# EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA PESERTA DIDIK KELAS V UPT SPF SDN PAMPANG KOTA MAKASSAR

**SKRIPSI**

**YULIA NURMASITA DEVI**
**4519103028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA**
**UNIVERSITAS BOSOWA**
**2023**

# EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA PESERTA DIDIK KELAS V UPT SPF SDN PAMPANG KOTA MAKASSAR

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**YULIA NURMASITA DEVI**
**4519103028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS BOSOWA**
**2023**

SKRIPSI

EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
PADA PESERTA DIDIK KELAS V
UPT SPF SDN PAMPANG KOTA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh

YULIA NURMASITA DEVI
NIM 4519103028

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 21 Februari 2023

Menyetujui:

| Pembimbing I, | Pembimbing II, |
|---|---|
| Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd. | Dr. Hj. Rahmaniah, S.Pd., M.Pd. |
| NIDN. 0922097001 | NIDN. 0031126393 |

Mengetahui:

| Dekan<br>Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, | Ketua Program Studi<br>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, |
|---|---|
| Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd. | Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd. |
| NIK. D. 450375 | NIK. D. 450591 |

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulia Nurmasita Devi

NIM : 4519103028

Judul Skripsi : Efektivitas Media Animasi dalam Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 2 Februari 2023

Yang membuat pernyataan,

Yulia Nurmasita Devi

# ABSTRAK

Yulia Nurmasita Devi. 2023. *Efektifitas Media Animasi dalam Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Asdar dan Rahmaniah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media animasi dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu memberikan tes sebelum adanya perlakuan, kemudian memberikan tes setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media animasi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 27 orang. Penelitian dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan tes yang dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis diperoleh rata-rata nilai sebelum diberi perlakuan menggunakan media animasi soal *pretest* rendah dan setelah diberi perlakuan menggunakan media animasi soal *posttest* meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.

**Kata Kunci**: Media animasi, hasil belajar tematik siswa.

# ABSTRACT

Yulia Nurmasita Devi. 2023. The Effectiveness of Animation Media in Thematic Learning for Class V Students of UPT SPF SDN Pampang Makassar City. Thesis for Elementary School Teacher Education Study Program, Bosowa University. Supervised by Asdar and Rahmaniah.

The purpose of this research was to determine the effectiveness of animated media in thematic learning in class V UPT SPF SDN Pampang, Makassar City. This type of research is a quantitative experimental research with a One Group Pretest-Posttest Design research design, namely giving a test before the treatment, then giving a test after the treatment using animation media. The sample of this research was 27 students of class V. The research was conducted in four meetings. Data collection techniques used in this study were observation, documentation and tests which were analyzed with descriptive statistics. The results of this study indicate that animated media is effectively used in thematic learning for students of class V UPT SPF SDN Pampang, Makassar City. This can be seen based on the results of the analysis obtained that the average value before being treated using animated media about the pretest was low and after being treated using animated media the posttest questions increased. Thus it can be concluded that Animation Media is effectively used in thematic learning for fifth grade students of UPT SPF SDN Pampang, Makassar City.

**Keywords**: Animation media, student thematic learning outcomes.

# PRAKATA

Pertama-tama puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat serta kuasa-Nya semata penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "Efektivitas Media Animasi dalam Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar".

Penyelesaian tulisan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung, terutama dan teristimewa dipersembahkan kepada kedua orang tua tercinta. Kepada ayah Wahyono terima kasih sudah menjadi ayah yang telah membanggakan anaknya sampai detik ini, yang sudah memberi semangat dan memotivasi sehingga peneliti semangat mengerjakan tugas akhir, kepada ibu Sri Suwarti terima kasih telah menjadi ibu hebat, sabar, dan tangguh selama ini. Untuk kakakku Mayor Mar Joko Susilo terima kasih telah memotivasi agar tetap semangat dan untuk Pakde Dwi juga Bude Ratna terima kasih atas dukungannya selama ini.

Penulis menyadari sepenuhnya, mengingat keterbatasan yang dimiliki begitu banyak kesulitan dan hambatan yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat dorongan, bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Bosowa, Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si., yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua prodi PGSD Universitas Bosowa yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran, dan kecermatan.

5. Dr. Hj. Rahmaniah, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran, dan kecermatan.
6. Terima kasih kepada Fefbrianti Iren, selaku teman sejawat yang telah membersamai penulis dalam menyelesaikan bimbingan skripsi.
7. Teman-teman seperjuangan khususnya Tim Kedaireka Pontianak yang telah memberikan dukungan.
8. Teman-teman *online* terutama Duta Inspirasi *Library batch* 5 yang selalu mendukung dan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.
9. Berbagai pihak yang telah membantu serta memberikan dukungan, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi semua pihak, baik penulis, pembaca, dan rekan-rekan mahasiswa khususnya di Universitas Bosowa.

Makassar, 2 Februari 2023

Yulia Nurmasita Devi

## DAFTAR ISI

Halaman

**HALAMAN JUDUL** ..... i

**HALAMAN PENGESAHAN** ..... ii

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI** ..... iii

**ABSTRAK** ..... iv

**ABSTRACT** ..... v

**PRAKATA** ..... vi

**DAFTAR ISI** ..... viii

**DAFTAR TABEL** ..... x

**DAFTAR GAMBAR** ..... xi

**DAFTAR LAMPIRAN** ..... xii

**BAB I PENDAHULUAN** ..... 1

A. Latar Belakang ..... 1
B. Identifikasi Masalah ..... 5
C. Pembatasan Masalah ..... 5
D. Rumusan Masalah ..... 6
E. Tujuan Penelitian ..... 6
F. Manfaat Penelitian ..... 6

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** ..... 8

A. Kajian Teori ..... 8
1. Media Pembelajaran ..... 8
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran ..... 11
3. Media Audiovisual Animasi ..... 13
4. Pembelajaran Tematik ..... 17
5. Pengertian Efektivitas Hasil Belajar ..... 20
B. Penelitian yang Relevan ..... 22
C. Kerangka Pikir ..... 24
D. Hipotesis Penelitian ..... 25

**BAB III METODE PENELITIAN** ..... 26

A. Jenis dan Desain Penelitian ..... 26
B. Populasi dan Sampel Penelitian ..... 27
C. Lokasi dan Waktu Penelitian ..... 27
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel ..... 28
E. Teknik Pengumpulan Data ..... 29
F. Teknik Analisis Data ..... 30

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** ..... 37

A. Hasil Penelitian ..... 37
B. Pembahasan ..... 51

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN** ..... 55

A. Kesimpulan ..... 55
B. Saran ..... 55

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 56

**LAMPIRAN** ..... 59

**RIWAYAT HIDUP** ..... 94

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Peserta Didik SDN Pampang Kota Makassar .....27
Tabel 3.2 Indeks Kesukaran Soal.....33
Tabel 4.1 Profil Sekolah.....37
Tabel 4.2 Uji Validitas Soal Pretest .....38
Tabel 4.3 Uji Validitas Soal Posttest.....39
Tabel 4.4 Koefisien Reliabilitas.....39
Tabel 4.5 Tabel Reliabilitas Pretest dan Posttest .....40
Tabel 4.6 Uji Daya Pembeda Soal Pretest .....40
Tabel 4.7 Uji Daya Pembeda Soal Posttest.....41
Tabel 4.8 Tingkat Kesukaran Soal Pretest .....42
Tabel 4.9 Tingkat Kesukaran Soal Posttest.....43
Tabel 4.10 Uji Normalitas Pretest dan Posttest.....44
Tabel 4.11 Uji Homogenitass Pretest dan Posttest.....44
Tabel 4.12 Data Hasil Pretest dan Posttest.....45
Tabel 4.13 Data Posttest.....46
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Pretest .....46
Tabel 4.15 Data Posttest.....47
Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Posttest.....48
Tabel 4.17 Rekapitulasi Data Pretest dan Posttest .....48
Tabel 4.18 Analisis Statistik Inferensial .....50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....59
Lampiran 2 Daftar Hadir Siswa .....65
Lampiran 3 Soal Tes *Pretest* .....67
Lampiran 4 Soal Tes *Posttest* .....71
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian .....74
Lampiran 6 Hasil *Pretest* Siswa Dengan Nilai Terendah .....75
Lampiran 7 Hasil *Pretest* Siswa Dengan Nilai Tertinggi .....76
Lampiran 8 Hasil *Posttest* Siswa Dengan Nilai Terendah .....77
Lampiran 9 Hasil *Posttest* Siswa Dengan Nilai Tertinggi .....78
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian .....79
Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....81
Lampiran 12 Lembar Observasi .....82
Lampiran 13 Analisis Uji Validitas *Pretest* .....83
Lampiran 14 Analisis Uji Validitas *Posttest* .....84
Lampiran 15 Analisis Uji Reabilitas *Pretest* .....85
Lampiran 16 Analisis Uji Reliabilitas *Pretest* .....86
Lampiran 17 Analisis Uji Daya Beda Soal *Pretest* .....87
Lampiran 18 Analisis Uji Daya Beda Soal *Posttest* .....88
Lampiran 19 Analisis Tingkat Kesukaran Soal *Pretest* .....89
Lampiran 20 Analisis Tingkat Kesukaran Soal *Posttest* .....90
Lampiran 21 Analisis Uji Normalitas dengan SPSS .....91
Lampiran 22 Tabel Distribusi .....92
Lampiran 23 Cuplikan Media Animasi .....93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir.....25

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan manusia dimana di dalamnya terdapat kegiatan belajar- mengajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, serta kebiasaan baik sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan seseorang, masyarakat dan lingkungan (Fathurrohman, 2017). Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan di sekolah di bawah pengawasan guru untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dalam segala aspek, baik secara kognitif memberikan pelajaran dan ilmu yang berguna sesuai perkembangan ilmu pengetahuan alam, aspek sosial yaitu hubungan peserta didik dengan peserta didik lainnya maupun dengan guru. Dengan demikian, ketika peserta didik bertumbuh dewasa, mereka siap berinteraksi sosial. Hal terpenting adalah aspek sikap peserta didik yang sejak dini dibentuk agar nantinya dapat menjadi pribadi yang sopan dan berbudi luhur. Pendidikan juga merupakan sarana yang sangat baik bagi suatu negara untuk membangun sumber daya manusia yang diperlukan bagi setiap peserta didik untuk dapat mengembangkan diri sesuai potensi yang dimiliki (Chaerudin, 2019).

Kemajuan teknologi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Salah satu permasalahan yang sering terjadi antara peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran adalah belum tersedianya media pembelajaran terbaru, salah

satunya adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang masih jarang digunakan dalam proses belajar-mengajar yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak menyenangkan. Peserta didik cenderung kurang aktif dan mudah bosan dalam proses pembelajaran karena hanya terpaku pada buku teks. Untuk itu tujuan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi adalah untuk membantu guru dalam mengomunikasikan pesan dan isi pembelajaran kepada peserta didik agar pesan lebih mudah dipahami, lebih menarik dan lebih menyenangkan. Berubahnya media pembelajaran merupakan salah satu hakikat pendidikan yang perlu untuk selalu dilakukan guna mengikuti perkembangan zaman. Media adalah salah satu alat yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran berbasis topik dan digunakan untuk mendistribusikan materi pembelajaran (Daryanto, 2016).

Guru harus lebih kreatif, terutama ketika memilih cara untuk menggunakan banyak media pembelajaran yang tersedia. Media memiliki fungsi dan bentuk yang berbeda untuk menyampaikan materi sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran (Lestrijanah dkk, 2017). Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari ketersediaan sarana yang mendukung, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Pada pembelajaran yang menarik pun menuntut peserta didik untuk memunculkan ide-ide terbaik, sehingga guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang sesuai (Ahyansyah dkk, 2020). Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional Indonesia dibutuhkan reformasi dan inovasi dalam

penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien (Burhan & Putri, 2022)

Konsep pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 yang sedang digunakan saat ini adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan jenis pembelajaran terkait topik atau berbasis tema yang digunakan untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran untuk membantu peserta didik agar lebih mudah memahami gabungan konsep tersebut karena pada kurikulum sebelumnya setiap mata pelajaran dipisahkan sesuai topik berdasarkan mata pelajaran yang dipelajari. Pembelajaran tematik bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik secara bermakna dan menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran agar mampu berpikir kritis sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat padda guru melainkan berpusat pada peserta didik. Menurut Mamat dkk dalam Prastowo Andi (2019), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terpadu, dengan menggabungkan materi dari beberapa muatan pelajaran dalam satu topik yang disebut dengan tema.

Peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang tepat. Makin tepat medianya, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Muhardini dkk, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya semangat peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan peserta didik mencapai hasil belajar yang efektif. Ukuran keberhasilan mengajar guru terletak pada terjadi

tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat guru dapat memilih atau menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakterteristik materi yang disajikan.

Video animasi adalah rangkaian dari banyak gambar diam dan ketika diproyeksikan maka gambar akan bergerak dan tampak hidup, seperti kartun dalam televisi (Syamsuar dan Reflianto, 2019). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi adalah benda diam yang bergerak. Video termasuk dalam kategori materi audiovisual yang merupakan media yang menggabungkan dua aspek, yaitu: aspek visual dan auditif. Alat bantu visual dirancang untuk merangsang penglihatan peserta didik, dan alat bantu auditif dirancang untuk merangsang indera pendengaran. Menggabungkan kedua aspek ini memungkinkan komunikasi yang lebih efektif dan efisien sehingga memungkinkan pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik dari pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.

Dalam penggunaan media animasi di sekolah memerlukan sarana dan prasarana yang mendukung. Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa sarana untuk menunjang pembelajaran menggunakan media animasi sudah tersedia di SDN Pampang Kota Makassar, begitu pula dengan prasarana yang memadai dan dapat dibuktikan dengan terbukanya pihak kepala sekolah maupun para guru di SDN Pampang terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *digital*. Namun, yang menjadi kendala adalah belum diterapkannya media animasi dalam proses pembelajaran tematik ditambah lagi

dengan kurangnya minat belajar pada peserta didik yang terlihat kurang antusias ketika melakukan pembelajaran secara konvensional. Hal ini yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian menggunakan video animasi sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran tematik kepada peserta didik di SDN Pampang Kota Makassar. Peneliti ingin mengetahui penggunaan video animasi pada pembelajaran tematik apakah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Berdasarkan latar belakang, maka dilakukan penelitian kuantitatif eksperimen dengan bermaksud mengadakan penelitian mengenai pembelajaran tematik menggunakan media animasi untuk megetahui efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik.

## B. Identifikasi Masalah

Dari hasil Identifikasi ditemukan beberapa masalah penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik, yaitu:

1. Penggunaan media pada pembelajaran tematik masih kurang bervariasi dan perlu untuk ditingkatkan
2. Belum diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan video animasi di SDN Pampang
3. Rendahnya minat belajar tematik peserta didik di SDN Pampang

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, diperoleh gambaran permasalahan yang begitu luas. Namun menyadari adanya keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian

ini maka peneliti hanya akan meneliti pada efektivitas media animasi dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan umum yakni: apakah media animasi efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar?

**E.Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media animasi dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.

**F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah implementasi dari media pembelajaran tematik dengan menggunakan media animasi untuk mengetahui efektivitas dari media tersebut melalui hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini bisa dijadikan bahan masukan atau rujukan untuk kepentingan pengembangan ilmu dalam strategi yang lebih lanjut terhadap objek atau aspek lainnya dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik, dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan melatih peserta didik untuk berani mengungkapkan kemampuan ide berpikir dalam memecahkan suatu masalah pada pembelajaran tematik sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Selain itu pemahaman dan daya ingat peserta didik akan bertahan lama karena proses pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan model pembelajaran berbasis teknologi.
b. Bagi guru, sebagai informasi dan masukan untuk menerapkan penggunaan media animasi dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar peserta didik.
c. Bagi para peneliti pendidikan, dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut.
d. Bagi sekolah, dengan menggunakan model inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi berharga bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran.

# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## A. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *"Medius"* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Daryanto, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan atau penerima pesan (Daryanto, 2016).

Menurut Lubis dan Asy'ari (2020), media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, pembelajaran seharusnya berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik serta memberi ruang yang cukup bagi kemandirian peserta didik sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan peserta didik (Maimunah, 2018).

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan atau minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Nurfadhillah, 2021). Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Tafono (2018), media pembelajaran memiliki beberapa peranan dalam proses pelaksanaan belajar- mengajar, yaitu:

1. Peserta didik mempunyai sebuah kemampuan untuk dapat memahami pembelajaran dengan baik sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan media dalam pelaksanan proses pembelajaran di kelas merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat disepelakan. Peran penggunaan media pembelajaran adalah sebagai suatu benda atau sebuah peristiwa yang dapat membuat peserta didik mendapatkan sebuah pengetahuan, keterampilan juga sikap.
2. Media dapat membangkitkan minat belajar peserta didik secara alami. Penggunaan media bukan hanya untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar, akan tetapi juga dapat membawa pengaruh positif bagi psikologis anak karena

media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik.

3. Media dapat menampilkan kembali sebuah peristiwa atau kejadian dengan berbagai macam cara.

Media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh guru, yaitu:

1) Manfaat Umum

a. Lebih menarik, pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
b. Materi jelas, materi pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik.
c. Tidak mudah bosan, media yang dipakai dalam proses belajar-mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal dari penuturan seorang guru sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan energi.
d. Peserta didik lebih aktif, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Hal tersebut karena peserta didik tidak hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga aktif dalam sebuah kegiatan, seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan lain sebagainya.

2) Manfaat praktis

a. Meningkatkan proses belajar, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

b. Memotivasi peserta didik, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya.

c. Merangsang kepekaan, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu (Ega, 2016).

Oleh karena itu, berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar- mengajar media pembelajaran sangat bermanfaat dan berfungsi dengan baik sebagai salah satu media pembelajaran.

