

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV
SDN PINANG 2 TANGERANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

PRIMA WAHYUNI

1601025230

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

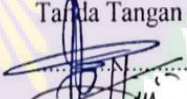

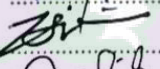
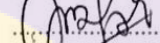

Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar
Tematik Peserta Didik Kelas IV SDN Pinang 2
Tangerang

Nama : Prima Wahyuni
NIM : 1601025230

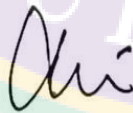
Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran
penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Rabu
Tanggal : 2 September 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd.		12-10-20
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd.		12/10/2020
Pembimbing	: Drs. Slamet Soro, M.Pd.		22/9 2020
Penguji I	: Erwin, M.Si.		18/9/2020
Penguji II	: Dr. Nurrahmatul Amaliyah, M.Pd.		23/9-2020

Disahkan oleh,
Dekan,



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.
NIDN. 0317126902

ABSTRAK

Prima Wahyuni : 1601025230. “Pengaruh Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SDN Pinang 2 Tangerang” Skripsi. Jakarta : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN Pinang 2 Tangerang. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *Post-test Only Control Design*. Sampel yang digunakan yaitu kelas IV SDN Pinang 2 berjumlah 62 peserta didik. Kelas IV A berjumlah 30 peserta didik dan kelas IV B berjumlah 32 peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 40 butir soal yang akan diuji validitas terlebih dahulu. Uji validitas menggunakan Korelasi Point Biserial, 31 soal dinyatakan valid dan 9 soal dinyatakan tidak valid. Peneliti menggunakan 30 butir soal untuk dijadikan sebagai *post-test*. Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 memperoleh perhitungan $r_{hitung} = 1,034 > 0,361 = r_{tabel}$, maka instrumen reliabel. Uji persyaratan yaitu uji Normalitas dengan menggunakan uji *Lilliefors*. Pada kelas eksperimen, diperoleh $L_{hitung} = 0,0849 < 0,156 = L_{tabel}$. Pada kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} = 0,129 < 0,16 = L_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa data distribusi normal. Perhitungan Homogenitas menggunakan uji *Fisher* diperoleh $F_{hitung} = 1,09 < 1,845 = F_{tabel}$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan dk pembilang = 29 dan dk penyebut = 31, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki data bersifat homogen. Uji hipotesis menggunakan Uji-t, diperoleh hasil $t_{hitung} = 4,674 > 2,000 = t_{tabel}$, taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Dengan demikian H_1 diterima, bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN Pinang 2 Tangerang.

Kata Kunci : Media Video Animasi, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik

ABSTRACT

Prima Wahyuni: 1601025230. "Effect of Video Animation Media on Thematic Learning Outcomes of Class IV Students of SDN Pinang 2 Tangerang" Thesis. Jakarta: Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University. DR. HAMKA. 2020.

This study aims to determine the effect of video animation media on thematic learning outcomes of fourth grade students of SDN Pinang 2 Tangerang. This research method uses quantitative research methods, namely Quasi Experiment with research design Post-test Only Control Design. The sample used was class IV SDN Pinang 2, totaling 62 students. Class IV A consists of 30 students and class IV B has 32 students. The instrument used was a multiple choice test of 40 items which will be tested for validity first. The validity test used Point Biserial Correlation, 31 questions were declared valid and 9 questions were declared invalid. Researchers used 30 items to serve as a post-test. The reliability test using the KR-20 formula obtained the calculation $r_{count} = 1.034 > 0.361 = r_{table}$, then the instrument was reliable. The requirement test is the normality test using the Lilliefors test. In the experimental class, obtained $L_{hitung} = 0.0849 < 0.156 = L_{tabel}$. In the control class obtained $L_{hitung} = 0.129 < 0.16 = L_{tabel}$. So it can be concluded that the data is normal distribution. Homogeneity calculations using Fisher's test obtained $F_{count} = 1.09 < 1.845 = F_{table}$ with a significance level $\alpha = 5\%$ with dk numerator = 29 and dk denominator = 31, it can be concluded that the two groups have homogeneous data. Hypothesis testing using t-test, the results obtained $t_{count} = 4.674 > 2,000 = t_{table}$, significance level $\alpha = 5\%$. Thus H_1 is accepted, that there is an effect of video animation media on thematic learning outcomes of grade IV SDN Pinang 2 Tangerang.

