat berawal dari bahasa Latin yang mempunyai maksud biasa, dengan cara literal berarti perantara ataupun pengirim catatan. (Fadilah dkk., 2023: 3) Media merupakan sebuah alat, sarana, atau perangkat yang memiliki peran sebagai penghubung dalam proses komunikasi, yaitu menyampaikan dan menerima pesan, antara komunikator yang menyampaikan pesan dan komunikan yang menerima pesan. (Miftah, 2004: 97). Media berawal dari Bahasa Latin yang ialah wujud plural dari biasa. Tutor ini dengan cara langsung berarti tengah, perantara, ataupun pengantar. Dalam Bahasa Arab, alat diucap (وسائل) yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Fatmawati, 2018: 190). kalau Alat ialah alat yang dipakai dalam cara pembelajaran, yang melingkupi perlengkapan tolong guru dalam membagikan modul dan selaku pengantar data dari sumber wawasan pada akseptor data belajar (anak didik). Sebagai penyampai dan penghubung informasi, media pembelajaran dalam beberapa aspek bisa menggantikan peran guru dalam mengantarkan data belajar pada anak didik. Bila program alat itu didesain serta dibesarkan dengan bagus, hingga guna ini dapat dicoba oleh alat walaupun tanpa kedatangan guru. (Suryani, 2016: 187). Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan mampu mendorong pemikiran dalam memahami materi pelajaran demi mencapai tujuan pendidikan. (Junita, 2023: 604).

b. Pengertian Media Pembelajaran

Alat pembelajaran memakai fitur lunak serta keras yang bisa dipakai buat mengantarkan modul belajar pada anak didik(orang

ataupun golongan), membolehkan memikirkan, marah, atensi, serta atensi, alhasil cara belajar(bagus di tempat kelas serta luar) jadi lebih efektif (Jauhari, 2018: 71). Alat pembelajaran berperan selaku alat yang dipakai buat mengantarkan data dari pihak pengirim pada akseptor ataupun dari guru pada anak didik, alhasil bisa mendesak pandangan, marah, atensi, serta ketertarikan para partisipan ajar dalam aktivitas pembelajaran dengan metode yang efisien serta berdaya guna. (Sari dkk.,2019: 3). Alat pembelajaran melingkupi seluruh perihal yang dapat dipakai buat mengantarkan catatan (modul pembelajaran), alhasil sanggup menarik atensi, atensi, benak, serta marah anak didik sepanjang cara belajar untuk menggapai tujuan pembelajaran (Miftakhul Muthoharoh, 2019: 22). Tujuan media pendidikan adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran dengan memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa. Media dapat menyampaikan informasi secara langsung atau melalui pengolahan, dalam bentuk audio, video, gerakan, dan warna. Dengan menggunakan media, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efisien, dengan waktu dan tenaga yang cenderung maksimal. (Anam, 2015: 1). Alat pembelajaran ialah alat yang mensupport cara penyampaian data serta modul pembelajaran dari guru pada anak didik dalam aktivitas belajar membimbing (Apriansyah, 2020: 9).

c. Pengertian Vidio Animasi

Penelitian kuantitatif adalah sebuah metode ilmiah yang terstruktur dalam menganalisis elemen dan peristiwa serta hubungan sebab-akibat yang ada di antara keduanya. Ini dapat dijelaskan sebagai suatu studi terencana tentang fenomena dengan mengumpulkan data yang bersifat terukur melalui metode statistika, matematis, atau komputasi. Cara riset selanjutnya ini memperjelas langkah riset kuantitatif Sugiyono (Ummul Aiman, Misbahul Jannah, 2022 : 7-8) Langkah- langkah yang dicoba dalam suatu riset kuantitatif, antara lain:

- 1). Permasalahan: Perolehan isu yang dapat dieksplorasi dari bukti-bukti nyata dan teori-teori, sebagai bagian dari kegiatan riset awal. Untuk menemukan permasalahan dengan baik, dibutuhkan data-data faktual yang didukung oleh pemahaman teori melalui kajian berbagai literatur yang relevan.
- 2). Penetapan permasalahan: Permasalahan yang teridentifikasi dirumuskan ke dalam question form serta biasanya disusun dalam wujud persoalan.
- 3). Penyampaian hipotesis: Kasus yang diformulasikan berhubungan dengan anggapan yang diajukan. Anggapan ini didapat dari penelaahan rujukan filosofi serta analisa hasil riset yang sudah dicoba lebih dahulu.
- 4). Tata cara atau strategi riset: Dalam bagan mencoba anggapan, periset memilah tata cara riset yang sesuai buat tujuan itu.
- 5). Pembuatan alat penelitian: Peneliti membuat instrumen yang berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan data, antara lain kuesioner, tanya jawab ataupun bimbingan observasi, serta melaksanakan konfirmasi kepada keabsahan dan reliabilitas perlengkapan itu supaya cermat serta cocok buat mengukur variabel riset.
- 6). Pengumpulan dan analisis data: Data penelitian diperoleh dengan instrumen yang sudah terjamin keabsahan serta reliabilitasnya, kemudian dicoba pengerjaan serta analisa informasi dengan memakai perlengkapan statistik yang cocok dengan tujuan riset.
- 7). Kesimpulan: Melalui kesimpulan, rumusan masalah dapat terjawab dan hipotesis yang diajukan dapat dibuktikan kebenarannya. Video animasi dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran menulis.