**2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman (Simarmata, 2019).

Dari karakteristik tersebut, maka guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Contohnya: kaset audio, radio, dan *mp3*. Menurut Hapsari (2017), ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar- mengajar, antara lain:

a. Media grafis, seperti: gambar, foto, grafik bagan, kartun, poster, dan lain-lain. Media grafis juga biasa disebut dengan dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.

b. Media tiga dimensi, seperti: diorama.

c. Media proyeksi, seperti: slide, film strips, dan lain-lain.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dalam media ini hanya menggunakan alat bantu proyeksi/proyektor. Media visual dibedakan menjadi dua, yaitu media visual diam dan media visual gerak.

a. Media visual diam, contohnya: foto, gambar pilihan atau potongan gambar, film bingkai, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan sebagainya.

b. Media visual gerak, contohnya: gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya (Muhardini dkk, 2020).

3. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Media ini dibedakan menjadi dua, yaitu: media audiovisual diam dan media audiovisual gerak.

a. Media audiovisual diam, contohnya: TV diam, film rangkai bersuara, buku bersuara.

b. Media audiovisual gerak, contohnya: animasi, film TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain sebagainya (Mustiningtiyas dkk, 2020)

4. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

a. Papan (tulis, buletin, flanel, magnetik, listrik, dan paku).
b. Realita adalah benda-benda nyata seperti aslinya. Contohnya: seorang guru membawa kelinci, burung, dan ikan lalu mengajak peserta didiknya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.
c. Sumber belajar pada masyarakat diantaranya dengan karya wisata dan berkemah (Wati, 2016).

Dari beberapa pengelompokan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari:

a. Media Visual: Media yang hanya dapat dilihat, seperti: foto, gambar, poster, kartun, grafik.
b. Media Audio: Media yang hanya dapat didengar saja, seperti: kaset audio, *mp3*, radio.
c. Media Audiovisual: Media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti: film bersuara, video animasi, televisi.
d. Media serbaneka: Media yang terdapat di sekitar, seperti : papan tulis, papan buletin, dan media realita atau benda-benda nyata.

**3. Media Audiovisual Animasi**

a. Pengertian Media Audiovisual Animasi

Dengan penggunaan media audiovisual sangat memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik di dalam proses belajar-mengajar. Media audiovisual dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk audio dan visual yang dapat merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat terjadi proses pembelajaran yang efektif (Nokman Riyanto, 2018).

Animasi menggambarkan konsep dengan gerakan menunjukkan proses atau menarik perhatian ke suatu wilayah atau elemen layar, karena animasi biasanya melibatkan grafik, maka akan sangat bergantung pada ukuran dan jenis file dari grafik yang sedang dianimasikan (Simarmata dan Mujiarto, 2019). Media animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya) serta tulisan teks. Video merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak atau sebuah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, serta memproses gambar bergerak (Mustiningtyas dkk, 2018). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan dari berbagai objek yang disusun secara sistematis dan bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu.

b. Kelebihan Video Media Animasi

Kelebihan video animasi dalam bidang pendidikan yaitu mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, menarik perhatian peserta didik dengan mudah, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran peserta didik yang lebih berkesan, animasi juga dapat membantu menyediakan pembelajaran secara maya (Kurniawan dkk, 2018).

Kelebihan media animasi antara lain:

1. Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, *image*, grafik, dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.
2. Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh.
3. Gambar serta warna-warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik bagi peserta didik.
4. Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
5. Lebih komunikatif, informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi dengan membaca kadang-kadang sulit dimengerti. Selain itu, untuk membaca suatu informasi pendidik harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan.
6. Mudah dibuat dan dimodifikasi.
7. Mudah dalam menyampaikan materi pelajaran (Uun, 2022).

c. Kriteria Animasi yang dapat digunakan Sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah

Ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru saat ingin memilih video animasi yang akan diberikan kepada peserta didik. Adapun syarat atau kriteria tersebut akan berkaitan dengan kesesuaian dengan beberapa indikator pembelajaran yang akan disampaikan. Menurut Sukanta (2016), kriteria yang dimaksud ialah sebagai berikut:

1. Video Tidak Terlalu Panjang

Pertama, pastikan bahwa video animasi tidak terlalu panjang. Meskipun

tampilannya menarik, namun perlu diingat bahwa anak-anak adalah tipe yang mudah bosan. Sehingga guru harus benar-benar bijak dalam mengatur durasi video animasi yang akan digunakan dalam pembelajaran.

2. Menyusun dengan Sistematis

Kedua, menyusun video animasi secara sistematis dan terarah. Hal ini diawali dengan membuat bagian-bagian apa saja yang akan dijelaskan melalui media tersebut. Sehingga akan diketahui seberapa besar andil video animasi untuk bisa mencakup keseluruhan materi yang sedang diajarkan ketika pembelajaran berlangsung.

3. Memilih Aplikasi Paling Tepat

Memilih aplikasi yang tepat untuk membuat video animasi. Guru yang kreatif tentu bisa membuat atau setidaknya mempelajari cara membuat video animasi dengan aplikasi tertentu.

d. *Website Doratoon*

Doratoon adalah *platfom* video animasi *explainer 2D* berbasis *website* dengan layanan *free trial* paling lama yaitu 60 hari. Meskipun *Doratoon* memiliki durasi *trial* yang lama, namun hasil ekstraknya setara dengan video buatan seorang professional. *Doratoon* juga menyediakan banyak *template* dengan elemen yang bisa diganti, baik itu warna maupun gayanya.

Cara membuat video dalam *doratoon* :

Langkah pertama: Pengguna harus menuju situs *website* resmi *Doratoon* dan mendaftar akun.

Langkah kedua: Pilih opsi "*workbench*" di bagian atas layar dan arahkan ke nama bagian "editor".

Langkah ketiga: Pilih opsi "create a new video" dan setelah itu, sistem akan meminta pengguna untuk mengatur gaya video. Setelah memilih gaya, situs *web* akan mengarahkan pengguna kembali ke bagian editor.

Langkah keempat: Seorang pengguna perlu menambahkan karakter, teks, *template*, dan adegan yang berbeda dalam video. Sekarang pengguna dapat mengekspor video dalam format *MP4* (Fauziah dan Ninawati, 2022).

**4. Pembelajaran Tematik**

Menurut Prastowo (2019), pendidikan memiliki kedudukan sebagai media yang berpengaruh untuk kemajuan suatu bangsa terhadap apa yang diperoleh melalui pengembangan sumber daya manusia disetiap aspeknya. Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak (Hidayah, 2015). Dalam model ini, guru harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diambil dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku. Pembelajaran tematik merupakan proses dalam memperoleh keterampilan melalui pelajaran dan pengalaman yang dalam proses pembelajarannya disajikan dalam proses pengintegrasian antar mata pelajaran maupun intra-mata pelajaran dengan mencari pokok pikiran, konsep dasar, dan tema yang dapat dipadukan (Asdar dkk, 2021).

Pembelajaran tematik lebih menekankan kepada belajar sambil melakukan sesuatu *(learning by doing)*. Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman pelajaran yang mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuannya karena sesuai dengan tahap perkembangannya yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan.

Menurut Lubis dan Asy'ari (2020), ada beberapa macam karakteristik pembelajaran tematik yang perlu diketahui. Karakteristik yang menonjol dalam pembelajaran tematik (terpadu) yaitu:

a. Adanya efisiensi.
b. Pendekatan pembelajarannya konstekstual bertumpu pada masalah-masalah nyata.

Menurut Hafidhoh (2021), secara umum prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi empat, yaitu:

a. Prinsip penggalian tema

Prinsip penggalian tema merupakan prinsip utama dalam pembelajaran tematik. Artinya tema-tema yang saling tumpang tindih dan adanya keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran. Dengan demikian, dalam penggalian tema tersebut hendaklah memperhatikan beberapa syarat-syarat, diantaranya:

1) Tema hendaknya tidak terlalu luas, namun dengan mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran
2) Tema harus bermakna, maksudnya ialah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi peserta didik untuk belajar selanjutnya

3) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak
4) Tema yang dikembangkan harus mewadai sebagian besar minat anak
5) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa autentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar.
6) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat (asas relevansi)
7) Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar

b. Prinsip Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran dapat optimal apabila guru mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses pembelajaran. Dalam pengelolaan pembelajaran hendaklah guru dapat berlaku sebagai berikut:

1) Guru hendaknya jangan menjadi *single actor* yang mendominasi pembicaraan dalam proses belajar-mengajar.
2) Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerja sama kelompok.
3) Guru perlu mengakomodasi ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terfikirkan dalam perencanaan.

c. Prinsip evaluasi

Evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Dalam hal ini, perlu diadakan evaluasi dalam pembelajaran tematik, maka diperlukan langkah-langkah positif antara lain:

1) Memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan evaluasi diri *(self evaluation/self assessment)* disamping bentuk evaluasi lainnya.
2) Guru perlu mengajak peserta didik untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai.

d. Prinsip reaksi

Guru harus bereaksi terhadap aksi peserta didik dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit tetapi justru mengarahkan sebuah kesatuan yang utuh dan bermakna. Manfaat pembelajaran tematik diantaranya:

1) Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
2) Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
5) Peserta didik mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.

**5. Pengertian Efektivitas Hasil Belajar**

Efektivitas sama dengan keefektifan yang berarti mencapai keberhasilan. Efektif merupakan kata dasar, sementara kata sifat dari efektif adalah efektivitas. Efektivitas berasal dari bahasa Inggris "*efectivity*" yang berarti ada efeknya, dapat membawa hasil (KBBI, 2001). Efektivitas menunjukkan keberhasilan jika hasil kegiatan mendekati sasaran maka semakin tinggi efektivitasnya.

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung apa yang dipelajari oleh pembelajar (Nurrita, 2018).

Menurut (Mustika dkk, 2021), hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintesis dan Evaluasi (Fathurrohman, 2017).

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata, tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik yaitu kemampuan yang berhubungan dengan

keterampilan fisik. Kemampuan psikomotorik memiliki dimensi, yaitu mengenai persepsi, kesiapan, peniruan, dan peningkatan.

Efektivitas hasil belajar dapat dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan. Penelitian ini menggunakan ranah kognitif sebagai tolak ukur untuk mengetahui efektivitas media animasi yang digunakan terhadap hasil belajar peserta didik.

**B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian tentang penerapan pembelajaran tematik menggunakan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan beberapa penelitian yang relevan yaitu, penelitian yang pernah dilakukan oleh Rilis Alfonna pada Mei 2022 yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di Kelas V MIN24 Bireun". Hubungan antara penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama meneliti di kelas V, perbedaannya terdapat pada *website* atau aplikasi yang digunakan dalam membuat media animasi dimana penelitian ini menggunakan aplikasi animaker, sedangkan peneliti menggunakan *website* doratoon.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah, dkk pada tahun 2021 dengan judul “Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Kelas V SDN Karangtengah”. Pada penelitian tersebut hanya menggunakan video pembelajaran biasa sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan video pembelajaran berbentuk animasi.

Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Mila Lestari, dkk pada tahun 2020 yang berjudul "Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Matematika di SDIT Insantama". Pada penelitian yang ini terdapat persamaan media yang digunakan yang membedakannya hanya fokus mata pelajaran, dimana penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika dalam materi pecahan senilai sedangkan peneliti menggunakan materi dengan pembelajaran tematik.

Penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas dan Koeswati pada tahun 2022 yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Pada penelitian tersebut video yang digunakan adalah video yang diambil dari *youtube* sedangkan video animasi yang digunakan pada penelitian yang akan peniliti lakukan merupakan video animasi yang dibuat sendiri oleh peneliti.

Penelitian Ni Made Wirayanti, dkk pada tahun 2020 dengan judul "Penerapan Pembelajaran Tematik Berbantu Media Interaktif Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Bukian". Hasil penelitian ini menunjukan Penerapan Model Pembelajaran Tematik Berbantu Media Interaktif Berbasis Animasi sangat efektif dan mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

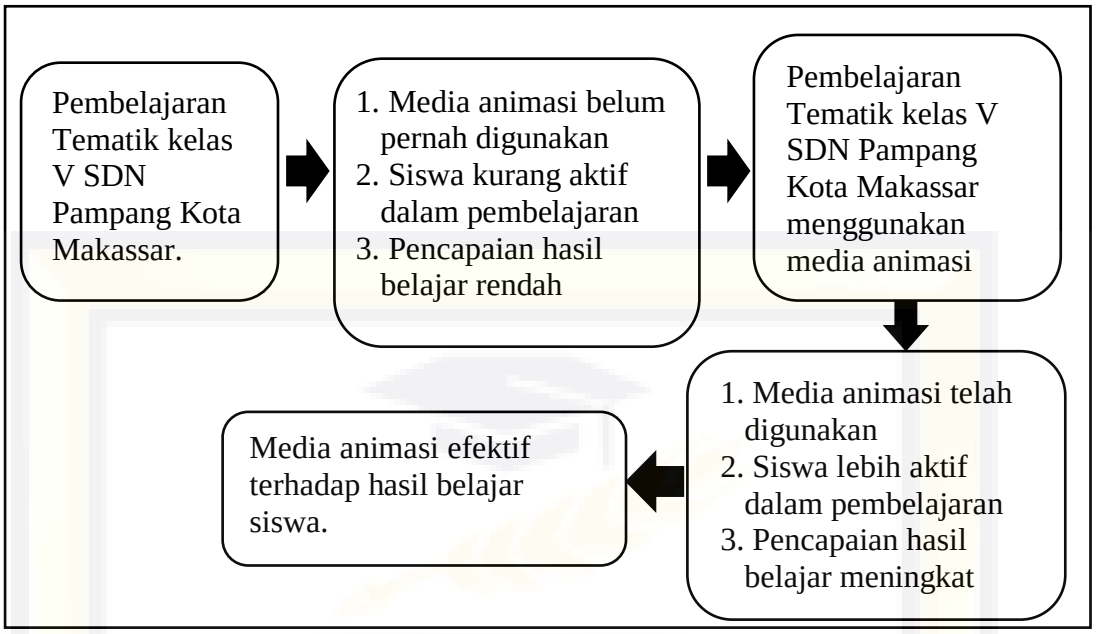
Dari beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan, peneliti menemukan perbedaan-perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian

yang akan peneliti lakukan. Adapun perbedaan dan menjadi keunggulan bagi penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu:

1. Pada penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan satu muatan mata pelajaran saja tetapi pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan tiga muatan mata pelajaran yang berbasis pembelajaran tematik.
2. Pada penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan video pembelajaran yang diambil melalui *platform* lain, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan akan menggunakan video orisinil yang dibuat sendiri oleh peneliti.
3. Sampel yang digunakan pada penelitian terdahulu dan yang akan peneliti ambil berbeda.

## C. Kerangka Pikir

Peneliti memilih media animasi karena media ini merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat pembelajaran di kelas. Media ini memiliki kelebihan diantaranya mampu menyajikan materi yang lebih menarik, mudah, sederhana, dan dapat menyajikan informasi yang lebih informatif dengan ilustrasi audio maupun visual. Pembelajaran tematik menggunakan media animasi dirasa sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar karena membuat peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran dan membuat peserta didik lebih memaknai inti dari suatu materi melalui media yang tidak lagi hanya berpusat pada guru.




Gambar 2.1 Skema Kerangka pikir

**D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori, maka dirumuskan hipotesis penelitian ini dinyatakan sebagai berikut: media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.

# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Jenis dan Desain Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Tujuan penggunaan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik peserta didik UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.

### 2. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Postest Design*. Dalam desain ini terdapat satu kelompok yang dipilih secara langsung, kemudian diberi *pretest* dan setelah perlakuan selanjutnya diberi *posttest* untuk mengetahui perbedaan kelompok eksperimental antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Soal yang digunakan pada *pretes*t dan *postest* tingkatannya sama dengan waktu yang berbeda. Adapun rancangan *pretest-posttest* dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\boxed{\mathbf{O_1\ X\ O_2}}$$

Keterangan:
$O_1$ : nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)
$O_2$ : nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)
X : perlakuan (treatment)

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SPF SDN Pampang Makassar khususnya di kelas V, yang berlokasi di Pampang, Kecamatan Panakukkang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar yang belajar menggunakan pembelajaran tematik Tahun Ajaran 2022/2023.

Tabel 3.1 Data peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar yang belajar menggunakan pembelajaran tematik Tahun Ajaran 2022/2023.

| No | Kelas | Laki-Laki | Perempuan | Jumlah |
|---|---|---|---|---|
| 1. | V-a | 15 | 12 | 27 |
| 2. | V-b | 12 | 13 | 25 |

Sumber: Tata Usaha UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar

### 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan *Random Sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V-a UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar sebanyak 27 orang, terdiri dari 15 orang laki-laki, dan 12 orang perempuan.

## D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Dalam Penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan media animasi dalam pembelajaran tematik.
b. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar pembelajaran tematik.

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terbagi atas dua, variabel terikat dan variabel bebas. Adapun yang merupakan variabel bebas atau independen adalah media animasi dan yang merupakan variabel terikat atau dependen adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik.

a. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran tematik yang dimaksud yaitu penggunaan media pembelajaran berbentuk audiovisual yang digunakan sebagai sarana untuk belajar dengan menampilkan gambar animasi yang bergerak dan memuat konten materi pembelajaran tematik sehingga diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan.
b. Hasil belajar pembelajaran tematik adalah bukti pencapaian kemampuan belajar yang diperoleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran tematik, hasil belajar yang diteliti di penelitian ini adalah hasil belajar dari aspek

kognitif yang didapatkan setelah diberikan soal pada saat *pretest* dan *posttest* dalam pembelajan tematik.

Pada penelitian ini ranah yang akan diukur adalah ranah kognitif untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah suatu cara yang tepat untuk menilai perilaku. Dalam hal ini pengamatan langsung terhadap berbagai kejadian atau situasi nyata kelas, sehingga melalui metode ini diperoleh gambaran terlaksana atau tidaknya tiap tahap dalam strategi pembelajaran yang sedang diteliti.