Keywords: Media Video Animation, Learning Outcomes, Thematic Learning.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	
iError! Bookmark not defined.	
MOTTO	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Manfaat Hasil Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORETIS	
A. Deskripsi Teoretis	6
1. Belajar dan Hasil Belajar	6
a. Pengertian Belajar	6
b. Pengertian Hasil Belajar	7
c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	8
2. Pembelajaran Tematik	8
a. Pengertian Pembelajaran Tematik	8
b. Tujuan Pembelajaran Tematik	10
3. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV	11
4. Media Pembelajaran	12

a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Fungsi Media Pembelajaran	13
c. Jenis Media Pembelajaran	16
5. Media Video Animas	18
a. Pengertian Media Video Animasi	18
b. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi	19
B. Penelitian Yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	23
D. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	25
B. Tempat Dan Waktu Penelitia	25
1. Tempat penelitian	25
2. Waktu Penelitia	25
C. Metode Penelitian	26
D. Populasi Dan Sampel Penelitian	27
1. Populasi	27
2. Sampel	27
3. Teknik Pengambilan Sampel	27
4. Ukuran Sampel	27
E. Rancangan Perlakuan	28
1. Materi Pelajaran	28
2. Strategi Pembelajaran	28
3. Pelaksanaan Perlakuan	28
F. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Instrumen Variabel Terikat	30
2. Instrumen Variabel Bebas	35
G. Teknik Analisis Data	37
1. Deskripsi Data	37
2. Pengujian Persyaratan Analisis	37
a. Uji Normalitas	37

b. Uji Homogenitas	37
3. Pengujian Hipotesis	38
H. Hipotesis Statistika	39
1. Hipotesis Statistika	39
2. Uji <i>Effect Size</i>	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	41
1. Deskripsi Data Kelas Eksperimen	41
2. Deskripsi Data Kelas Kontrol	44
3. Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	47
B. Penguji Persyaratan Analisis	48
1. Uji Normalitas	48
2. Uji Homogenitas	49
C. Pengujian Hipotesis	50
D. Pembahasan Hasil Penelitian	51
E. Keterbatasan Penelitian	53
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	55
B. Implikasi	55
C. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar tematik peserta didik sekolah dasar di daerah Tangerang masih tergolong rendah, banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut diakibatkan oleh pelajaran tematik masih dianggap sulit dimengerti karena dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa gabungan materi pelajaran ke dalam satu tema, sarana dan prasarana belum memadai, pembelajaran yang juga monoton dan tidak memakai media pembelajaran yang beragam membuat peserta didik merasa bosan saat belajar, sehingga membuat rendahnya nilai tematik pada sekolah dasar.

Nilai pada pembelajaran tematik dan aktivitas belajar masih tergolong rendah bagi peserta didik, hal tersebut juga dikatakan oleh beberapa peneliti: Ina Magdalena (2020) mengatakan: penelitian yang dilakukan di kelas III SDN Kampung Melayu 3 Tangerang rata-rata hasil belajar siswa hingga tahun pelajaran 2019/2020 masih tergolong belum optimal (Magdalena et al., 2020, p. 275). Diyya Fathya Jannah (2019) mengatakan: penelitiannya dilakukan di kelas IV SD Negeri Pamulang 02 Tangerang selatan, terlihat pada mata pelajaran tematik aktivitas dalam pembelajaran di kelas IV A masih rendah karena dalam pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga pembelajaran kurang bermakna bagi peserta didik (Jannah, 2019, p. 2).

Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah, guru hanya mengajar dengan cara menyampaikan informasi, peserta didik hanya mencatat dan menghafalkan apa yang telah diberikan oleh guru. Guru tidak menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang tepat untuk membuat peserta didik aktif dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan didukung penggunaan media pembelajaran sesuai dapat menarik perhatian peserta didik dan bisa membuat peserta didik tidak bosan dalam belajar.

Pembelajaran tematik sangat penting untuk dipelajari karena merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik, dalam pembelajaran ini peserta didik dapat menggabungkan beberapa mata pelajaran kedalam suatu tema pembahasan dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman tentang pelajaran dengan lingkungannya atau kehidupannya agar mereka lebih paham dan pembelajaranpun lebih bermakna.