Video animasi dalam zona pembelajaran membagikan manfaat untuk anak didik serta guru sebab film kartun tercantum dalam jenis alat yang berplatform visual serta audio dengan adanya

2 bagian, ialah suara serta lukisan. Pasti saja, alat ini pula bisa digunakan buat mensupport cara belajar membimbing (Dewi dkk., 2021: 40). Film kartun merupakan suatu alat yang mencampurkan suara serta lukisan buat menarik atensi anak didik, dapat menampilkan objek dengan jelas dan membantu dalam pemahaman pelajaran yang sulit. Namun di sisi lain, animasi juga bisa mengalihkan fokus dari isi materi yang ingin disampaikan menuju elemen dekoratif yang sebetulnya tidak relevan (Afifah, 2021: 185). Video animasi adalah kombinasi dari simbol verbal, simbol visual, dan simbol gerak yang disertai dengan suara, yang bisa diputar ulang kapan saja sehingga terasa lebih hidup dan menyimpan informasi pembelajaran. (Gulo dkk., 2022: 4). Media video animasi adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan audio dan visual, dan memiliki ciri khas yang membedakannya dari media lainnya. (Widyahabsari dkk., 2023: 590). Vidio animasi merupakan sebuah cara untuk merekam dan memutar kembali serangkaian gambar diam guna menciptakan ilusi gerakan. Dengan cara literal, kartun berarti menghidupkan, ialah usaha buat menggerakkan suatu yang tidak mempunyai keahlian beranjak dengan cara mandiri. Pengertian (Palimbong dkk., 2021: 3). Alat gambar, suara, serta film kartun ialah alat yang berarti aransemen bentuk yang selaras buat menarik atensi anak didik dengan cara visual, mempermudah uraian serta pengungkapan modul, serta uraian modul dalam wujud deskripsi yang mengaitkan kepribadian kartun yang sesuai dengan watak kanak- kanak di sekolah. (Widyawardani dkk, 2021: 33)

d. Kelebihan Media Vidio Animasi

Keunggulan dari film kartun dalam cara belajar merupakan bentuk yang menarik, yang bisa tingkatkan antusias anak didik, menolong mereka menguasai rancangan modul yang diajarkan, jadi pengganti perlengkapan tolong guru, dan bertabiat berdaya guna.

Dalam pemakaian alat film kartun, ada bermacam profit ataupun manfaat untuk konsumennya. Sebagian profit ataupun manfaat dari film kartun merupakan 1) alat film kartun yang menarik atensi anak didik, 2) memakai bahasa yang gampang dipahami oleh anak didik, 3) film kartun yang didesain buat menolong anak didik dalam menguasai modul pembelajaran (Dewayanti dkk., 2023: 193). Kelebihan dari video animasi adalah membantu siswa dalam mengerti materi pelajaran, meningkatkan daya ingat, mendorong kreativitas, serta menumbuhkan rasa ingin tahu yang akhirnya berdampak pada kemampuan berpikir kritis para siswa. Jika video animasi dibuat dengan cara yang menarik, hal ini akan memberi pemahaman yang baik bagi para pelajar dan memungkinkan mereka untuk mengulangi pembelajaran di rumah (Sari dkk., 2024: 10115)

e. Kekurangan Media Vidio Animasi

Kekurangan pada video animasi dalam pembuatan video menggunakan perangkat lunak Animaker masih sangat sedikit, adanya kebutuhan alat tertentu untuk membuat materi pembelajaran berupa film kartun, membutuhkan kapasitas penyimpanan serta ingatan yang lumayan besar, dan dibutuhkan keahlian spesial buat menciptakan film kartun. Tentu saja, dalam video animasi terdapat kelemahan baik dalam proses produksi maupun penggunaan, seperti 1) keterbatasan alat selama proses produksi, 2) kurangnya pemahaman dalam menciptakan video animasi, 3) tidak semua konten pembelajaran yang ingin disampaikan bisa dimuat dalam video animasi yang dihasilkan, hanya beberapa topik atau poin dalam pembelajaran yang dapat diolah menjadi video animasi yang menarik perhatian dan memotivasi para siswa (Dewayanti dkk., 2023: 193). Kelemahan dari video animasi adalah proses pembuatannya yang membutuhkan waktu yang cukup lama, memerlukan imajinasi, keahlian dalam memakai software, perlunya komputer jinjing, merangkum isi agar lebih mudah dipahami,