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto, dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui suatu dokumen ataupun arsip dan catatan khusus serta gambar-gambar yang berada dilokasi penelitian menggunakan alat-alat pendokumentasian seperti kamera maupun alat-alat untuk mencatat. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran video animasi, foto, arsip-arsip dan berkas kegiatan untuk melengkapi data yang diperlukan.

3. Tes

Tes yang digunakan adalah soal yang diberikan untuk mengukur

kemampuan awal peserta didik dan hasil belajar peserta didik sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* menjalani proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah jenis tes pilihan ganda. Data tes tersebut kemudian akan dijadikan acuan untuk menarik kesimpulan pada akhir penelitian.

**F. Teknik Analisis Data**

Menurut Creswell, teknik analisis data adalah metode dalam proses mengolah data untuk dapat dijadikan sebagai informasi. Dalam suatu penelitian, penganalisisan data perlu untuk dilakukan agar data lebih dapat mudah untuk dipahami. Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskpritif dan statistik inferensial.

Teknik analisis data yang digunakan dalam proposal penelitian ini yaitu sebagai berikut:

**1. Uji coba Instrumen**

Uji coba instrumen digunakan dengan tujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari sebuah instrumen yang akan di gunakan dalam penelitian dengan tujuan untuk mengetahui alat pengumpulan data layak digunakan.

a. Uji Validitas

Istilah validitas berasal dari bahasa Inggris *validity*, yang diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi validitas, validitas yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya, Uji validitas dapat menggunakan rumus teknik *korelasi pearson product moment*:

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

(Arikunto, 2015)

Keterangan:
$R_{xy}$ = Koefisien korelasi antara variabel x dan y
$\sum XY$ = Jumlah nilai perbutir dikalikan nilai per siswa
$\sum X$ = Jumlah nilai per butir
$\sum Y$ = Jumlah nilai per siswa
$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor X
$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor Y
N = Jumlah sampel

Setelah menghitung r-hitung, hal yang dilakukan selanjutnya adalah membandingkan r-hitung dengan r-tabel dengan taraf signifikan 5% jika, r-hitung ≥ r-tabel maka dinyatakan valid, dan sebaliknya jika r-hitung ≤ r-tabel maka dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Jadi reliabilitas adalah konsisten pemerolehan skor oleh orang yang sama ketika mereka diujikan dengan tes yang sama pada waktu yang berbeda. Uji reliabilitas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_{b^2}}{\sigma_{t^2}}\right)$$

(Somantri dan Mohidin, 2014)

Keterangan:
$r_{11}$ = Reliabilitas Instrument
k = Banyaknya butir pertanyaan
$\Sigma\sigma b^2$ = Jumlah varians butir
$\sigma\, t^2$ = Varians total

Jika nilai alpha ≥0,7 artinya instrumen tersebut dikatakan reliabilitas mencukupi, sedangkan jika alpha ≥0,08 ini mensugesti seluruh item dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat.

c. Tingkat Kesukaran Soal

Sebuah soal dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar untuk di kerjakan. Suatu soal yang terlalu mudah di kerjakan tidak akan merangsang peserta didik dalam mengerjakan. Dan sebaliknya jika soal terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dalam mengerjakan. Untuk menganalisis taraf kemudahan soal uraian maka di gunakan rumus:

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

(Arikunto, 2015)

Keterangan:
p = Indeks kesukaran
B = Jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar
JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Untuk menentukan tingkat kesukaran soal, jumlah skor siswa yang menjawab dengan benar dibagi dengan jumlah seluruh peserta tes.

Tabel 3.2 Indeks Kesukaran Soal

| Besarnya Indeks Kesukaran Soal | Kriteria |
|---|---|
| Kurang dari 0,30 | Sukar |
| 0,30 - 0,70 | Sedang |
| Lebih dari 0,70 | Mudah |

(Arikunto, 2015)

Adapun kriteria untuk mengetahui indeks kemudahan soal setiap itemnya di gunakan: soal P = 0,00-0,30 termasuk soal sukar, soal P = 0,31-0,70 termasuk soal sedang, dan soal P = 0,71-1,00 termasuk soal mudah.

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda adalah :

$$DB = \frac{S_A - S_B}{J_A}$$

(Hendriana dan Soemarmo, 2014)

Keterangan:
DB = Daya pembeda soal
$S_A$ = Jumlah skor kelompok atas suatu butir
$S_B$ = Jumlah skor kelompok bawah suatu butir
$J_A$ = Jumlah skor ideal suatu butir

Kriteria untuk mengetahui daya pembeda butir soal adalah :

Jika DB = 0,00 – 0,20 artinya item soal jelek

Jika DB = 0,21 – 0,40 artinya item soal cukup

Jika DB = 0,41 – 0,70 artinya item soal baik

Jika DB = 0,71 – 1,00 artinya item soal baik sekali

Butir-butir soal yang baik adalah butir-butir soal yang mempunyai indeks 0,40 sampai dengan 0,70.

**2. Uji Prasyarat**

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan uji data untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada (P>0,05). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada (P<0,05) maka data dinyatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau berbeda. $H_0$ berarti varians kelompok sama, sedangkan $H_1$ berarti varians setiap kelompok berbeda. Pada penelitian ini uji homgenitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 26.* Apabila nilai signifikansi >0,05 maka data tersebut dikatan homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi <0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

**3. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan efektif atau tidaknya media pembelajaran video animasi sebelum dan sesudah diterapkan dalam proses pembelajaran tematik di SDN Pampang Kota Makassar.

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t) dengan langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan rumus:

   $$Md = \frac{\sum d}{N}$$

   Keterangan:
   Md = Mean dari perbedaaan *pretest* dan *posttest*
   ∑d = Selisih dari *pretest* dan *posttest*

N = Subjek pada sampel

2. Mencari harga $\sum X^2 d$ dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:
$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
$\sum d$ = Selisih dari pretest dan posttest
N = Subjek pada sampel

3. Menentukan harga $t_{hitung}$ dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N\ (N-1)}}}$$

Keterangan:
t = Uji t
Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
$\Sigma X^2 d$ = Nilai kuadrat deviasi
N = Subjek pada sampel
(Sumber: Arifin, 2011: 80)

Untuk menentukan hipotesis yang terpilih sebelumnya terlebih dahulu ditentukan $t_{tabel}$ nya. Pada rumus *paired-sample t-Test* nilai df *(degree of freedo*m) nya adalah jumlah sampel dikurangi satu atau n-1. Adapun kriteria hasil hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka Ho ditolak dan $H_1$ diterima, yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.
b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ho diterima dan $H_1$ ditolak, yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi tidak efektif digunakan dalam pembelajaran tematik di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.

c. Menentukan $t_{tabel}$ dengan mencari $t_{tabel}$ menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan a = 0,05 dan db = n–1.

# BAB IV
# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 24-31 Januari 2023 dengan menggunakan materi pembelajaran tematik menggunakan media animasi pada peserta didik kelas V-a di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Adapun profil sekolah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tabel Profil Sekolah SDN Pampang Kota Makassar

| No | PROFIL SEKOLAH | |
|---|---|---|
| 1 | Nama Sekolah | UPT SPF SD Pampang |
| 2 | Status Sekolah | Negeri |
| 3 | NPSN | 40313493 |
| 4 | Akreditasi | B |
| 5 | Alamat Sekolah | Jl. Pampang II |
| 6 | Kelurahan | Pampang |
| 7 | Kecamatan | Panakukkang |
| 8 | Kota | Makassar |
| 9 | Provinsi | Sulawesi Selatan |
| 10 | Kode Pos | 90231 |
| 11 | Jumlah Guru | 18 Orang |
| 12 | Jumlah Siswa | 367 Siswa |
| 13 | Perpustakaan | 1 |
| 14 | Ruang Kelas | 6 |

Sumber: Tata Usaha UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar

## 1. Uji Coba Instrumen

### a. Uji Validitas

Pengujian validitas ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Hasil uji validitas instrument tes dalam penelitian ini didapatkan dari hasil perbandingan antara $r_{tabel}$ dengan $r_{hitung}$. Kriteria pengambilan keputusan jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka, butir pernyataan dinyatakan valid namun, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka, butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Sedangkan nilai $r_{tabel}$ untuk jumlah responden sebanyak 27 orang dan $\alpha = 5\%$ adalah 0,374. Berdasarkan analisis diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.2 Uji Validitas Soal *Pretest*

| Butir | $r\text{-}_{hitung}$ | $r\text{-}_{tabel}$ | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1 | 0.551 | 0,374 | Valid |
| 2 | 0.609 | 0,374 | Valid |
| 3 | 0.500 | 0,374 | Valid |
| 4 | 0.602 | 0,374 | Valid |
| 5 | 0.524 | 0,374 | Valid |
| 6 | 0.524 | 0,374 | Valid |
| 7 | 0.802 | 0,374 | Valid |
| 8 | 0.673 | 0,374 | Valid |
| 9 | 0.585 | 0,374 | Valid |
| 10 | 0.801 | 0,374 | Valid |
| 11 | 0.747 | 0,374 | Valid |
| 12 | 0.747 | 0,374 | Valid |
| 13 | 0.747 | 0,374 | Valid |
| 14 | 0.747 | 0,374 | Valid |
| 15 | 0.689 | 0,374 | Valid |

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai $r_{hitung}$ untuk butir 1 sampai butir 15 lebih besar daripada $r_{tabel}$. Dengan demikian, semua butir pertanyaan pada instrumen *pretest* dinyatakan valid.

Tabel 4.3 Uji Validitas *Posttest*

| Butir | $r_{hitung}$ | $r_{tabel}$ | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1 | 0.573 | 0,374 | Valid |
| 2 | 0.599 | 0,374 | Valid |
| 3 | 0.509 | 0,374 | Valid |
| 4 | 0.617 | 0,374 | Valid |
| 5 | 0.725 | 0,374 | Valid |
| 6 | 0.593 | 0,374 | Valid |
| 7 | 0.667 | 0,374 | Valid |
| 8 | 0.668 | 0,374 | Valid |
| 9 | 0.613 | 0,374 | Valid |
| 10 | 0.667 | 0,374 | Valid |
| 11 | 0.554 | 0,374 | Valid |
| 12 | 0.802 | 0,374 | Valid |
| 13 | 0.802 | 0,374 | Valid |
| 14 | 0.819 | 0,374 | Valid |
| 15 | 0.742 | 0,374 | Valid |

**b. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas instrumen dihitung hanya untuk butir-butir yang dinyatakan valid. Selanjutnya koefisien reliabilitas yang telah diperoleh dari hasil analisis dengan bantuan menggunakan program *Microsotf for Windows* diinterpretasikan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 4.4 Koefisien Reliabilitas

| **Koefisien Reliabilitas** | **Interpretasi** |
|---|---|
| $0,00 < r \leq 0,20$ | Reliabilitas sangat rendah |
| $0,20 < r \leq 0,40$ | Reliabilitas rendah |
| $0,40 < r \leq 0,60$ | Reliabilitas sedang |
| $0,60 < r \leq 0,80$ | Reliabilitas tinggi |
| $0,80 < r \leq 1,00$ | Reliabilitas sangat tinggi |

Berdasarkan analisis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Tabel Reliabilitas *Pretest* dan *Posttest*

| Instrumen | Cronbach's Alpha | N of Items |
|---|---|---|
| *Pretest* | 0,884 | 15 |
| *Posttest* | 0,886 | 15 |

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas, diperoleh hasil nilai koefisien reliabilitas untuk instrument *pretest* dan *posttest* masing-masing sebesar 0,884 dan 0,886. Nilai ini berada pada rentang $0,80 < r \leq 1,00$, hal ini menunjukkan reliabilitas instrumen sangat tinggi.

**c. Daya Pembeda Soal**

Berdasarkan hasil perhitungan mengggunakan bantuan program *Microsoft Excel for Windows.* Perhitungan daya beda instrumen tes secara lengkap disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.6 Uji Daya Pembeda Soal *Pretest*

| Butir Valid | Daya Beda | |
|---|---|---|
| | Nilai IDB | Kriteria |
| 1 | 0.615 | Baik |
| 2 | 0.462 | Baik |
| 3 | 0.538 | Baik |
| 4 | 0.615 | Baik |
| 5 | 0.538 | Baik |
| 6 | 0.538 | Baik |
| 7 | 0.769 | Sangat Baik |
| 8 | 0.615 | Baik |
| 9 | 0.462 | Baik |
| 10 | 0.846 | Baik |
| 11 | 0.462 | Baik |
| 12 | 0.462 | Baik |
| 13 | 0.462 | Baik |
| 14 | 0.462 | Baik |
| 15 | 0.538 | Baik |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 15 soal yang valid, 14 soal memiliki indeks daya beda yang baik, dan 1 soal memiliki indeks daya beda baik. Secara keseluruhan indeks daya beda 15 butir soal sebesar 0,559 tergolong baik.

Tabel 4.7 Uji Daya Pembeda Soal *Posttest*

| Butir Valid | Daya Beda | |
|---|---|---|
| | Nilai IDB | Kriteria |
| 1 | 0.462 | Baik |
| 2 | 0.538 | Baik |
| 3 | 0.538 | Baik |
| 4 | 0.538 | Baik |
| 5 | 0.692 | Baik |
| 6 | 0.538 | Baik |
| 7 | 0.615 | Baik |
| 8 | 0.615 | Baik |
| 9 | 0.615 | Baik |
| 10 | 0.615 | Baik |
| 11 | 0.462 | Baik |
| 12 | 0.538 | Baik |
| 13 | 0.538 | Baik |
| 14 | 0.615 | Baik |
| 15 | 0.769 | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 15 soal yang valid, 14 soal memiliki indeks daya beda yang baik, dan 1 soal memiliki indeks daya beda sangat baik. Secara keseluruhan indeks daya beda 15 butir soal sebesar 0,579 tergolong baik.

**d. Tingkat Kesukaran Soal**

Berdasarkan hasil perhitungan mengggunakan bantuan program *Microsoft Excel for Windows.* Perhitungan tingkat kesukaran instrumen tes secara lengkap disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8 Tingkat Kesukaran Soal *Pretest*

| Butir Valid | Tingkat Kesukaran | |
|---|---|---|
| | Nilai P | Kriteria |
| 1 | 0.704 | Mudah |
| 2 | 0.778 | Mudah |
| 3 | 0.704 | Mudah |
| 4 | 0.704 | Mudah |
| 5 | 0.667 | Sedang |
| 6 | 0.667 | Sedang |
| 7 | 0.444 | Sedang |
| 8 | 0.667 | Sedang |
| 9 | 0.704 | Sedang |
| 10 | 0.519 | Sedang |
| 11 | 0.296 | Sukar |
| 12 | 0.296 | Sukar |
| 13 | 0.296 | Sukar |
| 14 | 0.296 | Sukar |
| 15 | 0.667 | Sedang |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 15 soal yang valid, 4 soal memiliki tingkat kesukaran yang mudah, 7 soal memiliki tingkat kesukaran sedang dan 4 soal memiliki tingkat kesukaran sukar.

Tabel 4.9 Tingkat Kesukaran Soal *Posttest*

| Butir Valid | Tingkat Kesukaran | |
|---|---|---|
| | Nilai P | Kriteria |
| 1 | 0.778 | Mudah |
| 2 | 0.741 | Mudah |
| 3 | 0.704 | Mudah |
| 4 | 0.741 | Mudah |
| 5 | 0.667 | Sedang |
| 6 | 0.667 | Sedang |
| 7 | 0.444 | Sedang |
| 8 | 0.593 | Sedang |
| 9 | 0.630 | Sedang |
| 10 | 0.444 | Sedang |
| 11 | 0.259 | Sukar |
| 12 | 0.259 | Sukar |
| 13 | 0.259 | Sukar |
| 14 | 0.296 | Sukar |
| 15 | 0.630 | Sedang |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 15 soal yang valid, 4 soal memiliki tingkat kesukaran yang mudah, 7 soal memiliki tingkat kesukaran sedang dan 4 soal memiliki tingkat kesukaran sukar.

## 2. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini akan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena sampel kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusan dalam uji, dapat dilakukan melalui pendekatan probabilitas, signifikansi yang digunakan $\alpha$=0,05. Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas, dengan ketentuan sebagai berikut:

1) Jika nilai *p-value* > 0.05 maka asumsi normalitas terpenuhi.
2) Jika nilai *p-value* < 0.05 maka asumsi normalitas tidak terpenuhi.

Tabel 4.10 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

| Tes | N | *p-value* |
|---|---|---|
| *Pretest* | 27 | 0,094 |
| *Posttest* | 27 | 0,187 |

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas, diketahui harga *p-value* untuk data *pretest* dan *posttest* masing-masing sebesar 0,094 dan 0,187, harga *p-value* ini lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti asumsi normalitas terpenuhi.

**b. Uji Homogenitas**

Adapun dasar pengambilan keputusan homogenitas, yaitu :

a) Jika probabilitas <0,05, maka kedua sampel nilai mempunyai varians yang berbeda atau tidak homogen.

b) Jika probabilitas >0,05, maka kedua sampel nilai mempunyai varians yang sama atau homogen.

Dengan menggunakan program SPSS 26, berikut ini merupakan tabel yang menunjukkan hasil uji homogenitas dalam penelitian ini.

Tabel 4.11 Uji Homogenitas *Pretest* dan *Pottest*

**Test of Homogeneity of Variances**

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|
| Hasil Belajar | Based on Mean | 2.010 | 1 | 52 | .162 |
| | Based on Median | 1.567 | 1 | 52 | .216 |
| | Based on Median and with adjusted df | 1.567 | 1 | 40.987 | .218 |
| | Based on trimmed mean | 1.422 | 1 | 52 | .239 |

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi Based on Mean adalah sebesar 0,162 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,05.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians nilai data tersebut adalah sama atau homogen.

