

**EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI TEMATIK PADA TEMA  
MAKANAN SEHAT DI KELAS V TERHADAP HASIL  
BELAJAR BERBASIS HOTS PADA SISWA SDN 10  
BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**oleh**

**Eka Monita  
1811080030**



**UBBG**

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

**2022**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI TEMATIK PADA TEMA MAKANAN SEHAT DI KELAS V TERHADAP HASIL BELAJAR BERBASIS HOTS PADA SISWA SDN 10 BANDA ACEH

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

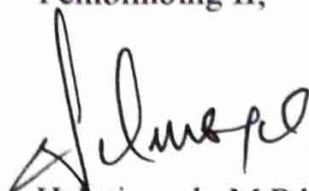
Banda Aceh, 13 Februari 2023

Pembimbing I,



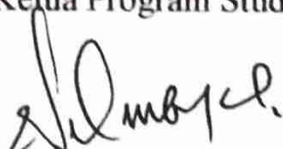
Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si  
NIDN: 0117126801

Pembimbing II,



Helminsyah, M.Pd  
NIDN: 1320108501

Menyetujui,  
Ketua Program Studi



Helminsyah, M.Pd  
NIDN : 1320108501

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Mardhatillah, S.Pd.I., M.Pd., CIQnR., CIQaR  
NIDN : 1312049101

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Masalah .....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Definisi operasional.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
2.1 Efektivitas.....	10
2.1.1 Pengertian Efektivitas .....	10
2.1.2 Ciri-Ciri Pembelajaran yang Efektif .....	11
2.2 Media Video Animasi.....	12
2.2.1 Indikator Media Video Animasi .....	12
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi .....	13
2.3 Pembelajaran Tematik .....	14
2.4 Hasil Belajar .....	15
2.4.1 Pengertian Belajar .....	15
2.4.2 Pengertian Hasil Belajar.....	15
2.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	16
2.4.4 Indikator Hasil Belajar .....	17
2.5 HOTS ( <i>High Order Thinking Skills</i> ) .....	18
2.5.1 Pengertian HOTS .....	18
2.5.2 Karakteristik Soal HOTS .....	19
2.6 Penelitian Terdahulu .....	21
2.7 Kerangka Berpikir .....	23
2.8 Hipotesis Penelitian .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
3.1 Metode dan Jenis Penelitian .....	27
3.2 Desain Penelitian .....	27
3.3 Lokasi dan Objek Penelitian.....	28
3.4 Populasi dan Sampel.....	28
3.4.1 Populasi .....	28

3.4.2 Sampel.....	29
3.5 Variabel Penelitian .....	29
3.5.1 Variabel Independen .....	29
3.5.2 Variabel Dependen.....	30
3.6 Definisi Operasional Variabel .....	30
3.6.1 Efektivitas Pembelajaran.....	30
3.6.2 Media Pembelajaran Video Animasi .....	30
3.6.3 Hasil Belajar Berbasis HOTS.....	31
3.7 Kisi-Kisi Instrumen .....	31
3.8 Instrumen Penelitian.....	33
3.9 Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.10 Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	39
4.2 Hasil Penelitian.....	40
4.2.1 Validasi Isi .....	40
4.2.2 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	41
4.2.3 Analisis Statistik Deskriptif .....	45
4.2.4 Analisis Statistik Inferensial .....	51
4.3 Pembahasan .....	53
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>60</b>
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan saat ini adalah kebutuhan pokok manusia. Pendidikan sendiri berperan dalam menentukan kemajuan kehidupan suatu bangsa. Sistem pendidikan saat ini terus dikembangkan guna menghasilkan lulusan yang berkualitas seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai aspek yaitu aspek sumber daya manusia, fasilitas, materi, metode, dan yang tidak kalah pentingnya adalah proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terdiri dari beberapa hal yaitu manusia, sarana, dan prosedur dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Di era global, pendidikan nasional banyak mengalami perubahan dalam pembelajaran menuju ke arah lebih baik (Qurrotaini, L., dkk. 2020).

Proses pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari beberapa sub sistem yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Beberapa sub sistem antara lain yaitu siswa, guru, media pembelajaran, metode pembelajaran, tujuan pembelajaran, sumber belajar, sarana dan prasarana, lingkungan. Jika salah satu sub sistem tidak optimal, maka keberhasilan dari proses belajar juga tidak akan optimal. Misalnya dalam penggunaan media pembelajaran, jika seorang guru tidak bisa memilih, menyediakan, menghadirkan media yang efektif dalam proses pembelajaran, maka informasi yang disampaikan melalui media tersebut tidak akan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar dan motivasi belajar siswa (Hadi, 2017).