Tapi kenyataannya hasil belajar masih rendah, peserta didik bosan dalam belajar tematik, guru menngajarnya hanya dengan metode ceramah saja. Jika hal ini berlangsung terus menerus akan terlihat bagaimana sumber daya manusia dimasa mendatang. Tentu saja itu tidak diharapkan oleh guru, orang tua, bangsa dan negara indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi agar tercapainya proses pembelajaran yang menyenangkan guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai agar pembelajaran dapat dipahami

dengan baik. Dalam menunjang penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik, perlu didukung dengan media-media pembelajaran yang tepat.

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat maju, dengan adanya teknologi kita dapat beralih dari pembelajaran secara konvensional menjadi pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, dan minat belajar peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran karena penggunaan media video animasi dapat memvisualisasikan suatu yang abstrak. Karena pada kegiatan pembelajaran dalam jenjang sekolah dasar harus mencontohkan sesuatu dengan cara yang kongkrit. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dapat menarik peserta didik untuk lebih mudah memahami pelajaran, dan lebih memotivasi karena pembelajaran di visualisasikan kedalam bentuk gambar animasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SDN Pinang 2 Tangerang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Hasil belajar tematik masih rendah.

2. Penggunaan media pembelajaran belum efektif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yakni: penelitian ini dilakukan pada pelajaran tematik, Tema 1 : Indahnya Kebersamaan, Subtema 3 : Bersyukur atas Keberagaman, Pembelajaran 2, 3, 4, dan 5. Penelitian ini dilaksanakan pada saat tahun ajaran 2020-2021 SDN Pinang 2 Tangerang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN Pinang 2 Tangerang?

E. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian dengan media video animasi dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran tematik kelas IV SDN Pinang 2 Tangerang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan masukan bagi pihak sekolah dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran, melalui media video animasi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan proses belajar mengajar.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan media video animasi diharapkan peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan peneliti dalam melakukan penelitian menggunakan metode kuantitatif, serta dalam penyusunan laporan.

e. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bacaan dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo. [https://doi.org/xx + 430](https://doi.org/xx+430) hlm. ; 15,5 x 23 cm
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. In *Narratives of Therapists' Lives* (Cetakan ke). PT RajaGrafindo Persada. <https://doi.org/xvi>, 244 hlm., 21 cm
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran* (H. Martin (ed.); Cetakan ke). PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. <https://doi.org/viii+184> hlm.;13,5x20 cm
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/849/521>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*, 3(1), 27–38.
- Ismawati, D. A., & Tandyonomanu, D. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VII SMP Negeri 1 Krembung Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1–7.
- Jannah, D. F. (2019). *Peningkatan aktivitas belajar melalui pendekatan kooperatif tipe co-op co-op pada pembelajaran tematik siswa kelas iv sd negeri pamulang 02 tangerang selatan*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Kadir, A., & Asrohah, H. (n.d.). *Pembelajaran Tematik.pdf* (Cetakan ke). PT RajaGrafindo Persada. <https://doi.org/xii>, 210 hlm., 23 cm.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. In *Pengembangan Media Pembelajaran* (Cetakan ke, p. 306 hlm.). Kencana. [https://doi.org/15 x 23 cm x 306 hlm.](https://doi.org/15x23cmx306hlm)
- Latifah, S., & Kusyeni, M. (2017). Efektivitas Strategi REACT (Relating,

- Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) Terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Sains di SMP N 22 Bandar Lampung. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(2), 101–108. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v8i2.1627>
- Magdalena, I., Anggraini, D. L. C., Novitasari, N., & Nurlatifah, S. (2020). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran Tematik di SDN Kampung Melayu 3 Tangerang. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran Tematik di SDN Kampung Melayu 3 Tangerang*, 2(3), 270–280. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3897386>
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)* (Cetakan ke). CV. AE Media Grafika.
- Muslimin, M. I. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–71.
- Mustaji. (2016). Media Pembelajaran. In *Narratives of Therapists' Lives* (cetakan ke). UNESA University Press. <https://doi.org/vi>, 145 hal., illus, 15.5 x 23
- Mustoip, S. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. CV. Jakad Publishing.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (J. 2019 Cetakan ke-1 (ed.)). Kencana.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue 4).
- Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)* (Edsisi 1). Andi Offset. <https://doi.org/xiv> + 442 hlm. ; 20 x 28 cm
- Suhendri, H., & Mardalena, T. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 107.