**3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif**

Tabel 4.12 Data Hasil *Pretest* dan *Pottest*

| No | Nama Siswa | Jenis Kelamin | Nilai *Pretest* | Nilai *Posttest* |
|---|---|---|---|---|
| 1 | NH | P | 27 | 60 |
| 2 | WK | P | 33 | 67 |
| 3 | AS | P | 60 | 73 |
| 4 | MDIP | L | 80 | 93 |
| 5 | RA | L | 80 | 73 |
| 6 | NA | P | 60 | 73 |
| 7 | N | P | 60 | 93 |
| 8 | NAH | P | 60 | 87 |
| 9 | MA | L | 60 | 80 |
| 10 | SN | P | 60 | 80 |
| 11 | MH | L | 67 | 87 |
| 12 | AM | L | 53 | 80 |
| 13 | MI | L | 27 | 60 |
| 14 | MIS | L | 33 | 67 |
| 15 | SM | P | 73 | 100 |
| 16 | H | L | 47 | 73 |
| 17 | NAR | L | 80 | 100 |
| 18 | SAR | P | 73 | 93 |
| 19 | MAP | L | 73 | 100 |
| 20 | K | P | 67 | 87 |
| 21 | FAR | P | 47 | 73 |
| 22 | VVS | P | 47 | 93 |
| 23 | RAR | L | 53 | 80 |
| 24 | RHS | L | 67 | 93 |
| 25 | MZ | L | 53 | 87 |
| 26 | MA | L | 67 | 80 |
| 27 | R | L | 53 | 80 |

Berdasarkan hasil diatas jumlah keseluruhan hasil *pretest* 1.619 dan *posttest* 2.258 setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Media animasi. Dengan nilai rata-rata *pretest* 59,96 dan *posttest* sebesar 83,62.

**a. Data *Pretest***

Pemberian *Pretest* dilakukan sebelum siswa diberikan perlakuan. Hasil perhitungan *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Data *Pretest*

| Nilai | Frekuensi | Persen |
|---|---|---|
| 91-100 | 0 | 0 |
| 81-90 | 0 | 0 |
| 71-80 | 8 | 7,4 |
| 61-70 | 6 | 7,4 |
| 51-60 | 8 | 3,7 |
| 41-50 | 1 | 29,6 |
| 31-40 | 2 | 22,2 |
| 21-30 | 2 | 29,6 |
| 11-20 | 0 | 0 |
| 0-10 | 0 | 0 |
| Jumlah | 27 | 100 |

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa frekuensi hasil pretest, siswa yang mendapatkan nilai 21-30 ada 2 orang, siswa yang mendapatkan nilai 31-40 ada 2 orang, siswa yang mendapatkan 41-50 ada 1 orang, siswa yang mendapatkan nilai 51-60 ada 8 orang, siswa yang mendapatkan 61-70 ada 6 orang, siswa yang mendapatkan 71-80 ada 8 orang.

Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| Valid (soal yang dikerjakan) | 15 |
| Missing (soal yang tidak dikerjakan) | 0 |

| | |
|---|---|
| Mean (nilai rata-rata) | 59,96 |
| Median (nilai tengah) | 67 |
| Modus (nilai yang sering muncul) | 67 |
| Minimum (nilai terendah) | 27 |
| Maximum (nilai tertinggi) | 80 |
| Jumlah keseluruhan | 1.619 |

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat hasil *pretest* yang menunjukkan bahwa data siswa yang diperoleh valid dengan nilai rata-rata 59,96. Nilai tertinggi dengan jumlah 80 sedangkan nilai terendah 27 dengan jumlah keseluruhan 1.619. Untuk nilai tengah dan nilai yang paling sering muncul pada *pre test* adalah 67.

**b. Data *Post-test***

Pemberian *Post-test* dilakukan setelah diberikan perlakuan. Hasil perhitungan *Posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Data *Post-test*

| Nilai | Frekuensi | Persen |
|---|---|---|
| 91-100 | 11 | 40,74 |
| 81-90 | 4 | 14,81 |
| 71-80 | 8 | 29,6 |
| 61-70 | 2 | 7,4 |
| 51-60 | 2 | 7,4 |
| 41-50 | 0 | 0 |
| 31-40 | 0 | 0 |
| 21-30 | 0 | 0 |
| 11-20 | 0 | 0 |
| 0-10 | 0 | 0 |
| Jumlah | 27 | 100 |

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa frekuensi hasil *posttest*, siswa yang mendapatkan nilai 51-60 ada 2 orang, siswa yang mendapatkan nilai

61-70 ada 2 orang, siswa yang mendapatkan nilai 71-80 ada 8 orang, siswa yang mendapatkan nilai 81-90 ada 4 orang, dan siswa yang mendapatkan nilai 91-100 adalah 11 orang.

Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest*

| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| Valid (soal yang dikerjakan) | 15 |
| Missing (soal yang tidak dikerjakan) | 0 |
| Mean (nilai rata-rata) | 83,62 |
| Median (nilai tengah) | 87 |
| Modus (nilai yang sering muncul) | 93 |
| Minimum (nilai terendah) | 60 |
| Maximum (nilai tertinggi) | 100 |
| Jumlah keseluruhan | 2.258 |

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa hasil *posttest* diperoleh data nilai jumlah keseluruhan adalah 2.258. Soal valid atau soal yang dikerjakan berjumlah 15 soal. Untuk soal yang tidak dikerjakan berjumlah 0 soal. Mean atau nilai rata-rata yaitu 83,62. Modus atau nilai yang paling sering muncul yaitu 93. Nilai terendah pada *post test* adalah 60 dan nilai tertingginya adalah 100.

**c. Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest***

Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 27 siswa, diperoleh rekapitulasi data yang dapat dilihat pada tabel 4.16.

Tabel 4.17 Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest*

| Pemusatan dan Penyebaran Data | *Pretest* | *Posttest* |
|---|---|---|
| Valid (soal yang dikerjakan) | 15 | 15 |
| Missing (soal yang tidak dikerjakan) | 0 | 0 |
| Mean (nilai rata-rata) | 59,96 | 83,62 |
| Median (nilai tengah) | 67 | 87 |
| Modus (nilai yang sering muncul) | 67 | 93 |

| | | |
|---|---|---|
| Minimum (nilai terendah) | 27 | 60 |
| Maximum (nilai tertinggi) | 80 | 100 |
| Jumlah keseluruhan | 1.619 | 2.258 |

Berdasarkan data pada tabel tersebut, menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa. Hasil data *pretest* memiliki sampel yaitu 27 dengan jumlah data nilai keseluruhan sebesar 1.619 . Nilai *mean* sebesar 59,96 sedangkan *median* 67 dan *modus* sebesar 67. Sedangkan nilai *minimum* yang diperoleh sebesar 27 dan untuk nilai *maximum* sebesar 93.

Adapun hasil *posttest* yang ditunjukkan berdasarkan data di atas memiliki banyak sampel sebanyak 27 dengan jumlah data keseluruhan sebesar 2.258. Nilai *mean* sebesar 83,62. Nilai *median* 87 dan *modus* sebesar 93. Sedangkan nilai *minimum* yang diperoleh sebesar 60 dan untuk nilai *maximum* sebesar 100.

Dapat dilihat pada tabel bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 24% dari 59,96 menjadi 83,62. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran animasi didapatkan data yang memberikan gambaran bahwa adanya perubahan nilai yaitu peningkatan hasil belajar tematik pada tiga materi pembelajaran yaitu tentang materi rangkuman teks penjelasan, materi manusia dan lingkungannya, dan materi hak-hak anak.

**4. Hasil Analisis Statistik Inferensial**

Analisis Statistik Inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada bab II yakni dalam penelitian ini digunakan hipotesis yaitu media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran

tematik pada siswa kelas V SDN Pampang Kota Makassar. Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis adalah sebagai berikut:

Tabel 4.18 Analisis Statistik Inferensial

| No | *Pretest* ($X_1$) | *Posttest* ($X_2$) | $\sum d = X_2 - X_1$ | $d^2$ |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 27 | 60 | 33 | 1089 |
| 2 | 33 | 67 | 34 | 1156 |
| 3 | 60 | 73 | 13 | 169 |
| 4 | 87 | 93 | 6 | 36 |
| 5 | 80 | 93 | 13 | 169 |
| 6 | 60 | 93 | 33 | 1089 |
| 7 | 60 | 93 | 33 | 1089 |
| 8 | 60 | 87 | 27 | 729 |
| 9 | 60 | 80 | 20 | 400 |
| 10 | 60 | 80 | 20 | 400 |
| 11 | 67 | 87 | 20 | 400 |
| 12 | 53 | 80 | 27 | 729 |
| 13 | 27 | 60 | 33 | 1089 |
| 14 | 33 | 67 | 34 | 1156 |
| 15 | 80 | 93 | 13 | 169 |
| 16 | 47 | 73 | 26 | 676 |
| 17 | 93 | 100 | 7 | 49 |
| 18 | 80 | 93 | 13 | 169 |
| 19 | 73 | 93 | 20 | 400 |
| 20 | 67 | 87 | 20 | 400 |
| 21 | 80 | 93 | 13 | 169 |
| 22 | 80 | 93 | 13 | 169 |
| 23 | 53 | 80 | 27 | 729 |
| 24 | 67 | 93 | 26 | 676 |
| 25 | 53 | 87 | 34 | 1156 |
| 26 | 67 | 80 | 13 | 169 |
| 27 | 53 | 80 | 27 | 729 |
| Jumlah | 1.660 | 2.258 | 598 | 15.360 |

Tahap-tahap pengujian hipotesis sebagai berikut:

a. Mencari nilai mean dari perbedaan *Pretest* dan *posttest* dengan rumus:

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

$$= \frac{598}{27}$$

$$= 22{,}14$$

b. Mencari nilai kuadrat deviasi dengan menggunakan rumus:

$$\Sigma x^2 d$$

$$= \Sigma d - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

$$= 15.360 - \frac{(598)^2}{27}$$

$$= 15.360 - \frac{357.604}{27}$$

$$= 15.360 - 13.244$$

$$= 2.116$$

c. Mencari nilai db dengan menggunakan rumus:

db = n – 1

db = 27 – 1 = 26

d. Mencari nilai t dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{[\frac{\Sigma x^2 d}{N\ (N-1)}]}}$$

$$t = \frac{22{,}4}{\sqrt{[\frac{2116}{27\,(26)}]}}$$

$$t = \frac{22{,}4}{\sqrt{[\frac{2116}{702}]}}$$

$$t = \frac{22{,}4}{\sqrt{3{,}01}}$$

$$t = \frac{22{,}4}{1{,}73}$$

$$t = 12{,}95$$

e. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

$H_1$ diterima apabila $t_{Hitumg} \geq t_{Tabel}$

$H_0$ diterima apabila $t_{Hitung} < t_{Tabel}$

Menentukan harga $t_{Tabel}$ dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan a = 0,05 dan db = n–1=27–1=26. Maka diperoleh t 0,05 = 1,706

f. Kesimpulan

Setelah menentukan harga $t_{Hitumg}$ yaitu 12,95 dan $t\text{-}_{Tabel}$ yaitu 1,706. Maka dapat dilihat bahwa $t\text{-}_{Hitumg} \geq t\text{-}_{Tabel}$ = 12,95 ≥ 1,706 dan dapat disimpulkan bahwa $H_1$ diterima dan $H_0$ ditolak yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik.

**B. Pembahasan**

Kecanggihan teknologi terutama pada bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi seharusnya dimanfaatkan semaksimal mungkin. Perubahan zaman yang terus berkembang dengan sangat cepat membuat generasi lintas zaman harus bisa menguasai penggunaan teknologi. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media video animasi dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V SDN Pampang Kota Makassar.

Hasil belajar yang berbeda dipengaruhi karena adanya perlakuan *(treatment)*. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media video animasi yang diharapkan sejalan dengan upaya peningkatan dan pemanfaat teknologi pada bidang pendidikan.

Media animasi merupakan media berbentuk gambar bergerak dengan suara audio atau *backsound* yang menarik perhatian peserta didik, fungsi dari media ini adalah untuk menghindari kesalahan persepsi tentang suatu materi. Media animasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah animasi yang berisi ilustrasi dari penjelasan materi pembelajaran tematik yang berisi muatan tiga mata pelajaran sekaligus, yaitu: Bahasa Indonesia, IPS, dan Pendidikan Kewarganegaraan.

Pemberian *treatment* berupa penggunaan media animasi dilakukan sebanyak empat kali. Setelah pemberian *treatment*, penulis mendapatkan fakta bahwa penggunaan media animasi membuat peserta didik merasa gembira dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi semakin hidup. Hal ini selaras dengan pendapat Agustini & Ngarti (2020) bahwa salah satu aspek kelebihan dari media video adalah murid menjadi aktif dan percaya diri untuk menanggapi atau mengulangi materi pemebelajaran yang ditonton dari layar sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan mereka menjadi fokus dalam menyimak materi pembelajaran sehingga mampu untuk meningkatkan hasil belajarnya. Hal

tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *postest* yang lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*.

Berdasarkan *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN Pampang adalah 59,96 dengan kategori yakni terdapat 0 siswa (0%) sangat tinggi, 14 siswa (51,8%) tinggi, 9 siswa (33,3%) sedang, 4 siswa (14,8%) rendah, 0 siswa (0%) sangat rendah. Dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 sebelum menggunakan media animasi tergolong sedang. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa media sangat berperan penting terhadap hasil belajar peserta didik, sebagaimana teori yang disampaikan oleh Nurfadhillah bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan atau minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Sedangkan nilai rata-rata *postest* setelah menggunakan media animasi adalah 83,62. Terjadi peningkatan dari presentase kategori hasil belajar yakni 15 siswa (55,51%) sangat tinggi, 10 siswa (37%) tinggi, 2 siswa (7,4%) sedang, 0 siswa (0%) rendah, 0 siswa (0%) sangat rendah. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media animasi terjadi karena isi konten dari media yang sifatnya *memorable* sehingga meninggalkan kesan yang mendalam dan peserta didik lebih mudah memahami penjelasan yang dibuat menggunakan ilustrasi dalam media animasi. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Kurniawan dkk, kelebihan video animasi dalam bidang pendidikan yaitu mampu

menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, menarik perhatian peserta didik dengan mudah, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran peserta didik yang lebih berkesan, animasi juga dapat membantu menyediakan pembelajaran secara maya.

Hasil analisis statistik deskriptif dan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V SDN Pampang Kota Makassar. Namun perlu diperhatikan kembali bahwa dalam penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran masih memiliki kekurangan sebagaimana teori yang disampaikan oleh Sukanta, beberapa kekurangan media animasi yaitu : memerlukan fasilitas yang memadai sehingga memerlukan biaya lebih, dapat menyebabkan kejenuhan apabila durasi terlalu panjang, sifat komunikasi yang searah juga tetap mengharuskan guru untuk menggabungkan media pembelajaran ini dengan model pembelajaran secara konvensional agar pembelajaran berlangsung secara optimal.

# BAB V
# KESIMPULAN DAN SARAN

## A. Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian dan berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Berdasarkan hasil temuan dari keseluruhan data yang diperoleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik dengan menggunakan media animasi efektif digunakan, hal ini dapat dilihat dari data *posttest* yang lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran animasi dibandingkan data *pretest* yang tidak menggunakan media pembelajaran animasi.

## B. Saran

Adapun saran yang diberikan peneliti, sebagai berikut:

1. Kepada guru sekolah dasar khususnya pada pembelajaran tematik untuk mempertimbangkan media video animasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran tematik yang materinya beragam.
2. Kepada pemerintah daerah agar kiranya dapat megoptimalkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang berkembang secara pesat dengan memberikan sarana maupun prasarana yang merata untuk seluruh sekolah di Indonesia.

# DAFTAR PUSTAKA


Ahyansyah, A., Sa'dijah, C., & Qohar, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Operasi Hitung Pecahan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(12), 1827-1838.

Andrianingsih, I., Hastuti, I. D., & Fujiaturrahman, S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Etnomatematika Pada Bangun Ruang Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-10.

Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta

Asdar, Hamsiah, A., & Arsyad, S. N. (2021). *Sistem Pembelajaran Tematik Terpadu*. Yogyakarta: Azkiya Publishing.

Burhan, & Putri, F. M. (2022). Potret Tenaga Pendidik dalam Inovasi Pendidikan Abad 21. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, *4*(1), 74–88.

Chaerudin, Ali. 2019. *Manajemen pendidikan dan Pelatihan SDM*. Sukabumi: CV Jejak.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Daryono, Dkk. 2020. *Panduan pembelajaran via simulasi digital* (simding). Pasuruan : Lembaga academic & Research Institute

Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca.

Fauziah, M.P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audiovisual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505-6513.

Hafidhoh, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. At-Tahdzib: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(01), 50-58.

Hapsari, Agni Era. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Peserta didik". *Jurnal Scholaria*, Vol 7 No. 1.

Hendriana dan Soemarmo. 2014. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.

Hidayah, Nurul. (2015). "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*". Jurnal Terampil*, Volume 2 No. 1 Juni 2015.

Ilham, D. (2019). Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional. Didaktika: *Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109-122.

Lestrijanah, dkk. 2017. Pengaruh Media pembelajaran Geoboard Terhadap hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Didaktika Tauhidi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,Vol. 4, No. 2, Oktober 2017.

Istiqlal, Abdul. (2018). "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahapeserta didik Di Perguruan Tinggi". *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, Vol 3 No 2.

Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. (online) (https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119. Diakses: 3 Desember 2022)

Lubis, E. L. S., & Asy'ari, M. N. (2020). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Tematik. *Jurnal Sintaksis*, 2(2), 1-8.

Maimunah. (2016). "Metode Penggunaan Media Pembelajaran". *Jurnal Al-Afkar*. Vol 5 No 1 April 2016

Muhardini, S., Rahman, N., Mahsup, M., Sudarwo, R., Anam, K., & Fujiaturrahman, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran box nusantara untuk membentuk kemampuan memahami konsep tematik pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 284-291.

Mustiningtyas, P., Wahono, W., & Sa'ida, N. (2022). Hubungan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Anak Usia Dini Dengan Penggunaan Media Animasi Audiovisual Dalam Pembelajaran Di Kb. At-Taqwa Tahun Pelajaran 2021/2022. Proceeding Umsurabaya, 1(1).

Nokman Riyanto. 2018. *7 Karya 1 Buku*. Banjarnegara : CV Pelita Gemilang Sejahtera

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara

Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Sukabumi : CV Jejak Publisher

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *MISYKAT*: *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3 (1), 171.

Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta Timur: Prenada Media.

Rumanta, M. (2019). *Pendidikan Lingkungan Hidup*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka

Simarmata, J., Sibarani, C. G. G. T., & Silalahi, T. (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis

Somantri, A., & Muhidin, S.A. 2014. *Dasar-dasar Metode Statistika untuk Penelitian.* Bandung: Pustaka Setia.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukanta, Wayan. (2017). "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Swarnabhumi* Vol 2 No 1 Februari 2017.

Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). "Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0". E-Tech: *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).

Tafono, Talizaro. (2018). "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2: 108-109. (http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101. Diakses : 5 Desember 2022)

Undang-undang RI no.20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional* bab I pasal I

Uun, H. (2022). *Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik Peserta didik Kelas II SD 'Aisyiyah 1 Mataram Tahun 2021/2022* (Doctoral Dissertation, Universitas_Muhammadiyah_Mataram).

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata pena

# LAMPIRAN

***Lampiran 1*. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Pampang Kota Makassar

Kelas / Semester : V / 2

Tema 6 : Panas dan Perpindahannya

Subtema 1 : Suhu dan Kalor

Muatan Pembelajaran : PPKn, Bahasa Indonesia, IPS

Pembelajaran ke : 3

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

### 1. PPKn

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|---|
| 3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari. | 3.2.1 Mengemukakan hak sebagai anak. |
| 4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. | 4.2.1 Mengelompokkan hak sebagai anak. |

### 2. Bahasa Indonesia

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|---|---|
| 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik. | 3.3.3 Merangkum teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak. |
| 4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosa kata | 4.3.3 Melaporkan hasil rangkuman teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak. |

| | |
|---|---|
| baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual. | |

**3. IPS**

| **Kompetensi Dasar** | **Indikator** |
|---|---|
| 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. | 3.2.1 Mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan. |
| 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. | 4.2.1 Melaporkan hasil identifikasi interaksi manusia dengan lingkungan. |

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks, peserta didik dapat merangkum teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak dengan teliti.

2. Dengan penugasan, peserta didik dapat melaporkan hasil rangkuman teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak dengan percaya diri.
3. Dengan melakukan pengamatan, peserta didik dapat mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan secara benar.
4. Dengan diskusi, peserta didik dapat melaporkan hasil identifikasi interaksi manusia dengan lingkungan secara tepat dan jelas.
5. Setelah mengamati video, peserta didik dapat mengemukakan 3 hak sebagai anak dengan teliti.
6. Dengan diskusi, peserta didik dapat menjelaskan 3 hak sebagai anak.

**D. Materi Pembelajaran**

1. Merangkum teks penjelasan (eksplanasi).
2. Interaksi Manusia dengan Lingkungannya.
3. Hak-Hak Anak.

**E. Model, Pendekatan dan Metode Pembelajarann**

1. Model Pembelajaran : *video animation base learning*
2. Pendekatan pembelajaran : Saintifik
3. Metode pembelajaran :
   - Tanya jawab.
   - Diskusi.
   - Penugasan.

**F. Media Pembelajaran**

1. Video Animasi materi Bahasa Indonesia (Materi rangkuman teks penjelasan)

2. Video Animasi IPS (Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya)
3. Video Animasi PPKn (Materi Hak-Hak Anak)

**G. Sumber Belajar**

Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013.

**H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

| | **Kegiatan** | **Deskripsi** | **Alokasi Waktu** |
|---|---|---|---|
| a. | Pendahuluan | 1. Guru memberikan salam.<br>2. Guru membimbing peserta didik berdoa.<br>3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya.<br>4. Memeriksa kerapian peserta didik dan kebersihan kelas.<br>5. Absensi.<br>6. Apersepsi.<br>7. Menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.<br>8. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari. | 10 menit |
| b. | Inti | 1. Peserta didik mendapatkan penjelasan sekilas mengenai penggunaan media animasi dan penerapannya.<br>2. Peserta didik mendapatkan penjelasan singkat mengenai topik yang diangkat pada pembelajaran tematik<br>3. Peserta didik dengan bimbingan guru menggunakan media animasi dalam | 55 menit |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | proses pembelajaran.<br>4. Guru senantiasa memberikan motivasi dan dorongan selama proses pembelajaran.<br>5. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya<br>6. Guru memberikan petunjuk tentang cara pengisian lembar tes | |
| c. | Penutup | 1. Peserta didik dengan dibimbing guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang sudah dilaksanakan:<br>a. Apa yang telah kita pelajari hari ini?<br>b. Bagaimana perasaanmu?<br>2. Melakukan tindak lanjut<br>3. Berdoa<br>4. Salam | 5 menit |

Makassar, Januari 2023

Yulia Nurmasita Devi

***Lampiran 2.*** **Daftar Hadir Siswa**

Berikut ini merupakan data peserta didik kelas V-a yang akan menjadi sampel penelitian penggunaan media animasi dalam pembelajaran tematik :

| No | Kode Peserta didik | Jenis Kelamin | Januari | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 1 | NH | Perempuan | | | | |
| 2 | WK | Perempuan | | | | |
| 3 | AS | Perempuan | | | | |
| 4 | MDIP | Laki-laki | | | | |
| 5 | RA | Laki-laki | | | | |
| 6 | NA | Perempuan | | | | |
| 7 | N | Perempuan | | | | |
| 8 | NAH | Perempuan | | | | |
| 9 | MA | Laki-laki | | | | |
| 10 | SN | Perempuan | | | | |
| 11 | MH | Laki-laki | | | | |
| 12 | AM | Laki-laki | | | | |
| 13 | MI | Laki-laki | | | | |
| 14 | MIS | Laki-laki | | | | |
| 15 | SM | Perempuan | | | | |
| 16 | H | Laki-laki | | | | |
| 17 | NAR | Laki-laki | | | | |
| 18 | SAR | Perempuan | | | | |
| 19 | MAP | Laki-laki | | | | |
| 20 | K | Perempuan | | | | |
| 21 | FAR | Perempuan | | | | |
| 22 | VVS | Perempuan | | | | |
| 23 | RAR | Laki-laki | | | | |
| 24 | RHS | Laki-laki | | | | |
| 25 | MZ | Laki-laki | | | | |
| 26 | MA | Laki-laki | | | | |
| 27 | R | Laki-laki | | | | |

***Lampiran 3.* Soal *Pre-Test***

***Pre-test***

*( Bagi Peserta Didik )*

Nama : ……

Kelas : ……

Sekolah : ……

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

Matahari merupakan sumber energi panas terbesar. Panas matahari berasal dari reaksi fusi yang terjadi di dalam inti matahari. Reaksi fusi ini merupakan proses penggabungan atom-atom. Pancaran panas matahari bisa sampai hingga ke permukaan bumi.

1. Paragraf di atas membahas tentang ....
a. Proses penggabungan atom
b. Manfaat energi matahari
c. Sumber energi panas
d. Berbagai pancaran panas

2. Kata kunci pada paragraf tersebut adalah ….
a. Proses
b. Energi
c. Fusi
d. Reaksi

3. Kata tanya yang tepat untuk menanyakan pengertian dari reaksi fusi adalah ….
a. Bagaimana
b. Apa
c. Kapan
d. Mengapa

4. Menulis kembali secara pendek atau singkat sebuah bacaan atau teks tanpa mengurangi isi bacaan disebut…
a. Deskripsi

b. Menyalin
c. Mengarang
d. Meringkas

5. Tujuan meringkas buku adalah…
a. Gagasan utama sebuah buku
b. Latar belakang penulis buku
c. Bahasa yang digunakan penulis
d. Kesalahan yang terdapat pada buku

6. Lingkungan alam terdiri atas….
a. Makhluk hidup dan makhluk halus
b. Hewan dan tumbuhan
c. Benda hidup atau makhluk hidup dan benda mati
d. Manusia dan hewan

7. Contoh benda mati adalah….
a. Hewan dan tumbuhan
b. Manusia dan udara
c. Air dan tanah
d. Tumbuhan dan bebatuan

8. Akibat yang ditimbulkan dari tindakan membuang sampah sembarangan adalah….
a. Airan air tersumbat
b. Ikan akan menjadi sehat
c. Tanaman menjadi subur
d. Sampah mudah terurai

9. Perhatikanlah pernyataan berikut ini!

(1) Membangun pemukiman penduduk

(2) Membuka industri pengolahan minyak

(3) Membangun tambak udang

(4) Membuka pabrik garmen

Pernyataan di atas yang menunjukkan interaksi positif antara manusia dengan lingkungan alamnya adalah pernyataan…
a. Pertama

b. Kedua
c. Ketiga
d. Keempat

10. Lingkungan alam dapat mempengaruhi kebiasaan manusia. Berikut ini yang bukan salah satu contoh kebiasaan manusia tersebut adalah ….
a. Masyarakat yang tinggal di pegunungan mengenakan pakaian tebal
b. Masyarakat yang tinggal di daerah pantai pergi menangkap ikan
c. Sebagai besar masyarakat di kota memiliki pekerjaan di bidang industri
d. Masyarakat desa sarapan terlebih dahulu sebelum beraktivitas

Bacalah teks berikut!

Ahmad berasal dari keluarga yang tidak mampu. Penghasilan orang tuanya hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan makan sehari-hari. Pemerintah memberikan Ahmad beasiswa peserta didik. Beasiswa peserta didik tersebut digunakan Ahmad untuk membeli buku, seragam sekolah, tas, dan peralatan menulis.

11. Berdasarkan ilustrasi di atas, maka hak yang diperoleh Ahmad adalah…
a. Mendapatkan penilaian hasil belajar
b. Mendapatkan fasilitas belajar
c. Menerima pelayanan khusus
d. Menerima perlakuan yang sama

12. Perhatikan pernyataan berikut!

(1) Belajar dengan sungguh-sungguh

(2) Menggunakan fasilitas sekolah

(3) Mengetahui nilai ulangan

(4) Menggunakan kertas untuk menulis

Kewajiban seorang peserta didik di sekolah ditunjukkan oleh pernyataan nomor….
a. (1)
b. (2)
c. (3)
d. (4)

13. Adit merupakan seorang peserta didik sekolah dasar. Dia selalu mengerjakan semua tugasnya di sekolah dengan rasa penuh tanggung jawab. Tidak ada satupun tugas yang tidak selesai dikerjakannya. Ibu guru sangat senang memberikan tugas tambahan kepada Adit.

Manfaat yang akan diperoleh Adit adalah ….

a. Mendapatkan banyak pekerjaan dari guru
b. Sering dimintai bantuan oleh teman-temannya
c. Mendapatkan kepercayaan dari guru
d. Mendapatkan cemooh dari guru

14. Hak yang diperoleh Tedy ketika bermain bersama teman-temannya termasuk hak untuk ….
a. Memperoleh perlindungan dari ayah
b. Memperoleh kebutuhan ekonomi
c. Mendapatkan waktu untuk bermain
d. Mendapatkan perlakuan yang sama

15. Hak seorang anak di sekolah adalah…
a. Mendapat ilmu yang sama
b. Membayar uang sekolah
c. Mendapat tempat belajar seadanya
d. Bekerja

***Lampiran 4.* Soal *Post-Test***

***Post-test***

*( Bagi Peserta Didik )*

Nama : ……

Kelas : ……

Sekolah : ……

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

Bacaan berikut ini merupakan teks bacaan untuk soal nomor 1-3

Aktivitas menebang hutan secara liar dapat menyebabkan hutan menjadi gundul. Pada hutan yang gundul, tidak ada akar pohon yang dapat menyerap dan menahan air di tanah. Saat hujan deras turun, hutan yang gundul akan menyebabkan banjir. Selain itu, tanah yang gundul rawan longsor. Perilaku ini dapat merugikan manusia dan lingkungan alam.

Penebangan hutan secara liar juga dapat menyebabkan hilangnya tempat hidup dan makanan bagi hewan dan tumbuhan. Beberapa hewan liar seperti monyet, ular, dan buaya akan menyerbu pemukiman warga untuk mencari makanan. Jika dibiarkan begitu saja, maka hewan liar akan sulit beradaptasi hingga mengarah pada kepunahan.

1. Kata kunci pada paragraf utama teks diatas adalah…
a. Aktivitas manusia
b. Hujan deras
c. Kebakaran hutan
d. Pemukiman warga

2. Kata tanya yang tepat untuk menanyakan alasan terjadinya banjir pada hutan yang gundul adalah …
a. Bagaimana
b. Apa
c. Kapan
d. Mengapa

3. Ringkasan yang sesuai dengan isi bacaan tersebut adalah...
a. Aktivitas menebang hutan secara liar dapat menyebabkan banjir karena tidak ada akar pohon yang menyerap dan menahan air
b. Saat hujan deras turun, hutan yang gundul akan menyebabkan banjir dan rawan terjadinya tanah longsor
c. Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan banjir dan hilangnya tempat hidup serta makanan bagi hewan dan tumbuhan
d. Penebangan hutan secara liar juga dapat menyebabkan hilangnya tempat hidup dan makanan bagi hewan sehingga menyerbu pemukiman warga

4. Yang dimaksud dengan meringkas isi bacaan atau teks adalah…
a. Menulis kembali secara pendek atau singkat sebuah bacaan
b. Merangkai kata- kata indah pada paragraf
c. Memotong kalimat- kalimat pada teks
d. Mengubah isi teks secara keseluruhan

5. Langkah pertama yang harus dilakukan untuk meringkas bacaan adalah…
a. Membaca paragraf akhir
b. Melihat kata yang banyak digunakan
c. Membaca seluruh teks
d. Membaca sebagian teks saja

6. Contoh benda hidup adalah…
a. Hewan dan tumbuhan
b. Manusia dan batu
c. Udara dan air
d. Tanah dan hewan

7. Hubungan antara manusia dan alam dapat dikelompokan menjadi dua, yaitu…
a. Hubungan manusia yang berdampak positif dan yang bedampak negatif bagi alam
b. Hubungan manusia menyesuaikan diri dan memanfaatkan alam sekitar
c. Hubungan petani menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan
d. Hubungan tanaman dapat tumbuh dan nelayan memilih waktu untuk berlayar

8. Bentuk interaksi masyarakat dengan alam contoh : bercocok tanam, hasil interaksi dengan lingkungan alam adalah …
a. Mudah mendapatkan ikan segar
b. Mudah mendapatkan tanaman segar

c. Mendapatkan makanan segar
d. Mendapatkan sayuran segar

9. Tidak semua interaksi manusia dengan alam berdampak baik bagi alam. Perilaku mayarakat yang suka membuang sampah sembarangan misalnya dapat…
a. Merusak lingkungan alam di sekitarnya
b. Membuang sampah di sungai
c. Merusak manusia
d. Membuang sampah di laut

10. Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, juga dapat menyebabkan beberapa bencana yang merugikan manusia diantaranya, kecuali….
a. Terjadi banjir sampah
b. Kegiatan reboisasi
c. Bencana tanah longsor
d. Kebakaran hutan

11. Apakah yang dimaksud dengan kewajiban? Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kewajiban berasal dari kata wajib yang berarti...
a. Sesuatu yang diharapkan
b. Menjamin haknya terpenuhi
c. Harus dilakukan
d. Tidak perlu diikuti

12. Menurut konvensi hak anak dikelompokan dalam 4 golongan, kecuali….
a. Hak Kelangsungan Hidup
b. Hak Perlindungan
c. Hak Berinteraksi
d. Hak Berpatisipasi

13. Yang dimaksud dengan hak-hak peserta didik adalah hak untuk ….
a. Mendapat perlakuan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya
b. Memperoleh pendidikan agama sesuai dengan sekolah yang dianutnya
c. Menyelesaikan program pendidikan lebih dulu dari waktu yang telah ditentukan
d. Mendapat pelayanan khusus bilamana malas

14. Menjaga kebersihan kamar dan membantu orang tua termasuk contoh dari….
a. Hak anak di rumah
b. Kewajiban anak di rumah
c. Hak anak di pasar
d. Kewajiban anak di luar rumah

15. Memelihara lingkungan termasuk kewajiban….
a. Seluruh masyarakat
b. Sebagian masyarakat
c. Orang tua
d. Anak

***Lampiran 5.*** **Surat Izin Penelitian**

UNIVERSITAS BOSOWA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231
Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117,Faks. 0411 424 568
http://www.universitasbosowa.ac.id

Nomor : A.025/FKIP/Unibos/I/2023
Lampiran : -
*Perihal* : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah UPT SPF SDN Pampang
di –
Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Yulia Nurmasita Devi
NIM : 4519103028
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