dan proyektor saat menunjukkan video kepada audiens (Sari dkk., 2024: 10115)

f. Fungsi Media Pembelajaran

Arief Sidharta menjelaskan bahwa ada beberapa fungsi dari media pembelajaran, antara lain: a) Menyediakan penjelasan dan memperkaya informasi yang disampaikan secara lisan, 2) Meningkatkan semangat dan perhatian siswa dalam proses belajar, 3) Meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam menyampaikan informasi, 4) Menawarkan berbagai cara dalam penyajian materi, 5) Memilih media dengan baik dapat menumbuhkan semangat, antusiasme, dan mengurangi rasa bosan siswa saat belajar, 6) Membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan membuatnya lebih mudah diingat, 7) Menyediakan pengalaman yang lebih nyata untuk hal-hal yang mungkin sulit dipahami secara teoritis, 8) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa, 9) Memberikan rangsangan dan mendorong siswa untuk merespons (Sidharta, 2015: 13)

g. Manfaat Media Pembelajaran

Isran Rasyid Karo-Karo, Menyatakan Bahwa Kegunaan media dalam pendidikan adalah: 1) Penyampaian pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang konsisten, 2) Proses belajar menjadi lebih jelas dan menarik perhatian, 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan melibatkan partisipasi, 4) Menghemat waktu dan tenaga, 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, 6) Media memungkinkan kegiatan belajar dapat berlangsung di mana saja dan kapan pun, 7) Media dapat mendorong sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, 8) Mengubah peran guru menjadi lebih baik dan produktif. (Isran Rasyid Karo-Karo, 2018: 95)

Dalam semua kegiatan pembelajaran, Istiqlal mengatakan bahwa manfaat media pendidikan adalah untuk menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa. (Istiqlal, 2018: 142). Manfaat pertama media pendidikan adalah media ini memandu guru untuk mencapai tujuan

pengajaran mereka, yang memungkinkan mereka untuk menyediakan materi pelajaran dalam format tradisional, dan membantu dalam penyajian materi yang menarik, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pelajaran. Kedua, media ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk menganalisis dan memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru dengan cara yang menarik, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. (Nurrita, 2018: 1). Manfaat untuk kegiatan belajar mengajar antara pengajar dan siswa dalam proses penyerahan pengetahuan demi mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran bukan hanya penting, tetapi juga sangat dibutuhkan untuk membantu pendidik dalam menjelaskan dan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dikala ini, ada banyak sekali alat yang bisa digunakan selaku perlengkapan tolong dalam pembelajaran, baik itu berbentuk audio, visual, maupun kombinasi keduanya. Pengajar hanya perlu memiliki kemampuan untuk menguasai dan memilih media mana yang paling sesuai untuk digunakan (Fadilah dkk., 2023: 5). Indikator media vidio animasi kelayakan video animasi, efektivitas video animasi, kemudahan penggunaan video animasi, tanggapan peserta didik terhadap penggunaan video animasi, kesesuaian materi dan bahasa

2. Variabel Terikat

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses mendapatkan pengalaman baru yang tercermin dalam perubahan sikap seseorang akibat interaksi dengan objek di lingkungan pendidikan. Kegiatan belajar yang berlangsung sebagai suatu proses adalah elemen yang sangat penting dalam pelaksanaan segala jenis dan tingkat pendidikan. (Djonomiarjo, 2021: 297). Belajar adalah proses memperoleh pengalaman baru yang terwujud dalam perubahan sikap individu akibat berinteraksi dengan berbagai hal di lingkungan pendidikan. Aktivitas belajar yang terjadi sebagai sebuah proses adalah komponen yang sangat krusial dalam

pelaksanaan semua jenis dan tingkat pendidikan. (Nurrita, 2018: 174). Belajar adalah serangkaian proses berpikir yang mengubah cara rangsangan dari lingkungan, melalui pemrosesan informasi menjadi kemampuan yang baru. (Djonomiarjo, 2021: 5) Belajar merupakan sesuatu upaya yang dicoba oleh seorang bagus dengan cara siuman ataupun tidak, lewat aplikasi ataupun pengalaman yang berhubungan dengan bermacam pandangan(kognitif, afektif, psikomotorik) serta mengaitkan interaksi antara orang dengan orang lain dan orang dengan area buat menggapai tujuan khusus, alhasil menyebabkan pergantian sikap yang bertabiat permanen serta bisa tingkatkan mutu diri orang itu. (Siregar & Widyaningrum, 2015: 3). Belajar tidak sekadar aktivitas membaca, mendengarkan, menulis, dan menyelesaikan tugas serta ujian, tetapi juga melibatkan perubahan perilaku akibat kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar, terjadi interaksi aktif dengan lingkungan, dan perubahan yang dihasilkan bersifat tetap. (Siti Ma'rifah Setiawati, 2018: 33). Belajar adalah esensi dari aktivitas pengajaran. Aktivitas pengajaran adalah proses yang bertujuan untuk memperoleh pencapaian belajar. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, hasil dari proses belajar tidak hanya terfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup aspek lain seperti hasil belajar yang bersifat afektif dan psikomotor. (Kumala, 2016: 8–9).