Salah satu aspek yang tidak lepas dari proses pembelajaran adalah penggunaan media. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. (Tafanao, 2018) Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain modul, buku teks, LKS, dan BSE (Buku Sekolah Elektronik). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) saat ini sangat pesat dan juga mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatannya dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Pada era perkembangan teknologi sekarang pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sangat berperan dan penting digunakan. Salah satu media yang memanfaatkan teknologi yaitu video pembelajaran. Dimana dengan menggunakan video pembelajaran guru lebih mudah menyajikan materi dan memberikan informasi kepada siswa dengan gambaran yang nyata sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Video merupakan jenis media audio-visual, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Adapun tujuannya agar membantu mengkomunikasikan pesan yang disampaikan sehingga memberikan pemahaman yang lebih efisien kepada penerima pesan yaitu siswa. Penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar.

Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Efektivitas siswa dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respons siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep yang telah di pelajarnya. Efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Efektifitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor didalam maupun diluar diri seorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap individu (Yunita, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang didapatkan bahwa di SDN 10 Banda Aceh sudah menggunakan media video animasi melalui Aplikasi Youtube, yang dimanfaatkan untuk beberapa mata pelajaran. Selama proses pembelajaran guru di SD tersebut hanya bisa memanfaatkan video animasi pembelajaran di Youtube sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan efektif. Dalam hal ini proses belajar dengan menggunakan video animasi dapat mengetahui efektifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media video yang digunakan oleh guru. Siswa pada awalnya ribut tidak mau mendengarkan apa kata guru, asik berbicara dengan temannya, sehingga saat diterapkan media video animasi tersebut siswa dapat lebih aktif dan terfokuskan pada materi yang telah

diterapkan oleh guru. Pada saat mewawancarai siswa tentang media video animasi mereka lebih tertarik dengan pembelajaran tersebut karena lebih menarik pada saat proses belajar dan pada materi yang disampaikan mudah dipahami. Kemudian pada saat mewawancarai guru tentang media video animasi yang dipakai siswa lebih tertarik, terfokus, ingin mengetahui lebih, jadi jika ada seorang siswa yang tadinya diam setelah adanya media video yang diberikan siswa tersebut lebih memahami, aktif dan terfokuskan. Informasi yang disampaikan melalui media video lebih mudah dipahami dibandingkan guru yang menggunakan metode ceramah. Sehingga siswa lebih suka pada saat guru menggunakan media video animasi.

Media video animasi adalah alat bantu pengajaran berupa serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan tampak seperti hidup dapat menarik perhatian seseorang sehingga yang melihat gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap gambar-gambar hidup tersebut. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar mengingat kembali pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari.

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan oleh Fradilla (2022) yaitu Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Tema Makanan Sehat pada Siswa Kelas V. Peneliti mengembangkan dan membuat sebuah media video pembelajaran yang berbentuk animasi yang telah di uji validasi media video pembelajaran oleh dua dosen ahli media dan materi dan satu respon guru, dari hasil penilaian ahli media memperoleh hasil persentase 97,5% dengan kategori "sangat layak", dari penilaian ahli materi memperoleh persentase 100% dengan kategori "sangat layak" dan respon guru memperoleh persentase 90% dengan kategori

"sangat layak" dari hasil keseluruhan semua validator memperoleh persentase 95,83% dengan kategori "sangat valid". Penelitian tersebut menguji kevalidan media video pembelajaran tersebut layak atau tidak digunakan pada proses pembelajaran, untuk melihat hasil efektivitas media video pembelajaran tersebut maka perlu diuji kembali media video pembelajaran tematik tema makanan sehat pada siswa kelas V untuk mendapatkan hasil belajar siswa.

Selain itu berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Kurniawati, S., E., dkk (2022) yaitu Efektivitas Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo. Hasil perhitungan t-test diperoleh nilai yaitu  $32,9 > 1,677$  pada taraf signifikansi 5%. Hasil analisis N-Gain diperoleh 1,7056 menunjukkan bahwa Penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima Tahun Pelajaran 2021/2022 berada pada kategori tinggi.