**Efektivitas Media Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

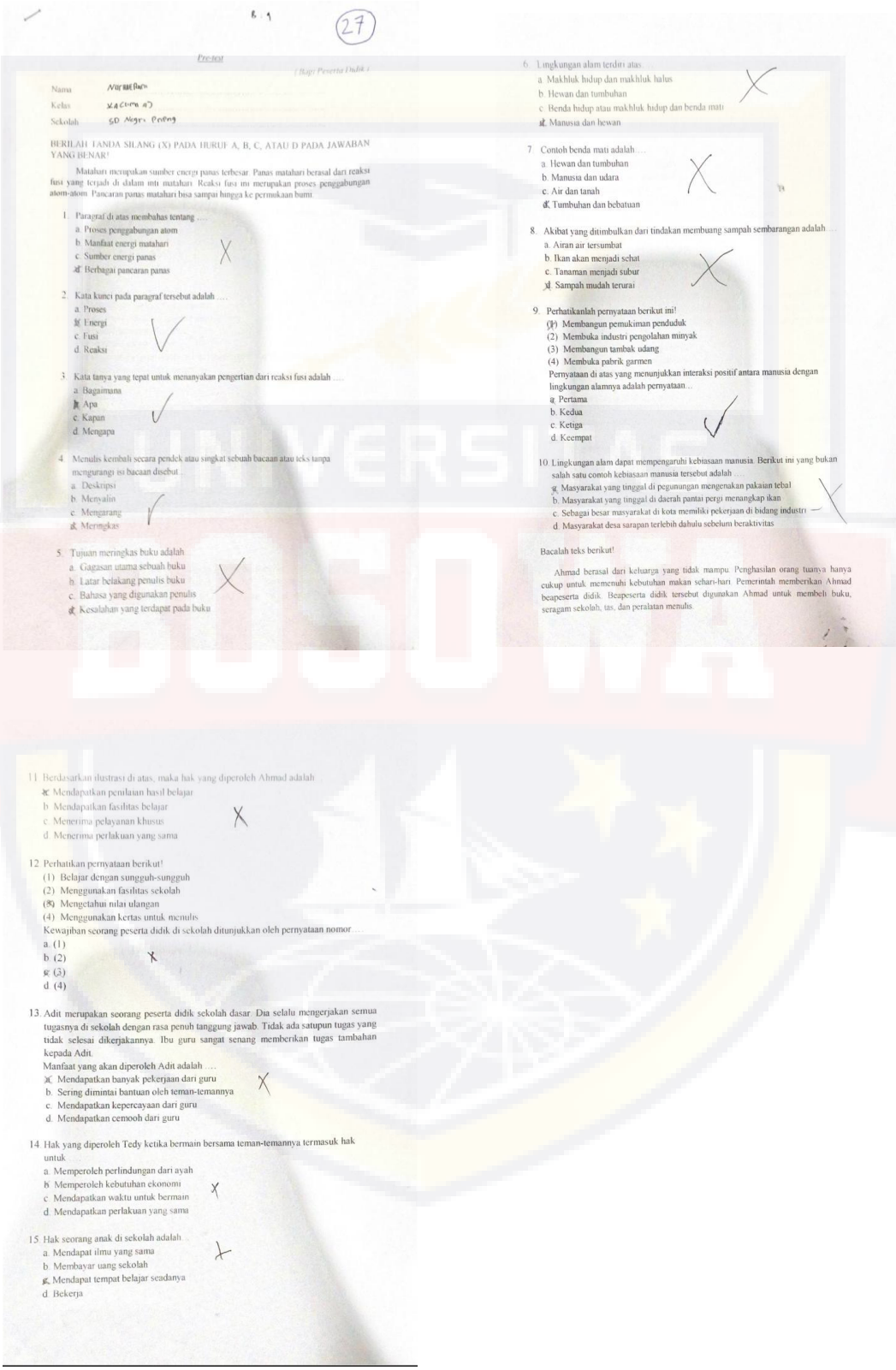
Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 18 Januari 2023
Dekan,

Dr. Isdar, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0922097001

**Tembusan:**
1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

## *Lampiran 6.* Hasil Pretest Siswa Dengan Nilai Terendah



27

Pretest

(Bagi Peserta Didik)

Nama : NUR RAHMAN

Kelas : X A (Cuma 4?)

Sekolah : SD Negri Pedang

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

Matahari merupakan sumber energi panas terbesar. Panas matahari berasal dari reaksi fusi yang terjadi di dalam inti matahari. Reaksi fusi ini merupakan proses penggabungan atom-atom. Pancaran panas matahari bisa sampai hingga ke permukaan bumi.

1. Paragraf di atas membahas tentang ....
   a. Proses penggabungan atom
   b. Manfaat energi matahari
   c. Sumber energi panas
   d. Berbagai pancaran panas

2. Kata kunci pada paragraf tersebut adalah ....
   a. Proses
   b. Energi
   c. Fusi
   d. Reaksi

3. Kata tanya yang tepat untuk menanyakan pengertian dari reaksi fusi adalah ....
   a. Bagaimana
   b. Apa
   c. Kapan
   d. Mengapa

4. Menulis kembali secara pendek atau singkat sebuah bacaan atau teks tanpa mengurangi isi bacaan disebut ....
   a. Deskripsi
   b. Menyalin
   c. Mengarang
   d. Meringkas

5. Tujuan meringkas buku adalah
   a. Gagasan utama sebuah buku
   b. Latar belakang penulis buku
   c. Bahasa yang digunakan penulis
   d. Kesalahan yang terdapat pada buku

6. Lingkungan alam terdiri atas
   a. Makhluk hidup dan makhluk halus
   b. Hewan dan tumbuhan
   c. Benda hidup atau makhluk hidup dan benda mati
   d. Manusia dan hewan

7. Contoh benda mati adalah ....
   a. Hewan dan tumbuhan
   b. Manusia dan udara
   c. Air dan tanah
   d. Tumbuhan dan bebatuan

8. Akibat yang ditimbulkan dari tindakan membuang sampah sembarangan adalah ....
   a. Airan air tersumbat
   b. Ikan akan menjadi sehat
   c. Tanaman menjadi subur
   d. Sampah mudah terurai

9. Perhatikanlah pernyataan berikut ini!
   (1) Membangun pemukiman penduduk
   (2) Membuka industri pengolahan minyak
   (3) Membangun tambak udang
   (4) Membuka pabrik garmen
   Pernyataan di atas yang menunjukkan interaksi positif antara manusia dengan lingkungan alamnya adalah pernyataan ...
   a. Pertama
   b. Kedua
   c. Ketiga
   d. Keempat

10. Lingkungan alam dapat mempengaruhi kebiasaan manusia. Berikut ini yang bukan salah satu contoh kebiasaan manusia tersebut adalah ....
   a. Masyarakat yang tinggal di pegunungan mengenakan pakaian tebal
   b. Masyarakat yang tinggal di daerah pantai pergi menangkap ikan
   c. Sebagai besar masyarakat di kota memiliki pekerjaan di bidang industri
   d. Masyarakat desa sarapan terlebih dahulu sebelum beraktivitas

Bacalah teks berikut!

Ahmad berasal dari keluarga yang tidak mampu. Penghasilan orang tuanya hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan makan sehari-hari. Pemerintah memberikan Ahmad beapeserta didik. Beapeserta didik tersebut digunakan Ahmad untuk membeli buku, seragam sekolah, tas, dan peralatan menulis.

11. Berdasarkan ilustrasi di atas, maka hak yang diperoleh Ahmad adalah
   a. Mendapatkan penilaian hasil belajar
   b. Mendapatkan fasilitas belajar
   c. Menerima pelayanan khusus
   d. Menerima perlakuan yang sama

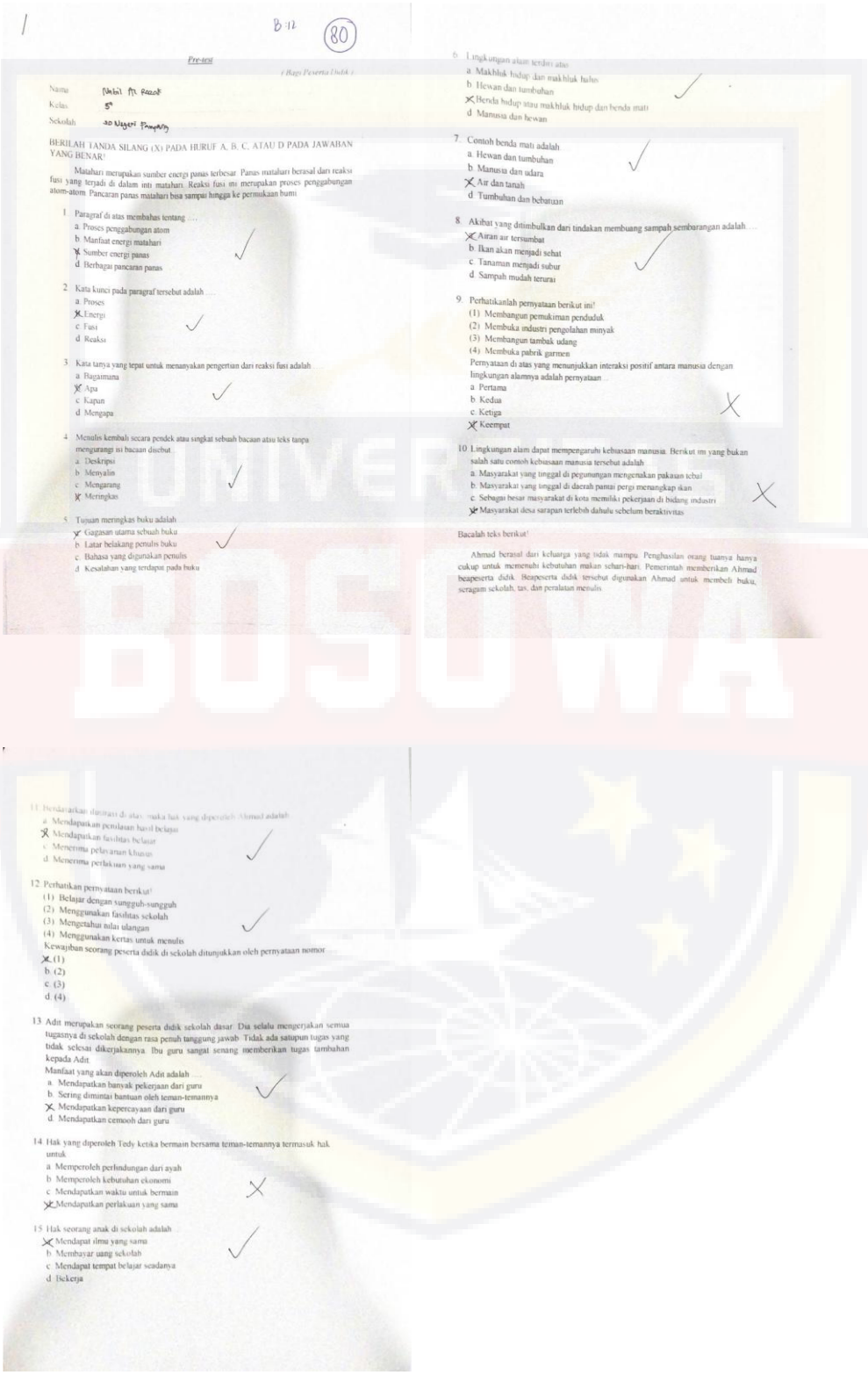
12. Perhatikan pernyataan berikut!
   (1) Belajar dengan sungguh-sungguh
   (2) Menggunakan fasilitas sekolah
   (3) Mengetahui nilai ulangan
   (4) Menggunakan kertas untuk menulis
   Kewajiban seorang peserta didik di sekolah ditunjukkan oleh pernyataan nomor ....
   a. (1)
   b. (2)
   c. (3)
   d. (4)

13. Adit merupakan seorang peserta didik sekolah dasar. Dia selalu mengerjakan semua tugasnya di sekolah dengan rasa penuh tanggung jawab. Tidak ada satupun tugas yang tidak selesai dikerjakannya. Ibu guru sangat senang memberikan tugas tambahan kepada Adit.
   Manfaat yang akan diperoleh Adit adalah ....
   a. Mendapatkan banyak pekerjaan dari guru
   b. Sering dimintai bantuan oleh teman-temannya
   c. Mendapatkan kepercayaan dari guru
   d. Mendapatkan cemooh dari guru

14. Hak yang diperoleh Tedy ketika bermain bersama teman-temannya termasuk hak untuk ....
   a. Memperoleh perlindungan dari ayah
   b. Memperoleh kebutuhan ekonomi
   c. Mendapatkan waktu untuk bermain
   d. Mendapatkan perlakuan yang sama

15. Hak seorang anak di sekolah adalah ....
   a. Mendapat ilmu yang sama
   b. Membayar uang sekolah
   c. Mendapat tempat belajar seadanya
   d. Bekerja

## *Lampiran 7.* Hasil Pretest Siswa Dengan Nilai Tertinggi



/ B-12 (80)

Pre-test

( Bagi Peserta Didik )

Nama : Nabil Al Rasyd

Kelas : 5

Sekolah : SD Negeri Pangasin

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

Matahari merupakan sumber energi panas terbesar. Panas matahari berasal dari reaksi fusi yang terjadi di dalam inti matahari. Reaksi fusi ini merupakan proses penggabungan atom-atom. Pancaran panas matahari bisa sampai hingga ke permukaan bumi.

1. Paragraf di atas membahas tentang ....
   a. Proses penggabungan atom
   b. Manfaat energi matahari
   X. Sumber energi panas
   d. Berbagai pancaran panas

2. Kata kunci pada paragraf tersebut adalah ....
   a. Proses
   X. Energi
   c. Fusi
   d. Reaksi

3. Kata tanya yang tepat untuk menanyakan pengertian dari reaksi fusi adalah ....
   a. Bagaimana
   X. Apa
   c. Kapan
   d. Mengapa

4. Menulis kembali secara pendek atau singkat sebuah bacaan atau teks tanpa mengurangi isi bacaan disebut ....
   a. Deskripsi
   b. Menyalin
   c. Mengarang
   X. Meringkas

5. Tujuan meringkas buku adalah ....
   X. Gagasan utama sebuah buku
   b. Latar belakang penulis buku
   c. Bahasa yang digunakan penulis
   d. Kesalahan yang terdapat pada buku

6. Lingkungan alam terdiri atas ....
   a. Makhluk hidup dan makhluk halus
   b. Hewan dan tumbuhan
   X. Benda hidup atau makhluk hidup dan benda mati
   d. Manusia dan hewan

7. Contoh benda mati adalah ....
   a. Hewan dan tumbuhan
   b. Manusia dan udara
   X. Air dan tanah
   d. Tumbuhan dan hewan

8. Akibat yang ditimbulkan dari tindakan membuang sampah sembarangan adalah ....
   X. Airan air tersumbat
   b. Ikan akan menjadi sehat
   c. Tanaman menjadi subur
   d. Sampah mudah terurai

9. Perhatikanlah pernyataan berikut ini!
   (1) Membangun pemukiman penduduk
   (2) Membuka industri pengolahan minyak
   (3) Membangun tambak udang
   (4) Membuka pabrik garmen
   Pernyataan di atas yang menunjukkan interaksi positif antara manusia dengan lingkungan alamnya adalah pernyataan ....
   a. Pertama
   b. Kedua
   c. Ketiga
   X. Keempat

10. Lingkungan alam dapat mempengaruhi kebiasaan manusia. Berikut ini yang bukan salah satu contoh kebiasaan manusia tersebut adalah ....
   a. Masyarakat yang tinggal di pegunungan mengenakan pakaian tebal
   b. Masyarakat yang tinggal di daerah pantai pergi menangkap ikan
   c. Sebagai besar masyarakat di kota memiliki pekerjaan di bidang industri
   X. Masyarakat desa sarapan terlebih dahulu sebelum beraktivitas

Bacalah teks berikut!

Ahmad berasal dari keluarga yang tidak mampu. Penghasilan orang tuanya hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan makan sehari-hari. Pemerintah memberikan Ahmad beapeserta didik. Beapeserta didik tersebut digunakan Ahmad untuk membeli buku, seragam sekolah, tas, dan peralatan menulis.

11. Berdasarkan bacaan di atas, maka hak yang diperoleh Ahmad adalah ....
   a. Mendapatkan penilaian hasil belajar
   X. Mendapatkan fasilitas belajar
   c. Menerima pelayanan khusus
   d. Menerima perlakuan yang sama

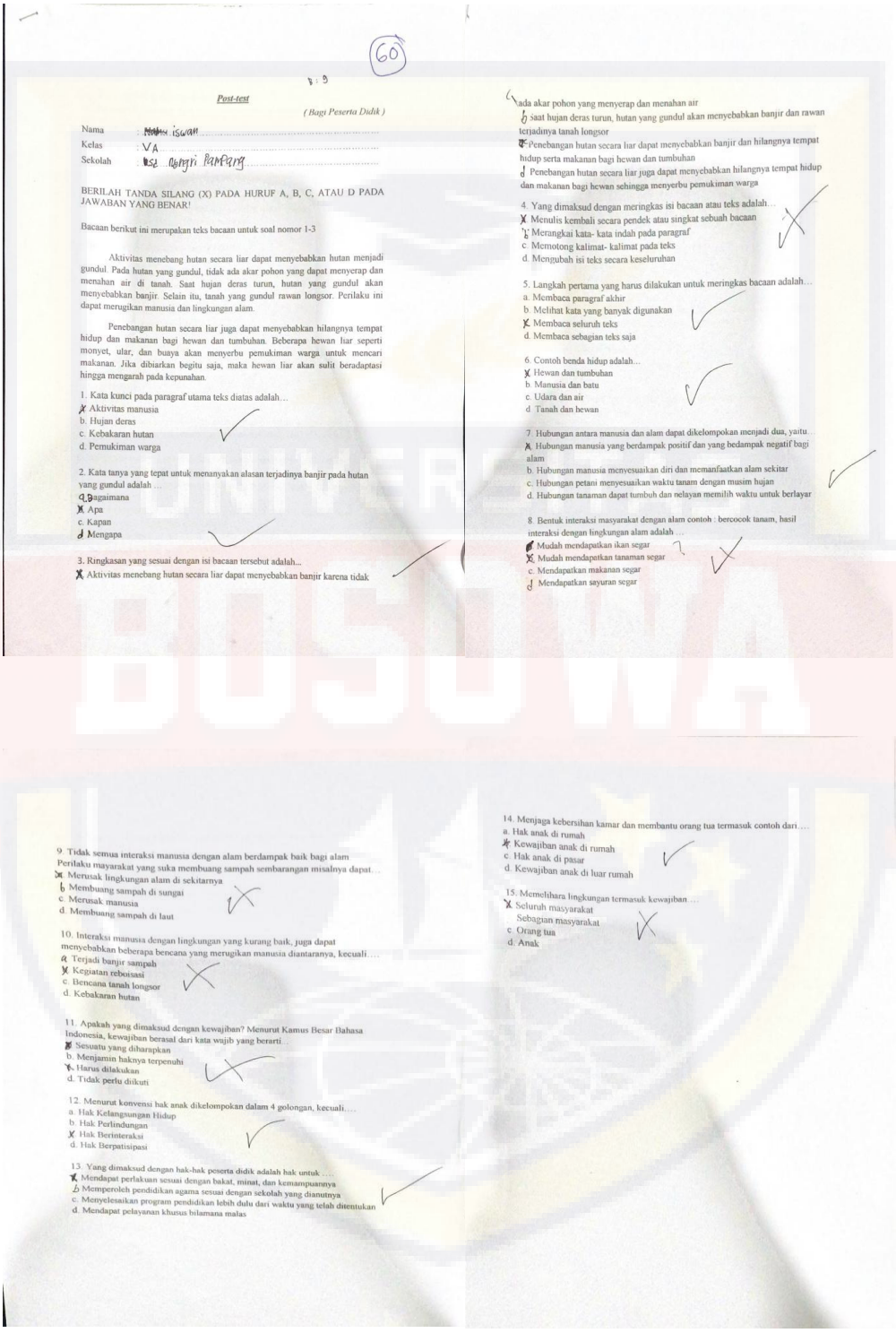
12. Perhatikan pernyataan berikut!
   (1) Belajar dengan sungguh-sungguh
   (2) Menggunakan fasilitas sekolah
   (3) Mengetahui nilai ulangan
   (4) Menggunakan kertas untuk menulis
   Kewajiban seorang peserta didik di sekolah ditunjukkan oleh pernyataan nomor ....
   X. (1)
   b. (2)
   c. (3)
   d. (4)