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai siswa dalam mata pelajaran ini dapat dikaitkan dengan beberapa kemampuan, seperti pengetahuan, keterampilan, dan rasa percaya diri yang diperoleh siswa setelah memperoleh pengetahuan dari pengalaman belajar (Djonomiarjo, 2021: 297). Hasil belajar ialah evaluasi yang diperoleh oleh anak didik sehabis menempuh aktivitas pembelajaran, yang memperhitungkan wawasan, tindakan, serta keahlian anak didik yang terlihat dari pergantian sikap mereka. (Nurrita, 2018: 174). Hasil belajar

ialah produk dari kegiatan yang sudah dicoba serta dilahirkan, yang diterima lewat upaya yang benar- benar, bagus dengan cara individu ataupun bersama sehabis menempuh cara pembelajaran. (Saputri dkk., 2020: 57). Hasil pembelajaran merujuk pada keahlian yang didapat anak didik sehabis lewat cara belajar. Keahlian itu mencakup pandangan kognitif, afektif, serta psikomotor. (Hasibuan, 2021: 6). Hasil pembelajaran ialah keahlian yang dimiliki seorang, mencakup wawasan(kognitif), tindakan(afektif), serta keahlian(psikomotorik), yang seluruhnya diperoleh lewat cara pembelajaran (Nurmaidah, 2009: 4). Ada lima tanda dari pembelajaran yang efektif, yaitu: (1) pengaturan pelaksanaan pembelajaran, (2) proses yang komunikatif, (3) tanggapan dari siswa; (4) kegiatan belajar, (5) pencapaian belajar. Kelima tanda dari pembelajaran yang efektif saling berhubungan, dan pembelajaran dianggap efektif jika semua tanda tersebut terpenuhi. (Bistari, 2018: 13)

Ada 3 ranah hasil belajar yang dikemukakan oleh Moore (Ricardo & Meilani, 2017: 194) adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 1).Aspek kognitif Terhubung dengan kemampuan berpikir, termasuk pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, serta penilaian.
- 2).Aspek afektif Terkait dengan sikap, nilai, emosi, dan perasaan. Contoh perilaku yang menunjukkan hasil pembelajaran afektif meliputi perhatian pada materi pelajaran, disiplin, motivasi untuk belajar, serta kepedulian.
- 3).Aspek psikomotorik Berkaitan dengan kemampuan melakukan aktivitas fisik, seperti gerakan refleks, keterampilan dalam melakukan gerakan tertentu, dan kemampuan motorik.

c. Pengertian Pembelajaran IPA

IPA merupakan mata pelajaran yang menginginkan peserta didik mampu terlibat secara bertahap melalui serangkaian langkah logis, yang pada akhirnya akan menghasilkan penemuan baru terkait alam untuk

mencapai hasil belajar yang efektif. (Ariyanto, 2018: 135). Ilmu wawasan alam merupakan alih bahasa dari sebutan bahasa Inggris alami science, yang berarti Ilmu Wawasan Alam (IPA). Sebutan ini berhubungan dengan kejadian alam ataupun seluruh suatu yang berkaitan dengan alam, sebaliknya science mempunyai maksud ilmu wawasan. Dengan begitu, Ilmu Wawasan Alam(IPA) ataupun science dapat didefinisikan selaku ilmu yang menelaah bermacam peristiwa di area alam ini. (Purbosari, 2016: 233). Ilmu pengetahuan alam, yang dalam bahasa Inggris disebut natural science, adalah sebutan untuk kelompok ilmu yang objek kajiannya adalah materi-materi alami serta hukum-hukum yang jelas dan umum. (Permana dkk., 2015: 256). Pembelajaran IPA adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mendukung siswa agar dapat memahami dan menguasai pengetahuan serta konsep sains dan hukum-hukum yang ada, melalui keterampilan proses, serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. (Sunarno, 2018: 2)

Ada enam kriteria dalam pembelajaran IPA: 1) Mengenali perbedaan antara campuran homogen dan heterogen, 2) Menganalisis perbedaan antara unsur, senyawa, dan campuran beserta contohnya, 3) Menyimpulkan perubahan yang terjadi dalam aktivitas sehari-hari, 4) Melakukan percobaan untuk mengidentifikasi asam, basa, dan garam dengan menggunakan indikator, 5) Melaksanakan pengukuran kepada besaran- besaran anak simpel yang kerap timbul dalam kehidupan tiap hari, 6) Membagi insan hidup serta barang bersumber pada identitas yang dicermati.

