

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH SISWA PADA PELAJARAN IPA KELAS
VB SD NEGERI 10 BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh:

Yosef Satria
1711080047



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2021**

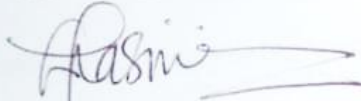
LEMBARAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA PELAJARAN
IPA KELAS VB SD NEGERI 10 BANDA ACEH**

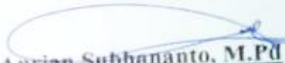
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina BangsaGetsempena

Banda Aceh, 27 Agustus 2021


Pembimbing I


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


Pembimbing II


Adrian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701

Menyetujui
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Adrian Subhananto, M.Pd
NIDN : 1320048701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina BangsaGetsempena


Dr. Musdiani, M.Pd
NIDN : 0031126364

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat Praktis	7
1.7. Definisi Oprasional	8
1.8. Hipotesis Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Deskripsi Teoritik	10
2.1.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1.1 Media Pembelajaran Video Animasi	13
2.1.1.2 Pengertian Video	15
2.1.2.3 Pengertian Video Animasi	16
2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran Video Animasi	17
2.1.1.5 Kelebihan Dan Kekurangan Media Video Animasi....	19
2.1.2 Kemampuan Pemecahan Masalah	21
2.1.3 Pembelajaran IPA	26
2.1.7 Ekosistem.....	30
2.2. Kajian Relevan.....	34
2.3. Kerangka Berpikir.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1. Pendekatan Penelitian	40

3.2. Lokasi Dan Waktu Penelitian	41
3.3. Populasi Dan Sampel	41
3.3.1 Populasi Penelitian.....	41
3.3.2 Sampel Penelitian	41
3.4. Desain Penelitian	41
3.5. Variabel Penelitian.....	42
3.5.1 Variabel Bebas	42
3.5.2 Variabel Terikat	43
3.6. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	43
3.6.1 Observasi	43
3.6.2 Tes Tertulis	44
3.6.3 Dokumentasi	44
3.7. Teknik Analisis Data	45
3.7.1 Uji Validitas	45
3.7.2 Uji Tingkat Kesukaran.....	46
3.7.3 Uji Daya Beda.....	47
3.7.4 Uji Reliabilitas	48
3.7.5 Uji Normalitas.....	50
3.7.6 Uji Hipotesis	51
3.7.7 Uji t	51
3.7.9 Analisis Korelasi.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Hasil Penelitian	55
4.2 Pembahasan.....	56
4.2.1 Hasil Uji Validitas Soal <i>Pre Test</i> , <i>Post Tes</i> Dan Video.....	56
4.2.2 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	58
4.2.3 Hasil Uji Daya Beda	59
4.2.4 Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	60
4.2.5 Hasil Uji Normalitas	60
4.2.6 Hasil Uji Hipotesis.....	61
4.2.7 Hasil Uji t.....	62
4.2.9 Hasil Analisis Korelasi	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan era digital, revolusi industri 4.0 merupakan suatu fenomena yang merespon kebutuhan revolusi industri dengan menyesuaikan kurikulum baru sesuai situasi saat sekarang ini. Akibat dari perkembangan era globalisasi dan teknologi saat ini, memicu adanya perubahan yang sangat cepat pada berbagai aspek kehidupan manusia di dunia. Hal ini menimbulkan keterlibatan pada kreativitas manusia, dimana manusia dituntut untuk semakin mampu bersaing dan memiliki daya juang yang tinggi agar tetap bertahan dari segala tantangan kehidupan. Perubahan yang sangat terlihat adalah adanya tekanan dari segi ekonomi dan perkembangan arus informasi begitu cepat.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat sangat mempengaruhi gaya hidup manusia pada umumnya, dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih manusia jauh lebih di mudahkan dalam segala kegiatannya salah satunya dalam pendidikan. Menurut Kasmini & Purba (2016:32) “Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia, hal ini dapat terwujud melalui proses belajar”. Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisasi atau perilaku.

Undang-undang sistem pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 merupakan undang-undang yang mengatur sistem pendidikan di Indonesia. Dalam Undang-Undang tersebut, pendidikan yang diselenggarakan wajib memperoleh beberapa prinsip. Beberapa prinsip tersebut adalah pendidikan yang ada di Indonesia harus dilakukan secara demokrasi, berkeadilan serta tidak melakukan diskriminatif dengan menjunjung tinggi nilai keagamaan, moral, hak asasi manusia, keragaman dan budaya bangsa dengan satu kesatuan yang tersusun dengan sistem terbuka dan multimakna.

Pada akhir Tahun 2019, Dunia digemparkan adanya wabah yang disebut Virus Corona (*Covid-19*) yang akhirnya menginfeksi hampir seluruh Negara di Dunia termasuk Indonesia. Virus Corona (*Covid-19*) pertama kali muncul di Wuhan, Provinsi Hubei pada akhir Tahun 2019. Sebagai usaha yang dilakukan untuk mencegah penyebaran *Covid-19* tersebut, WHO merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan massa. Dampak dari adanya wabah virus *Covid-19* ini menyebabkan perekonomian dan pendidikan setiap Negara menjadi merosot termasuk juga Indonesia.