13. Adit merupakan seorang peserta didik sekolah dasar. Dia selalu mengerjakan semua tugasnya di sekolah dengan rasa penuh tanggung jawab. Tidak ada satupun tugas yang tidak selesai dikerjakannya. Ibu guru sangat senang memberikan tugas tambahan kepada Adit.
   Manfaat yang akan diperoleh Adit adalah ....
   a. Mendapatkan banyak pekerjaan dari guru
   b. Sering dimintai bantuan oleh teman-temannya
   X. Mendapatkan kepercayaan dari guru
   d. Mendapatkan cemooh dari guru

14. Hak yang diperoleh Tedy ketika bermain bersama teman-temannya termasuk hak untuk ....
   a. Memperoleh perlindungan dari ayah
   b. Memperoleh kebutuhan ekonomi
   c. Mendapatkan waktu untuk bermain
   X. Mendapatkan perlakuan yang sama

15. Hak seorang anak di sekolah adalah ....
   X. Mendapat ilmu yang sama
   b. Membayar uang sekolah
   c. Mendapat tempat belajar seadanya
   d. Bekerja

## *Lampiran 8.* Hasil Posttest Siswa Dengan Nilai Terendah



60

Post-test

( Bagi Peserta Didik )

Nama : Nahwa iswari

Kelas : V A

Sekolah : SD Negri Rampang

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

Bacaan berikut ini merupakan teks bacaan untuk soal nomor 1-3

Aktivitas menebang hutan secara liar dapat menyebabkan hutan menjadi gundul. Pada hutan yang gundul, tidak ada akar pohon yang dapat menyerap dan menahan air di tanah. Saat hujan deras turun, hutan yang gundul akan menyebabkan banjir. Selain itu, tanah yang gundul rawan longsor. Perilaku ini dapat merugikan manusia dan lingkungan alam.

Penebangan hutan secara liar juga dapat menyebabkan hilangnya tempat hidup dan makanan bagi hewan dan tumbuhan. Beberapa hewan liar seperti monyet, ular, dan buaya akan menyerbu pemukiman warga untuk mencari makanan. Jika dibiarkan begitu saja, maka hewan liar akan sulit beradaptasi hingga mengarah pada kepunahan.

1. Kata kunci pada paragraf utama teks diatas adalah…
   a. Aktivitas manusia
   b. Hujan deras
   c. Kebakaran hutan
   d. Pemukiman warga

2. Kata tanya yang tepat untuk menanyakan alasan terjadinya banjir pada hutan yang gundul adalah …
   a. Bagaimana
   b. Apa
   c. Kapan
   d. Mengapa

3. Ringkasan yang sesuai dengan isi bacaan tersebut adalah...
   a. Aktivitas menebang hutan secara liar dapat menyebabkan banjir karena tidak ada akar pohon yang menyerap dan menahan air
   b. saat hujan deras turun, hutan yang gundul akan menyebabkan banjir dan rawan terjadinya tanah longsor
   c. Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan banjir dan hilangnya tempat hidup serta makanan bagi hewan dan tumbuhan
   d. Penebangan hutan secara liar juga dapat menyebabkan hilangnya tempat hidup dan makanan bagi hewan sehingga menyerbu pemukiman warga

4. Yang dimaksud dengan meringkas isi bacaan atau teks adalah…
   a. Menulis kembali secara pendek atau singkat sebuah bacaan
   b. Merangkai kata- kata indah pada paragraf
   c. Memotong kalimat- kalimat pada teks
   d. Mengubah isi teks secara keseluruhan

5. Langkah pertama yang harus dilakukan untuk meringkas bacaan adalah…
   a. Membaca paragraf akhir
   b. Melihat kata yang banyak digunakan
   c. Membaca seluruh teks
   d. Membaca sebagian teks saja

6. Contoh benda hidup adalah…
   a. Hewan dan tumbuhan
   b. Manusia dan batu
   c. Udara dan air
   d. Tanah dan hewan

7. Hubungan antara manusia dan alam dapat dikelompokan menjadi dua, yaitu…
   a. Hubungan manusia yang berdampak positif dan yang bedampak negatif bagi alam
   b. Hubungan manusia menyesuaikan diri dan memanfaatkan alam sekitar
   c. Hubungan petani menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan
   d. Hubungan tanaman dapat tumbuh dan nelayan memilih waktu untuk berlayar

8. Bentuk interaksi masyarakat dengan alam contoh : bercocok tanam, hasil interaksi dengan lingkungan alam adalah …
   a. Mudah mendapatkan ikan segar
   b. Mudah mendapatkan tanaman segar
   c. Mendapatkan makanan segar
   d. Mendapatkan sayuran segar

9. Tidak semua interaksi manusia dengan alam berdampak baik bagi alam Perilaku mayarakat yang suka membuang sampah sembarangan misalnya dapat…
   a. Merusak lingkungan alam di sekitarnya
   b. Membuang sampah di sungai
   c. Merusak manusia
   d. Membuang sampah di laut

10. Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, juga dapat menyebabkan beberapa bencana yang merugikan manusia diantaranya, kecuali….
   a. Terjadi banjir sampah
   b. Kegiatan reboisasi
   c. Bencana tanah longsor
   d. Kebakaran hutan

11. Apakah yang dimaksud dengan kewajiban? Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kewajiban berasal dari kata wajib yang berarti…
   a. Sesuatu yang diharapkan
   b. Menjamin haknya terpenuhi
   c. Harus dilakukan
   d. Tidak perlu dikuti

12. Menurut konvensi hak anak dikelompokan dalam 4 golongan, kecuali….
   a. Hak Kelangsungan Hidup
   b. Hak Perlindungan
   c. Hak Berinteraksi
   d. Hak Berpatisipasi

13. Yang dimaksud dengan hak-hak peserta didik adalah hak untuk….
   a. Mendapat perlakuan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya
   b. Memperoleh pendidikan agama sesuai dengan sekolah yang dianutnya
   c. Menyelesaikan program pendidikan lebih dulu dari waktu yang telah ditentukan
   d. Mendapat pelayanan khusus bilamana malas

14. Menjaga kebersihan kamar dan membantu orang tua termasuk contoh dari….
   a. Hak anak di rumah
   b. Kewajiban anak di rumah
   c. Hak anak di pasar
   d. Kewajiban anak di luar rumah

15. Memelihara lingkungan termasuk kewajiban …
   a. Seluruh masyarakat
   b. Sebagian masyarakat
   c. Orang tua
   d. Anak

## *Lampiran 9.* Hasil Postest Siswa Dengan Nilai Tertinggi

Benar : 15

100

**Post-test**

( Bagi Peserta Didik )

Nama : Rabbi Akbar

Kelas : 5

Sekolah : SD Negeri Pangpang

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

Bacaan berikut ini merupakan teks bacaan untuk soal nomor 1-3

Aktivitas menebang hutan secara liar dapat menyebabkan hutan menjadi gundul. Pada hutan yang gundul, tidak ada akar pohon yang dapat menyerap dan menahan air di tanah. Saat hujan deras turun, hutan yang gundul akan menyebabkan banjir. Selain itu, tanah yang gundul rawan longsor. Perilaku ini dapat merugikan manusia dan lingkungan alam.

Penebangan hutan secara liar juga dapat menyebabkan hilangnya tempat hidup dan makanan bagi hewan dan tumbuhan. Beberapa hewan liar seperti monyet, ular, dan buaya akan menyerbu pemukiman warga untuk mencari makanan. Jika dibiarkan begitu saja, maka hewan liar akan sulit beradaptasi hingga mengarah pada kepunahan.

1. Kata kunci pada paragraf utama teks diatas adalah...
   a. Aktivitas manusia
   b. Hujan deras
   c. Kebakaran hutan
   d. Pemukiman warga

2. Kata tanya yang tepat untuk menanyakan alasan terjadinya banjir pada hutan yang gundul adalah ...
   a. Bagaimana
   b. Apa
   c. Kapan
   d. Mengapa

3. Ringkasan yang sesuai dengan isi bacaan tersebut adalah...
   a. Aktivitas menebang hutan secara liar dapat menyebabkan banjir karena tidak ada akar pohon yang menyerap dan menahan air
   b. Saat hujan deras turun, hutan yang gundul akan menyebabkan banjir dan rawan terjadinya tanah longsor
   c. Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan banjir dan hilangnya tempat hidup serta makanan bagi hewan dan tumbuhan
   d. Penebangan hutan secara liar juga dapat menyebabkan hilangnya tempat hidup dan makanan bagi hewan sehingga menyerbu pemukiman warga

4. Yang dimaksud dengan meringkas isi bacaan atau teks adalah...
   a. Menulis kembali secara pendek atau singkat sebuah bacaan
   b. Merangkai kata- kata indah pada paragraf
   c. Memotong kalimat- kalimat pada teks
   d. Mengubah isi teks secara keseluruhan

5. Langkah pertama yang harus dilakukan untuk meringkas bacaan adalah...
   a. Membaca paragraf akhir
   b. Melihat kata yang banyak digunakan
   c. Membaca seluruh teks
   d. Membaca sebagian teks saja

6. Contoh benda hidup adalah...
   a. Hewan dan tumbuhan
   b. Manusia dan batu
   c. Udara dan air
   d. Tanah dan hewan

7. Hubungan antara manusia dan alam dapat dikelompokan menjadi dua, yaitu...
   a. Hubungan manusia yang berdampak positif dan yang bedampak negatif bagi alam
   b. Hubungan manusia menyesuaikan diri dan memanfaatkan alam sekitar
   c. Hubungan petani menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan
   d. Hubungan tanaman dapat tumbuh dan nelayan memilih waktu untuk berlayar

8. Bentuk interaksi masyarakat dengan alam contoh : bercocok tanam, hasil interaksi dengan lingkungan alam adalah ...
   a. Mudah mendapatkan ikan segar
   b. Mudah mendapatkan tanaman segar
   c. Mendapatkan makanan segar
   d. Mendapatkan sayuran segar

9. Tidak semua interaksi manusia dengan alam berdampak baik bagi alam. Perilaku mayarakat yang suka membuang sampah sembarangan misalnya dapat ...
   a. Merusak lingkungan alam di sekitarnya
   b. Membuang sampah di sungai
   c. Merusak manusia
   d. Membuang sampah di laut

10. Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, juga dapat menyebabkan beberapa bencana yang merugikan manusia diantaranya, kecuali....
   a. Terjadi banjir sampah
   b. Kegiatan reboisasi
   c. Bencana tanah longsor
   d. Kebakaran hutan

11. Apakah yang dimaksud dengan kewajiban? Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kewajiban berasal dari kata wajib yang berarti...
   a. Sesuatu yang diharapkan
   b. Menjamin haknya terpenuhi
   c. Harus dilakukan
   d. Tidak perlu dikuti

12. Menurut konvensi hak anak dikelompokan dalam 4 golongan, kecuali....
   a. Hak Kelangsungan Hidup
   b. Hak Perlindungan
   c. Hak Berinteraksi
   d. Hak Berpatisipasi

13. Yang dimaksud dengan hak-hak peserta didik adalah hak untuk ....
   a. Mendapat perlakuan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya
   b. Memperoleh pendidikan agama sesuai dengan sekolah yang dianutnya
   c. Menyelesaikan program pendidikan lebih dulu dari waktu yang telah ditentukan
   d. Mendapat pelayanan khusus bilamana malas

14. Menjaga kebersihan kamar dan membantu orang tua termasuk contoh dari....
   a. Hak anak di rumah
   b. Kewajiban anak di rumah
   c. Hak anak di pasar
   d. Kewajiban anak di luar rumah

15. Memelihara lingkungan termasuk kewajiban....
   a. Seluruh masyarakat
   b. Sebagian masyarakat
   c. Orang tua
   d. Anak

***Lampiran 10.*** **Dokumentasi Penelitian**

1. Hak Kelangsungan Hidup, merupakan hak anak untuk melestarikan dan mempertahankan hidup dan hak memperoleh standar kesehatan tertinggi dan perawatan sebaik-baiknya.

***Lampiran 11.*** **Surat Keterangan Selesai Penelitian**

**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**
**DINAS PENDIDIKAN**
**UPT SPF SDN PAMPANG**

*Jalan Pampang II Makassar, Telp : 0411-439992 Kecamatan Panakukang, Kode Pos: 90231*
*Email: sdnpampang@gmail.com Web: https://sdnpampang.blogspot.com*

*NSS: 101196011304* *NPSN: 40313493*

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**
**Nomor: 421.2/009/SDN-P/I/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Pampang, Kecamatan Panakkukang, Kota Makassar menerangkan bahwa:

| | |
|---|---|
| Nama | : Yulia Nurmasita Devi |
| NIM | : 4519103028 |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Sekolah Dasar |
| Fakultas | : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bosowa |

Benar telah melakukan penelitian di UPT SPF SD Negeri Pampang, Kecamatan Panakkukang, Kota Makassar. Untuk pengumpulan data dalam rangka penyusunan Tesis dengan judul **"Efektivitas Media Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar"** sejak 24 Januari 2023 s/d 31 Januari 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 28 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan,
**Kepala UPT SPF SDN Pampang**

UPT SPF SD NEGERI PAMPANG

**BHAKTI PANDI HASIN, S.Pd.**
NIP. 19660303 200901 1 010

***Lampiran 12.*** **Lembar Observasi**

| No. | Aspek yang diamati | Terlaksana | | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak | |
| **I.** | **Pra Pembelajaran** | | | |
| 1. | Memeriksa kesiapan ruang, alat pembelajaran, serta kesiapan peserta didik. | ✓ | | |
| **II.** | **Membuka Pembelajaran** | | | |
| 1. | Melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan yang akan dicapai. | ✓ | | |
| 2. | Menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi | ✓ | | |
| **III.** | **Kegiatan Inti Pembelajaran** | | | |
| 1. | Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran dengan mengaitkan materi pengetahuan lain yang relevan serta materi dengan kehidupan. | ✓ | | |
| 2. | Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media animasi | ✓ | | |
| 3. | Pendekatan/strategi pembelajaran:<br>a. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual<br>b. Melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan<br>c. Melaksanakan pembelajaran di kelas secara runtut | ✓ | | |
| 4. | Pemanfaatan media pembelajaran/sumber belajar :<br>a. Menumbuhkan partisipasi para peserta didik dalam proses pembelajaran.<br>b. Menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam belajar.<br>b. Memfasilitasi terjadinya interaksi antara guru-peserta didik, dan peserta didik-peserta didik. | ✓ | | |
| 5. | Penilaian proses dan hasil belajar<br>a. Melakukan penilaian awal.<br>b. Memantau kemampuan belajar peserta didik dan memberikan tugas sesuai dengan kompetensi.<br>c. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi.<br>d. Menggunakan bahasa yang baik dan benar. | ✓ | | |
| **IV.** | **Penutup** | | | |
| 1. | Melakukan refleksi ulang pembelajaran dengan melibatkan peserta didik. | ✓ | | |
| 2. | Menyusun rangkuman dengan melibatkan peserta didik. | ✓ | | |

Makassar, Januari 2023

Observer

***Lampiran 13.* Analisis Uji Validitas *Pretest***

| RESPONDEN | NOMOR BUTIR SOAL | | | | | | | | | | | | | | | JUMLAH |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| R1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| R2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 7 |
| R3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 |
| R4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| R5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| R6 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| R7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| R8 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| R9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| R10 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R11 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 |
| R12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| R13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R14 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| R16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R18 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R19 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| R20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 |
| R21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| R22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 9 |
| R23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| R24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| R26 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| Jumlah | 19 | 21 | 19 | 19 | 18 | 18 | 12 | 18 | 19 | 14 | 8 | 8 | 8 | 8 | 18 | |
| Nilai p | 0.704 | 0.778 | 0.704 | 0.704 | 0.667 | 0.667 | 0.444 | 0.667 | 0.704 | 0.519 | 0.296 | 0.296 | 0.296 | 0.296 | 0.667 | |
| Nilai q | 0.296 | 0.222 | 0.296 | 0.296 | 0.333 | 0.333 | 0.556 | 0.333 | 0.296 | 0.481 | 0.704 | 0.704 | 0.704 | 0.704 | 0.333 | |
| Mp | 10.105 | 9.952 | 9.947 | 10.263 | 10.167 | 10.167 | 12.667 | 10.667 | 10.211 | 12.071 | 13.875 | 13.875 | 13.875 | 13.875 | 10.722 | |
| Mt | 8.407 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Standar Deviasi Skor Total | 4.750 | | | | | | | | | | | | | | | |
| r- hitung | 0.551 | 0.609 | 0.500 | 0.602 | 0.524 | 0.524 | 0.802 | 0.673 | 0.585 | 0.801 | 0.747 | 0.747 | 0.747 | 0.747 | 0.689 | |
| r-tabel | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | |
| Keternagan | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | |

## *Lampiran 14.* Analisis Uji Validitas *Posttest*

| RESPONDEN | NOMOR BUTIR SOAL | | | | | | | | | | | | | | | JUMLAH |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| R1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| R3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R4 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| R5 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| R6 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| R7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 |
| R8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 11 |
| R9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| R10 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| R12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| R13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R14 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R15 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| R16 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| R17 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| R18 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| R19 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| R20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| R21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 |
| R22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| R23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| R24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R26 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| Jumlah | 21 | 20 | 19 | 20 | 18 | 18 | 12 | 16 | 17 | 12 | 7 | 7 | 7 | 8 | 17 | |
| Nilai p | 0.778 | 0.741 | 0.704 | 0.741 | 0.667 | 0.667 | 0.444 | 0.593 | 0.630 | 0.444 | 0.259 | 0.259 | 0.259 | 0.296 | 0.630 | |
| Nilai q | 0.222 | 0.259 | 0.296 | 0.259 | 0.333 | 0.333 | 0.556 | 0.407 | 0.370 | 0.556 | 0.741 | 0.741 | 0.741 | 0.704 | 0.370 | |
| Mp | 9.571 | 9.800 | 9.684 | 9.850 | 10.556 | 10.111 | 11.667 | 10.750 | 10.353 | 11.667 | 12.571 | 14.571 | 14.571 | 14.125 | 10.824 | |
| Mt | 8.111 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Standar Deviasi Skor Total | 4.766 | | | | | | | | | | | | | | | |
| r- hitung | 0.573 | 0.599 | 0.509 | 0.617 | 0.725 | 0.593 | 0.667 | 0.668 | 0.613 | 0.667 | 0.554 | 0.802 | 0.802 | 0.819 | 0.742 | |
| r-tabel | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | |
| Keternagan | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | |

***Lampiran 15.* Analisis Uji Reliabilitas *Pretest***

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | RESPONDEN | NOMOR BUTIR SOAL VALID | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | Total |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 4 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 7 |
| 5 | 3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 |
| 6 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| 7 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 8 | 6 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 9 | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 10 | 8 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 11 | 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| 12 | 10 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 13 | 11 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 |
| 14 | 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| 15 | 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 16 | 14 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 17 | 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 18 | 16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 19 | 17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 20 | 18 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 21 | 19 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 22 | 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 |
| 23 | 21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| 24 | 22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 9 |
| 25 | 23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| 26 | 24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 27 | 25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| 28 | 26 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 29 | 27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 30 | Jumlah | 19.00 | 21.00 | 19.00 | 19.00 | 18.00 | 18.00 | 12.00 | 18.00 | 19.00 | 14.00 | 8.00 | 8.00 | 8.00 | 8.00 | 18.00 | |
| 31 | Nilai p | 0.68 | 0.75 | 0.68 | 0.68 | 0.64 | 0.64 | 0.43 | 0.64 | 0.68 | 0.50 | 0.29 | 0.29 | 0.29 | 0.29 | 0.64 | |
| 32 | Nilai q | 0.32 | 0.25 | 0.32 | 0.32 | 0.36 | 0.36 | 0.57 | 0.36 | 0.32 | 0.50 | 0.71 | 0.71 | 0.71 | 0.71 | 0.36 | |
| 33 | p x q | 0.22 | 0.19 | 0.22 | 0.22 | 0.23 | 0.23 | 0.24 | 0.23 | 0.22 | 0.25 | 0.20 | 0.20 | 0.20 | 0.20 | 0.23 | |
| 34 | Sigma p x q | 3.29 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 35 | Simpangan Total | 22.56 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 36 | **Reliabilitas** | **0.884** | | | | | | | | | | | | | | | |
| 37 | | | | | | | | | | | | | | | | | |

***Lampiran 16.* Analisis Uji Reliabilitas Posttest**

| RESPONDEN | NOMOR BUTIR SOAL VALID | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | Total |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 5 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 6 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 11 |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 14 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 15 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 16 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| 17 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 18 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 |
| 22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 26 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| Jumlah | 21.00 | 20.00 | 19.00 | 20.00 | 18.00 | 18.00 | 12.00 | 16.00 | 17.00 | 12.00 | 7.00 | 7.00 | 7.00 | 8.00 | 17.00 | |
| Nilai p | 0.75 | 0.71 | 0.68 | 0.71 | 0.64 | 0.64 | 0.43 | 0.57 | 0.61 | 0.43 | 0.25 | 0.25 | 0.25 | 0.29 | 0.61 | |
| Nilai q | 0.25 | 0.29 | 0.32 | 0.29 | 0.36 | 0.36 | 0.57 | 0.43 | 0.39 | 0.57 | 0.75 | 0.75 | 0.75 | 0.71 | 0.39 | |
| p x q | 0.19 | 0.20 | 0.22 | 0.20 | 0.23 | 0.23 | 0.24 | 0.24 | 0.24 | 0.24 | 0.19 | 0.19 | 0.19 | 0.20 | 0.24 | |
| Sigma p x q | 3.25 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Simpangan Total | 22.72 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Reliabilitas** | **0.886** | | | | | | | | | | | | | | | |

***Lampiran 17.* Analisis Daya Beda Soal Pretest**

| RESPONDEN | NOMOR BUTIR SOAL VALID | | | | | | | | | | | | | | | Total | Kelompok |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | |
| 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | Bawah |
| 10 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | Bawah |
| 14 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | Bawah |
| 18 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | Bawah |
| 6 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | Bawah |
| 8 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | Bawah |
| 19 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | Bawah |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | Bawah |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | Bawah |
| 3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 | Bawah |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | Bawah |
| 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | Bawah |
| 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 7 | Bawah |
| 11 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 | |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | Atas |
| 22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 9 | Atas |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 | Atas |
| 25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 | Atas |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 | Atas |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 | Atas |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | Atas |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Atas |
| 27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Atas |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Atas |
| 16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Atas |
| 17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Atas |
| 26 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Atas |
| nBA | 13 | 13 | 13 | 13 | 12 | 12 | 11 | 13 | 12 | 12 | 7 | 7 | 7 | 7 | 12 | | |
| nA | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | | |
| PA | 1.000 | 1.000 | 1.000 | 1.000 | 0.923 | 0.923 | 0.846 | 1.000 | 0.923 | 0.923 | 0.538 | 0.538 | 0.538 | 0.538 | 0.923 | | |
| nBB | 5 | 7 | 6 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | | |
| nB | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | | |
| PB | 0.385 | 0.538 | 0.462 | 0.385 | 0.385 | 0.385 | 0.077 | 0.385 | 0.462 | 0.077 | 0.077 | 0.077 | 0.077 | 0.077 | 0.385 | | |
| DB | 0.615 | 0.462 | 0.538 | 0.615 | 0.538 | 0.538 | 0.769 | 0.615 | 0.462 | 0.846 | 0.462 | 0.462 | 0.462 | 0.462 | 0.538 | | |
| Kriteria | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | angat Ba | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | | |
| D Total | 0.559 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Baik | | | | | | | | | | | | | | | | |

***Lampiran 18.* Analisis Daya Beda Soal Posttest**

| RESPONDEN | NOMOR BUTIR SOAL VALID | | | | | | | | | | | | | | | Total | Kelompok |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | Bawah |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | Bawah |
| 14 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | Bawah |
| 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | Bawah |
| 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | Bawah |
| 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | Bawah |
| 5 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | Bawah |
| 6 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | Bawah |
| 15 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | Bawah |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | Bawah |
| 17 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | Bawah |
| 18 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | Bawah |
| 16 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | Bawah |
| 7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 | |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 | Atas |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 | Atas |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 11 | Atas |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 | Atas |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 | Atas |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 | Atas |
| 22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | Atas |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | Atas |
| 27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | Atas |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Atas |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Atas |
| 25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Atas |
| 26 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Atas |
| nBA | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 12 | 10 | 12 | 12 | 10 | 6 | 7 | 7 | 8 | 13 | | |
| nA | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | | |
| PA | 1.000 | 1.000 | 1.000 | 1.000 | 1.000 | 0.923 | 0.769 | 0.923 | 0.923 | 0.769 | 0.462 | 0.538 | 0.538 | 0.615 | 1.000 | | |
| nBB | 7 | 6 | 6 | 6 | 4 | 5 | 2 | 4 | 4 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | | |
| nB | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | | |
| PB | 0.538 | 0.462 | 0.462 | 0.462 | 0.308 | 0.385 | 0.154 | 0.308 | 0.308 | 0.154 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.231 | | |
| DB | 0.462 | 0.538 | 0.538 | 0.538 | 0.692 | 0.538 | 0.615 | 0.615 | 0.615 | 0.615 | 0.462 | 0.538 | 0.538 | 0.615 | 0.769 | | |
| Kriteria | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | Baik | angat Baik | | |
| D Total | 0.579 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Baik | | | | | | | | | | | | | | | | |

***Lampiran 19.* Analisis Tingkat Kesukaran Soal Pretest**

| RESPONDEN | NOMOR BUTIR SOAL VALID | | | | | | | | | | | | | | | Total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| R1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| R2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 7 |
| R3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 |
| R4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| R5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| R6 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| R7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| R8 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| R9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| R10 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R11 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 |
| R12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| R13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R14 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| R16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R18 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R19 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| R20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 |
| R21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| R22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 9 |
| R23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| R24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| R26 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| Jumlah | 19 | 21 | 19 | 19 | 18 | 18 | 12 | 18 | 19 | 14 | 8 | 8 | 8 | 8 | 18 | |
| Nilai p | 0.704 | 0.778 | 0.704 | 0.704 | 0.667 | 0.667 | 0.444 | 0.667 | 0.704 | 0.519 | 0.296 | 0.296 | 0.296 | 0.296 | 0.667 | |
| Kategori | Mudah | Mudah | Mudah | Mudah | Sedang | Sedang | Sedang | Sedang | Sedang | Sedang | Sukar | Sukar | Sukar | Sukar | Sedang | |

***Lampiran 20.* Analisis Tingkat kesukaran Soal Posttest**

| RESPONDEN | NOMOR BUTIR SOAL | | | | | | | | | | | | | | | JUMLAH |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| R1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| R3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R4 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| R5 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| R6 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| R7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 |
| R8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 11 |
| R9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| R10 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| R12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| R13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R14 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| R15 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| R16 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| R17 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| R18 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| R19 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| R20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| R21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 |
| R22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| R23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| R24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R26 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| R27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| Jumlah | 21 | 20 | 19 | 20 | 18 | 18 | 12 | 16 | 17 | 12 | 7 | 7 | 7 | 8 | 17 | |
| Nilai p | 0.778 | 0.741 | 0.704 | 0.741 | 0.667 | 0.667 | 0.444 | 0.593 | 0.630 | 0.444 | 0.259 | 0.259 | 0.259 | 0.296 | 0.630 | |
| Kategori | Mudah | Mudah | Mudah | Mudah | Sedang | Sedang | Sedang | Sedang | Sedang | Sedang | Sukar | Sukar | Sukar | Sukar | Sedang | |

***Lampiran 21.*** **Uji Normalitas menggunakan SPSS**

**Tests of Normality**

| | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pretest | .150 | 27 | .121 | .935 | 27 | .094 |
| Posttest | .126 | 27 | .200* | .948 | 27 | .187 |

a. Lilliefors Significance Correction

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

*Lampiran 22.* **Tabel Distribusi**

**Tabel r untuk df = 1 - 50**

| df = (N-2) | Tingkat signifikansi untuk uji satu arah | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0.05 | 0.025 | 0.01 | 0.005 | 0.0005 |
| | Tingkat signifikansi untuk uji dua arah | | | | |
| | 0.1 | 0.05 | 0.02 | 0.01 | 0.001 |
| 1 | 0.9877 | 0.9969 | 0.9995 | 0.9999 | 1.0000 |
| 2 | 0.9000 | 0.9500 | 0.9800 | 0.9900 | 0.9990 |
| 3 | 0.8054 | 0.8783 | 0.9343 | 0.9587 | 0.9911 |
| 4 | 0.7293 | 0.8114 | 0.8822 | 0.9172 | 0.9741 |
| 5 | 0.6694 | 0.7545 | 0.8329 | 0.8745 | 0.9509 |
| 6 | 0.6215 | 0.7067 | 0.7887 | 0.8343 | 0.9249 |
| 7 | 0.5822 | 0.6664 | 0.7498 | 0.7977 | 0.8983 |
| 8 | 0.5494 | 0.6319 | 0.7155 | 0.7646 | 0.8721 |
| 9 | 0.5214 | 0.6021 | 0.6851 | 0.7348 | 0.8470 |
| 10 | 0.4973 | 0.5760 | 0.6581 | 0.7079 | 0.8233 |
| 11 | 0.4762 | 0.5529 | 0.6339 | 0.6835 | 0.8010 |
| 12 | 0.4575 | 0.5324 | 0.6120 | 0.6614 | 0.7800 |
| 13 | 0.4409 | 0.5140 | 0.5923 | 0.6411 | 0.7604 |
| 14 | 0.4259 | 0.4973 | 0.5742 | 0.6226 | 0.7419 |
| 15 | 0.4124 | 0.4821 | 0.5577 | 0.6055 | 0.7247 |
| 16 | 0.4000 | 0.4683 | 0.5425 | 0.5897 | 0.7084 |
| 17 | 0.3887 | 0.4555 | 0.5285 | 0.5751 | 0.6932 |
| 18 | 0.3783 | 0.4438 | 0.5155 | 0.5614 | 0.6788 |
| 19 | 0.3687 | 0.4329 | 0.5034 | 0.5487 | 0.6652 |
| 20 | 0.3598 | 0.4227 | 0.4921 | 0.5368 | 0.6524 |
| 21 | 0.3515 | 0.4132 | 0.4815 | 0.5256 | 0.6402 |
| 22 | 0.3438 | 0.4044 | 0.4716 | 0.5151 | 0.6287 |
| 23 | 0.3365 | 0.3961 | 0.4622 | 0.5052 | 0.6178 |
| 24 | 0.3297 | 0.3882 | 0.4534 | 0.4958 | 0.6074 |
| 25 | 0.3233 | 0.3809 | 0.4451 | 0.4869 | 0.5974 |
| 26 | 0.3172 | 0.3739 | 0.4372 | 0.4785 | 0.5880 |
| 27 | 0.3115 | 0.3673 | 0.4297 | 0.4705 | 0.5790 |
| 28 | 0.3061 | 0.3610 | 0.4226 | 0.4629 | 0.5703 |
| 29 | 0.3009 | 0.3550 | 0.4158 | 0.4556 | 0.5620 |
| 30 | 0.2960 | 0.3494 | 0.4093 | 0.4487 | 0.5541 |
| 31 | 0.2913 | 0.3440 | 0.4032 | 0.4421 | 0.5465 |
| 32 | 0.2869 | 0.3388 | 0.3972 | 0.4357 | 0.5392 |
| 33 | 0.2826 | 0.3338 | 0.3916 | 0.4296 | 0.5322 |
| 34 | 0.2785 | 0.3291 | 0.3862 | 0.4238 | 0.5254 |
| 35 | 0.2746 | 0.3246 | 0.3810 | 0.4182 | 0.5189 |
| 36 | 0.2709 | 0.3202 | 0.3760 | 0.4128 | 0.5126 |
| 37 | 0.2673 | 0.3160 | 0.3712 | 0.4076 | 0.5066 |
| 38 | 0.2638 | 0.3120 | 0.3665 | 0.4026 | 0.5007 |
| 39 | 0.2605 | 0.3081 | 0.3621 | 0.3978 | 0.4950 |
| 40 | 0.2573 | 0.3044 | 0.3578 | 0.3932 | 0.4896 |
| 41 | 0.2542 | 0.3008 | 0.3536 | 0.3887 | 0.4843 |
| 42 | 0.2512 | 0.2973 | 0.3496 | 0.3843 | 0.4791 |
| 43 | 0.2483 | 0.2940 | 0.3457 | 0.3801 | 0.4742 |
| 44 | 0.2455 | 0.2907 | 0.3420 | 0.3761 | 0.4694 |
| 45 | 0.2429 | 0.2876 | 0.3384 | 0.3721 | 0.4647 |
| 46 | 0.2403 | 0.2845 | 0.3348 | 0.3683 | 0.4601 |
| 47 | 0.2377 | 0.2816 | 0.3314 | 0.3646 | 0.4557 |
| 48 | 0.2353 | 0.2787 | 0.3281 | 0.3610 | 0.4514 |
| 49 | 0.2329 | 0.2759 | 0.3249 | 0.3575 | 0.4473 |
| 50 | 0.2306 | 0.2732 | 0.3218 | 0.3542 | 0.4432 |

***Lampiran 23.*** **Cuplikan Media Animasi yang digunakan**

# RIWAYAT HIDUP

Yulia Nurmasita Devi, lahir di Makassar pada tanggal 18 Juli 2000 merupakan anak tunggal dari pasangan Wahyono dan Sri Suwarti. Penulis memulai pendidikannya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal dan tamat pada tahun 2006. Selanjutnya pada tahun yang sama ia melanjutkan pendidikannya ke SD Negeri Butung I dan tamat pada tahun 2012. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikannya ke Mts Aisyiyah Muallimat dan tamat pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikannya ke SMA Negeri 04 Makassar dan tamat pada tahun 2018. Setelah itu pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya ke Sekolah Tahfidz dan Bahasa, Al-Fitrah Qur'an School. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Bosowa dan memilih Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan tamat pada tahun 2023.

Selama mengenyam pendidikan penulis pernah mengikuti Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka di Universitas Indonesia, melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di UPT SPF SD Inp Panaikang II Kota Makassar dan dilanjutkan dengan Kuliah Kerja Nyata (KKN) melalui Program Kedaireka yang dilaksanakan di Pontianak, Kalimantan Barat. Penulis juga aktif mengikuti beberapa kegiatan non-akademik selama masa perkuliahan. Pada tahun 2022 menjadi perwakilan Provinsi Sulawesi Selatan dalam ajang Duta Inspirasi Indonesia *support by* Kemenpora. Kemudian penulis aktif menjadi salah satu Duta Kesehatan Mental Indonesia *by* Literasi Psikologi Indonesia dan menyelesaikan masa abdi pada tahun 2023.