3. Pofil Sekolah SD Negeri 77 Seluma

a. Sejarah Singkat dan Perkembangan

Lembaga pendidikan pemerintah pusat yang dikenal sebagai SD Negeri 77 Seluma telah beroperasi sejak tahun 1981 dan terletak di Gunung Bantan, Kecamatan Semidang Alas Maras, Kabupaten Seluma, Provinsi Bengkulu. Dengan luas wilayah 9.000 meter persegi,

sekolah ini memiliki akses internet dan diajar oleh guru-guru yang berkualifikasi.

b. Identitas Sekolah

Tabel 2.1 Identitas Sekolah

a.	Nama Sekolah	:	SD Negeri 77 Seluma
b.	NPNS	:	10701686
c.	Jenjang Pendidikan	:	SD
d.	Status Sekolah	:	Negeri
e.	Alamat	:	Desa Gunung Bantan
	Kode Pos	:	38575
	Kecamatan	:	Semidang Alas Maras
	Kabupaten/Kota	:	Seluma
f.	Tanggal SK Izin Pendirian	:	Tahun 1981
g.	Tanggal SK pendirian	:	01-01-1981
h.	Status Kepemilikan	:	Pemerintahan Daerah
i.	Nama Bank	:	Bank Bengkulu
j.	Cabang/KCP/Unit	:	Tais
k.	Rekening Atas Nama	:	SDN 77 Seluma
l.	Luas Tanah	:	9000 m ²
m.	Mulai Operasional	:	1986
n.	Terakreditasi	:	B

Sumber Data: Dokumentasi SD Negeri 77 Seluma Tahun 2025

c. Keadaan Guru dan Staf SD Negeri 77 Seluma

Tabel 2.2 Daftar Guru SD Negeri 77 Seluma

No	Nama Guru	Jabatan
1	Netti Sumarni, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Resi Nanira, S.Pd	Guru Kelas
3	Sastri Elyanti, S.Pd	Guru PAI
4	Jusmani, S.Pd	Guru Kelas
5	Harlaini, S.Pd	Guru Kelas
6	Eron Karise, S.Pd	Guru Kelas
7	Wesi Sumarni	Guru Kelas/Operator
8	Ade Nengsih	Guru Penjas
9	Eeng Reza Putra, S.Pd	Guru Kelas
12	Rezon Fernando, S.Pd	Guru Penjas
11	Meki Erliana, S.Pd	Guru Kelas

Sumber Data: Dokumentasi SD Negeri 77 Seluma Tahun 2025

d. Jumlah siswa di SD Negeri 77 Seluma

Tabel 2.3 Daftar Siswa SD Negeri 77 Seluma

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		L	P	
1	Kelas I A	6	13	19
2	Kelas I B	5	14	19
3	Kelas II	12	14	26
4	Kelas III	5	10	15
5	Kelas IV	9	13	22
6	Kelas V A	3	11	14
7	Kelas V B	5	9	14
8	Kelas VI	8	18	26

Sumber Data: Dokumentasi SDN 77 Seluma Tahun 2025

e. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 77 Seluma

Tabel 2.4 Daftar Sarana dan Prasarana SD Negeri 77 Seluma

No	Nama SarPras	Jumlah	Keadaan				
			B	RR	RS	RB	RT
1	Ruang Kepala	-					
2	Ruang Guru	1	1				
3	Ruang Kelas	8			3		
4	Ruang Perpustakaan	1	1				
5	Ruang UKS	1	1				
6	WC Murid Laki-Laki	1	1				
7	WC Murid Perempuan	1	1				
8	Meja Guru	11		2			
9	Kursi Guru	11		2			
10	Lemari Kantor	3			3		
11	Meja Siswa	82			3		
12	Kursi Siswa	164	1				
13	Rak Buku	7		2			
14	Meja Baca Siswa	15		2			
15	Buku Pelajaran	315					
16	Buku Refrensi	18					
18	Listrik						
19	Alper IPA	15					
20	Alper MMT	24					
21	Alper IPS	25					
22	Alper BI	24					
23	Alat Olahraga	37					
24	Laptop	10	1				
25	Proyektor	1	1				
26	Printer	1	1				

Sumber Data: Dokumentasi SDN 77 Seluma Tahun 2025

f. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 77 Seluma

1). Visi:

"Menjadi sekolah dasar yang unggul dalam pendidikan, karakter, dan lingkungan hidup yang berkelanjutan, serta mencetak generasi yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia.