Dalam suatu proses belajar yang telah menggunakan media video animasi, akan lebih menarik siswa semangat mengikuti proses pembelajaran, siswa akan lebih aktif pada saat proses belajar berlangsung. Pada saat proses belajar guru harus melihat siswa lebih terfokuskan pada materi pembelajaran atau pada animasi yang ada pada video tersebut. Agar proses belajar tidak terjalankan begitu saja. Pemecahan masalah agar siswa fokus pada materi yang diberikan oleh guru melalui video animasi yaitu mengarahkan siswa untuk fokus pada materinya dan mencatat poin yang penting sesuai informasi yang didapatkan oleh siswa tersebut, setelah selesai video pembelajaran tersebut akan dilakukan sesi Tanya jawab dan juga evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah

disampaikan. Selain itu suatu proses belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa berbasis hots yaitu keterampilan berpikir siswa meningkat ditinjau dari keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Dari pemikiran dan latar belakang diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Efektivitas Video Animasi Tematik Pada Tema Makanan Sehat Di Kelas V Terhadap Hasil Belajar Berbasis HOTS Pada Siswa SDN 10 Banda Aceh” dengan adanya Video Animasi dapat mengetahui bagaimana efektivitas kemampuan pemecahan masalah siswa.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Bedasarkan latar belakang masalah diatas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran tematik tema makanan sehat, sehingga peserta didik kurang memperhatikan pelajaran dan tidak semangat dalam belajar.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.
3. Rendahnya pengetahuan peserta didik dalam pelajaran tematik tema makanan sehat.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik tema makanan sehat.

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini bisa tuntas dan terfokus, sehingga hasil dari penelitiannya akurat, permasalahan tersebut di atas dibatasi pada hal-hal tersebut dibawah ini :

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Peneliti**

- a. Dapat meningkatkan keprofesional peneliti dalam mengajar.
- b. Memudahkan peneliti dalam menyampaikan materi karena adanya media pembelajaran yang menarik.
- c. Tersedia instrument pembelajaran dengan media video animasi.
- d. Tersedia instrument penelitian video animasi.
- e. Dapat mengetahui hasil belajar siswa berbasis HOTS

#### **2. Bagi Siswa**

- a. Dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Dapat dengan mudah siswa memahami proses belajar.
- c. Dapat berinteraksi dengan teman diskusinya dan saling bekerjasama dengan baik.
- d. Semakin aktif pada saat proses belajar.
- e. Mudah memahami pembelajaran dengan sebaik mungkin.

#### **3. Bagi Sekolah**

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.
- b. Tumbuhkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dikelas.
- c. Meningkatkan pembelajaran siswa aktif disekolah.

### **1.7. Definisi Operasional**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dalam memahami beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan penjelasan mengenai istilah-istilah tersebut :

1. Sampel penelitian pada siswa kelas VA SDN 10 Banda Aceh tahun ajaran 2021/2022, karena dikelas ini sudah di berikan suatu video yang dipaparkan oleh guru.
2. Penelitian ini terfokuskan pada efektivitas video animasi pembelajaran Tematik untuk mendapatkan hasil belajar berbasis HOTS pada siswa.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini

1. Apakah media video animasi efektif terhadap hasil belajar siswa?
2. Apakah terdapat efektivitas media video animasi pembelajaran tematik tema makanan sehat kelas VA terhadap hasil belajar berbasis HOTS?

#### **1.5. Tujuan Masalah**

1. Untuk mengetahui media video animasi efektif terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui adanya efektivitas media video animasi pembelajaran tematik tema makanan sehat kelas VA terhadap hasil belajar berbasis HOTS.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai acuan penulis lain dalam menyusun karya ilmiah mengenai Efektivitas Media Video Animasi Pembelajaran Tematik Tema Makanan Sehat Kelas VA Untuk Mendapatkan Hasil Belajar Berbasis HOTS. Adanya deskripsi pembelajaran media video animasi.

Efektifitas adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan dan target sesuai jangka waktu, serta hasil yang diharapkan. Dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Media video animasi merupakan media yang di peroleh oleh manusia dengan menggunakan beberapa aplikasi lainnya untuk terbentuk sebuah video animasi, media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik

Pemecahan masalah yaitu suatu proses yang melibatkan penggunaan langkah-langkah tertentu didalam suatu efektifitas siswa dalam proses belajar dengan media video animasi.