Sesuai keadaan ditengah pandemi, guru dituntut untuk lebih aktif dalam menyusun strategi, metode, model dan media pembelajaran agar mudah dipahami siswa. Menurut Ernani (2016:29) “Masalah metode pendidikan adalah suatu masalah yang sangat perlu diperhatikan khususnya bagi para pendidik, karena dengan pemilihan metode, model dan media yang tepat itu akan menentukan keberhasilan seorang peserta didik dalam proses pembelajaran”. sebaliknya jika

para pendidik menggunakan pemilihan metode, model dan media yang tidak tepat atau tidak efektif maka akan menyebabkan pembelajaran yang monoton dan kurang berhasil. Untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik maka seorang guru harus mengetahui cara-cara atau metode yang harus diterapkan, sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu referensi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah berupa rekaman video baik itu video yang dikembangkan guru maupun video yang sudah ada. Aspek terpenting penggunaan media video dalam pembelajaran adalah video dapat menyajikan gerakan objek yang sesungguhnya dan dapat digunakan secara berulang-ulang sesuai yang kita inginkan sehingga sangat membantu dalam memperjelas materi pembelajaran yang sedang dipelajari. “Penggunaan media video dapat merangsang pengetahuan siswa, melatih berpikir logis, analistik, lebih kreatif, efektif dan mempertajam daya imajinasi siswa” Daniati (2020:65-66). Sesuai dengan hasil yang telah dikemukakan di atas, bahwa video animasi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Selain memiliki ketertarikan bagi anak-anak, penggunaan video animasi ini akan lebih efektif jika diterapkan pada semua pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Hasmira (2017:128) “dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SDN 1 Ngapa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa. Pada pra siklus siswa yang berhasil menuntaskan KKMnya hanya berjumlah 4 orang dengan persentase 14,81%. Nilai rata-rata siswa

pada pra siklus ini adalah 59,07. Selanjutnya, pada siklus I jumlah siswa yang berhasil menuntaskan KKMnya adalah berjumlah 11 orang dengan persentase ketuntasan 39,28%. Untuk nilai rata-rata siswa pada siklus I ini adalah 70. Pada siklus II siswa yang berhasil mencapai ketuntasan menjadi 26 siswa dengan persentase 96,3%. Nilai rata-ratanya juga cukup memuaskan yaitu sebesar 83,15”.

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan Hasmira di atas hal tersebut memiliki hasil yang sama seperti penelitian yang dilakukan Afdoli (2016). ”Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning Dengan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang”. Dan penelitian yang dilakukan Hikmah (2016). Universitas Negeri Semarang dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Globalisasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn (Studi Kasus Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang”.

Hasil observasi awal pada tanggal 17 Oktober 2020, peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang Guru Kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh. “Hasil wawancara dengan narasumber tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai ketuntasan siswa sangat rendah hanya 20% siswa yang tuntas dan 80% siswa tidak tuntas artinya kemampuan pemecahan masalah siswa pada pelajaran IPA masih rendah, media pembelajaran masih belum memahami karakter anak sehingga anak sulit dalam memecahan masalah”. Dari hasil wawancara dengan narasumber tersebut, maka peneliti dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, salah satu media yang menarik dalam pembelajaran adalah video animasi.

Video animasi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembelajaran, media video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan, dapat diterima lebih merata oleh siswa, dapat menerangkan suatu proses, dapat membatasi keterbatasan ruang dan waktu, memberikan kesan yang mendalam kepada siswa, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.

Berdasarkan latar belakang, penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas VB SDN 10 Banda Aceh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah
2. Media yang digunakan belum memahami karakter anak
3. Perlu adanya media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan kemampuan pemecahan masalah siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Implementasi media pembelajaran video animasi
2. Kemampuan pemecahan masalah pada materi ekosistem

1.4 Rumusan Masalah

1. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi ekosistem Kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh?
2. Apakah media pembelajaran video animasi memiliki hubungan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi ekosistem Kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh dan dapat digunakan secara terus menerus?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk menganalisis hubungan dan pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pemecahan masalah pada materi ekosistem kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Untuk memperkaya khasana ilmu pada umumnya serta mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan kemampuan pemecahan masalah pada materi ekosistem Kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam penentuan kebijakan sekolah.
- c. Sebagai acuan dan menambah motivasi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya mengenai penggunaan media video animasi pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi peneliti
 - a) Bagi peneliti yaitu dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
- b. Bagi guru
 - a) Meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan media dan penguasaan kurikulum 2013 khususnya pada materi ekosistem.
 - b) Hasil dari penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru mengadopsi penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA pada materi ekosistem.
 - c) Meningkatkan kualitas pembelajaran
 - d) Meningkatkan kreatifitas dalam mengajar
- c. Bagi Siswa
 - a) hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kemampuan pemecahan masalah siswa.
 - b) Penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VB pada pelajaran IPA materi ekosistem.
 - c) Mengasah kemampuan memori dengan bantuan media animasi
- d. Bagi Sekolah
 - a) Sebagai pengalaman guru dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran.
 - b) Sebagai masukan kepada sekolah untuk memberikan sarana dan prasarana pendidikan yang mendukung proses pembelajaran.

1.7 Definisi Operasional

Sains atau Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan sains diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Rahmayanti (2018:429) “mata pelajaran IPA sering dianggap sulit bagi peserta didik khususnya pada tingkat sekolah dasar. Namun jika hal tersebut dipelajari dengan seksama dan menggunakan cara yang menyenangkan maka pelajaran IPA tidak sesulit yang dibayangkan. Karena hampir sebagian besar materi IPA berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik”. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains ini lebih mengarahkan peserta didik untuk mandiri sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

1.8 Hipotesis Penelitian

“Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian” Arikunto (2010:64). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a . Dengan menerapkan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pelajaran IPA materi ekosistem Kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh.

H_o . Penerapan media pembelajaran video animasi tidak terdapat perubahan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada pelajaran IPA materi ekosistem.