2). Misi:

- a) Meningkatkan kualitas pendidikan: Menyediakan pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar.
- b) Membangun karakter siswa: Mengembangkan karakter siswa yang kuat, berakhlak mulia, dan memiliki nilai-nilai luhur, serta membekali siswa dengan keterampilan hidup yang berguna.
- c) Meningkatkan kesadaran lingkungan: Mengembangkan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga lingkungan hidup dan mempromosikan perilaku hidup berkelanjutan.
- d) Meningkatkan partisipasi orang tua dan masyarakat: Meningkatkan kerja sama dengan orang tua dan masyarakat dalam mendukung pendidikan dan pengembangan siswa.
- e) Meningkatkan fasilitas dan sumber daya: Meningkatkan fasilitas dan sumber daya sekolah untuk mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

3). Tujuan

- a) Meningkatkan prestasi akademik siswa.
- b) Mengembangkan karakter siswa yang kuat dan berakhlak mulia.
- c) Meningkatkan kesadaran lingkungan hidup dan perilaku hidup berkelanjutan.
- d) Meningkatkan partisipasi orang tua dan masyarakat dalam pendidikan.

- e) Meningkatkan fasilitas dan sumber daya sekolah yang memadai

B. Penelitian yang Relevan

Tujuan Amatan Pustaka Buat mengenali para periset lebih dahulu yang telah melaksanakan riset dengan poin ulasan ataupun poin kasus yang serupa. Buat mengenali sekalian menguasai tiap filosofi yang hendak dipakai. Ada pula Amatan Terdahulu yang dipakai selaku alas dalam melaksanakan riset antara lain:

1. Muhammad Ikhwanul Muslimin (2017) Berjudul: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II Sd. Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah: 1) Sebelum mempelajari media pembelajaran video animasi, pengetahuan awal 23 siswa terhadap nilai rata-rata 65,97 (mean pretest). 2) Setelah mempelajari media pembelajaran video animasi, pengetahuan siswa telah meningkatkan nilai rata-rata yang dicapai sebesar 76,84 (mean posttest). Sebanyak 10,87 poin diperoleh antara nilai rata-rata pretest dan posttest. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tahun kedua program Pendidikan Luar Biasa di SD Muhammadiyah Karangtengah Bantul Yogyakarta. Namun, perbedaan penelitian saya dengan penelitian ini adalah penelitian yang saya lakukan meneliti penggunaan platform pembelajaran video animasi untuk meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini meneliti dampak platform pembelajaran video animasi terhadap prestasi siswa kelas kewarganegaraan II SD, dan hubungan penelitian ini dengan penelitian saya sendiri yang menggunakan platform pembelajaran video animasi. (Muslimin, 2017)
2. Desty Dwi Rochmania, Arina Restian (2022) Berjudul: Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat menginspirasi siswa untuk berpikir kreatif. Alasannya

sederhana, karena video animasi sangat bagus untuk ditonton. Penggunaan video animasi yang efektif untuk materi Keragaman Rumah sudah ada di Indonesia, menurut analisis deskriptif. Hal ini dapat dilihat dari uji normalitas data yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal jika nilai mutlak x_{itfng} lebih kecil dari x_{Zabel} dengan nilai $7,7500 < 11,0704$ pada hasil pre-test dan $10,8333 < 11,0704$ pada hasil post-test, setelah dilakukan uji normalitas data. Pada langkah berikutnya, untuk uji hipotesis, juga dinyatakan bahwa data diterima dengan syarat $thitfng > ttabel$, dengan nilai $-4,8340 > 2,0859$. Dengan cara ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dengan siswa Dasar kelas lima dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dalam instruksi kelas adalah baik, sah, dan efektif karena dapat meningkatkan proses berpikir kreatif siswa. Ada perbedaan antara penelitian saya dan penelitian ini karena saya melakukan penelitian yang menguji penggunaan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan kinerja siswa dalam mata pelajaran IPA. Sementara penelitian ini menguji efek penggunaan media pembelajaran animasi video pada proses berpikir kreatif siswa di sekolah dasar, penelitian ini juga membandingkan dan mengontraskan hasilnya dengan penelitian lain yang telah menggunakan media yang sama (Rochmania & Restian, 2022)

3. Puji Ningsih Sri Hariati, Rohanita Lily, Safitri (2020) Berjudul: Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. Analisis koefisien korelasi menunjukkan bahwa respons siswa telah ditingkatkan dengan penggunaan video animasi dalam pendidikan matematika. Peningkatan ini dibuktikan dengan hasil rata-rata yang di dapat dari angket yaitu 67,58 (kategori tinggi). Dan dari data hasil observasi di dapatkan data yaitu 81,25% (indikator sangat baik). Sedangkan hasil dari wawancara mendapat hasil jawaban yang sangat baik. Ada pula perbandingan riset aku dengan riset ini merupakan periset yang aku jalani

menelaah pemakaian alat pembelajaran film kartun dalam meningkatkan hasil belajar anak didik pada mata pelajaran ipa sebaliknya riset ini akibat pemakaian alat film kartun kepada reaksi anak didik dalam pembelajaran matematika pada modul pembedahan angka bundar serta pertemuan yang aku temui pada riset ini dengan riset aku serupa memakai alat film kartun (Sri Hariati dkk., 2020)

4. Nur Ilmi, Reskiyanti Tajuddin (2021) Berjudul: Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes pada materi penulisan karangan narasi berupa pretest dan posttest. Teknik analisis data yaitu dengan uji Paired Sample T-test. Berdasarkan hasil analisis statistika inferensial diperoleh $P = 0,000$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan mengalami peningkatan pada siswa kelas V SD Inpres Banga Banga Kabupaten Barru terhadap kemampuan menulis karangan narasi. Yaitu Perbedaan Penelitian Saya Dengan Penelitian Ini Adalah Peneliti Yang Saya Lakukan Mengkaji Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Sedangkan Penelitian Ini Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar dan Persamaan Yang Saya Temukan Pada Penelitian Ini Dengan Penelitian Saya Sama Sama Menggunakan Pembelajaran Vidio Animasi (Dewi dkk., 2021)
5. Muhammad Arif Azhari, Adhila Fayasari (2020) Berjudul: Pengaruh Edukasi Gizi Dengan Media Ceramah Dan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Sikap Dan Perilaku Sarapan Serta Konsumsi Sayur Buah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat setelah menerima pendidikan, baik di lingkungan kelas maupun melalui video animasi. Siswa yang menerima pendidikan gizi terkait media ceramah dan media video animasi tidak berbeda dalam hal pemahaman ($p=0,646$) maupun jenis pengetahuan ($p=0,810$), tetapi berbeda dalam hal

sikap ($p=0,005$), konsumsi gula ($p=0,000$), konsumsi lemak ($p=0,024$), dan frekuensi konsumsi gula ($p=0,013$). Terakhir, dibandingkan dengan media video, pendidikan gizi lebih efektif dalam membentuk karakter, perilaku, dan konsumsi pangan. Perbedaan penelitian saya dengan penelitian ini adalah saya ingin menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam kurikulum IPA. Sementara itu, penelitian ini menguji pengaruh penggunaan media kartun dan animasi dalam pendidikan anak terhadap pemahaman moral dan perbuatan baik, serta konsumsi gula dan manisan lainnya, dan hubungan antara faktor-faktor tersebut yang kami identifikasi dalam penelitian ini (Azhari & Fayasari, 2020).

6. Ruli Astuti¹, Nur maslikhatun Nisak, Ainun Nadlif, Adea Wulan Hajjatul Zamzania (2020) Berjudul: *Animated video as a Media for Learning Science in Elementary School*. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari media ahli, ahli desain, ahli isi, dan respon siswa dengan menggunakan angket. Analisis data menghasilkan 87,5% sangat valid dari media, 90% dari isi, dan 82,5% dari desain. Siswa memperoleh skor 93,76% untuk uji media. Setelah menggunakan video animasi sebagai media pengajaran, jumlah siswa yang memenuhi standar kompetensi minimum adalah 85%, sedangkan jumlah siswa yang tidak memenuhi standar kompetensi minimum sekitar 15%. Cobaan yang terhormat, Penggunaan video animasi sebagai materi pendidikan telah terbukti efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi ini sah untuk digunakan sebagai media pengajaran pada ilmu material dan perubahan ilmiah. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dan mereka dapat didorong untuk berpikir kritis tentang pengetahuan yang mereka pelajari melalui media video animasi.
7. Dimas Qondias, Dominika Elviana Kale, Elisabeth Susanti Tawa, Elisabeth Tantina Ngura, Veronika Owa Mere (2024) Berjudul: *Effectiveness Of Animated Video Learning Media On Science Learning Outcomes Of Elementary School Students*. Proses pengumpulan data

dilakukan dengan mencari artikel dari jurnal nasional dan internasional yang berkaitan dengan topik penelitian yang terbagi dalam kurun waktu tahun 2020 sampai dengan tahun 2024. Penelitian ini mengidentifikasi sepuluh artikel yang pada akhirnya menunjukkan keefektifan video pembelajaran animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ujian IPA SD. Pengintegrasian animasi ke dalam pembelajaran IPA telah berkembang untuk memenuhi kebutuhan siswa, dan kini keefektifan animasi membuahkan hasil positif dalam meningkatkan pembelajaran. Penggunaan video animasi di dalam kelas berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Untuk mendorong pembelajaran yang inovatif dan efektif, video animasi perlu diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

8. Nur Aulia, Suci Perwita Sari (2022) Berjudul: *The Effect of Animated Videos on Creativity in Science Learning of Class V Students About Changes in Objects in Elementary School 067256 Medan Marelan District Academic Year 2020-2021*. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 96,23 pada uji-t, sedangkan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol adalah 70,73; dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi 25,86 poin daripada kelompok kontrol. T hitung sebesar 17,515 dengan signifikansi 0 000 diketahui dari tabel tersebut. T tabel dari 58 db pada taraf signifikansi 5% adalah 1,671. Jika nilai t hitung ($17,515 > 1,671$) lebih besar dari nilai t tabel dan nilai signifikansi terkait lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh film animasi terhadap berpikir kreatif siswa kelas V IPA di SDN 067256, Kecamatan Medan Marelan, tentang perubahan wujud. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan meningkatkan motivasi belajarnya. Hal ini dapat dilakukan dengan memperhatikan dengan saksama saat proses pembelajaran dimulai, mengajukan pertanyaan yang matang, dan memiliki keinginan yang kuat untuk memahami.

9. Nanda Mulyani, Suhono, Wiwied Pratiwi, Yeasy Agustina Sari, Tristan Rokhmawan (2024) Berjudul: *The Development of English Learning Media through Animated Videos for Student Grade IX Maarif Ansoru Al Hasaniyah Junior High School*. Penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut: angket, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Metode analisis data meliputi analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis, desain, pengembangan, dan implementasi merupakan empat tahapan dalam proses pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua melalui pembelajaran animasi untuk siswa kelas sembilan. Hasil analisis materi menunjukkan persentase 100% (sangat baik), hasil analisis media menunjukkan persentase 88% (sangat baik), hasil tes individu menunjukkan persentase 88,6% (sangat baik), dan hasil analisis kelompok menunjukkan persentase 85,6% (sangat baik). Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan video animasi untuk siswa kelas sembilan di SMP Maarif Ansoru Al Hasaniyah di Rukti Basuki, Kecamatan Rumbia, Provinsi Lampung Tengah, Bali sangat bermanfaat.
10. Irmawati D Ishak, Paramita Tahalu (2021) Berjudul: *Improving Social Studies Learning Outcomes Using PBL-Based Animated Videos in Elementary Schools*. Menggunakan desain penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang membagi intervensi menjadi dua tahap, dengan setiap tahap menyertakan animasi video berbasis pembelajaran berbasis masalah (PBL). Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan proporsi siswa yang mencapai tujuan pembelajaran meningkat dari 46% pada fase praktik menjadi 93% pada tahap akhir semester kedua. Semuanya menunjukkan bahwa pendekatan ini secara efektif menyeimbangkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep IPS. Penelitian saat ini melengkapi literatur yang ada dengan mengatasi tantangan penggunaan alat multimedia dalam pendidikan dan

menyediakan praktik yang berguna bagi siswa yang ingin meningkatkan strategi pengajaran mereka di bidang ilmu sosial.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan penggabungan mengenai keterkaitan antar variabel yang dirancang berdasarkan teori yang telah dijelaskan, lalu dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan pengertian tentang hubungan antar variabel yang diteliti untuk merumuskan hipotesis. Penelitian ini menerapkan metode yang melibatkan pretest dan posttest pada dua kelompok sampel, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.. Penelitian ini menggunakan strategi pengujian yang mencakup kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dengan masing-masing kelompok menerima tes awal dan tes akhir. Di mana kelompok eksperimen menerima hasil melalui penggunaan media visual, sedangkan kelompok kontrol tidak.

Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 77 Seluma

Bagaimana pengaruh media Pembelajaran Video Animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 77

Moore (Ricard & Meilani, 2017:194
Ranah Kognitif

Simpulan

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian atau uji hipotesis ini merupakan representasi dari kenyataan, prediksi, bukti, atau kesimpulan. Asumsi penelitian berhubungan pada dasar-dasar yang menjadi acuan pemikiran dan tindakan dalam sebuah penelitian, menurut Tim Penyusun PPKI (2015: 18). Sedangkan menurut Arikunto (2013:65), asumsi merupakan langkah awal dalam penelitian yang diterima kebenarannya oleh peneliti. Dengan kata lain, peneliti harus mengambil keputusan terhadap suatu permasalahan sebelum menarik kesimpulan apapun dari penelitiannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan titik tolak untuk menentukan keabsahan suatu fakta yang tidak memerlukan pembuktian lebih lanjut. Dalam penelitian ini, asumsi yang diambil adalah bahwa kecemasan dalam berinteraksi sosial berhubungan dengan prokrastinasi akademik, karena tingkat kecemasan yang rendah dalam interaksi sosial dapat memberikan dampak negatif terhadap peserta didik lainnya.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam riset bagi Sugiono mengemukakan kalau hipotesis merupakan suatu balasan sedangkan buat persoalan permasalahan yang diajukan dalam riset, di mana permasalahan riset sudah diformulasikan dalam wujud persoalan. Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan adalah:

H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDN 77 Seluma

H_a : Ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDN 77 Seluma