

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI KELAS V MIN 24 BIREUEN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

RILIS AFONNA

NIM. 180209015

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2021-2022**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI KELAS V MIN 24 BIREUEN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan**

Oleh:

Rilis Afonna

NIM. 180209015

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

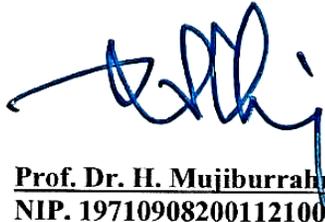
Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag
NIP. 197109082001121001


Syahidan Nurdin, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 198104282009101002

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI KELAS V
MIN 24 BIREUEN**

SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Pada hari/Tanggal: Rabu, 25 Mei 2022
24 Syawal 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi,

Ketua,

Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag
NIP.197109082001121001

Sekretaris,

Sri Mutia, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 1309088601

Penguji I,

Syahidan Nurdin, M.Pd
NIP.198104282009101002

Penguji II,

Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd
NIP.198110182007102003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN-Ar-Raniry
Jemberalam Banda Aceh



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rilis Afonna

NIM : 180209015

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V MIN 24 Bireuen

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 17 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Rilis Afonna

RILIS AFONNA
NIM. 180209015

ABSTRAK

Nama : Rilis Afonna
NIM : 180209015
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIN 24 Bireuen.
Pembimbing 1 : Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag
Pembimbing 2 : Syahidan Nurdin, M.Pd

Berdasarkan pengalaman mengajar di kelas V MIN 24 Bireuen, pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran Tematik berlangsung masih kurang bervariasi. Pembelajaran seringkali berpatokan pada buku saja tidak didampingi oleh media lainnya. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih didasarkan kepada buku dan masih sangat kurang menggunakan medianya. Pembelajaran selama ini menunjukkan bahwa siswa dalam kelas tersebut belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan oleh guru, dikarenakan mereka kurang bersemangat dan sibuk dengan temannya, kemudian siswa yang pintar selalu mendominasi kelas sehingga siswa yang pengetahuannya kurang cenderung pasif dan hasil belajar mereka rendah, sehingga kebanyakan siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM 70) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan adanya penerapan media pembelajaran animasi berbasis *animaker* ini sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar siswa mampu memahami materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak lagi sibuk sendiri, atau sibuk dengan temannya, melainkan akan fokus pada tayangan video pembelajaran animasi yang ditampilkan oleh guru di depan kelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar test hasil belajar siswa. Data tersebut dihitung dengan menggunakan rumus. Adapun nilai yang diperoleh dari aktivitas guru pada siklus I yaitu 84% masuk dalam kategori baik sekali dan pada siklus II yaitu 86,6% mengalami peningkatan dan dalam ketori baik sekali, sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I yaitu 64% dalam ketegori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan 85,7% dan dalam kategori baik sekali. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan yang cukup tinggi dari siklus 1 18,75% masuk dalam ketegori gagal dan meningkat pada siklus II menjadi 81,25%. Masuk ke dalam ketegori baik sekali. Berdasarkan paparan di atas dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran animasi berbasis animaker dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V MIN 24 Bireuen.

Kata kunci: Penerapan Media Animasi berbasis *Animaker*, hasil belajar siswa

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan Kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan serta kelapangan berpikir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIN 24 Bireuen”. Sholawat beriring salam penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya sekalian yang karena beliauulah penulis dapat merasakan damai dan indahnya alam semesta ini dengan adanya ilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini telah diupayakan semaksimal mungkin. Adapun tujuan dari skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya arahan serta bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Kepada Bapak Rektor UIN Ar-Raniry Prof. Dr. H. Warul Walidin AK, M.A, dan Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN AR-Raniry yang telah membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan untuk belajar di prodi PGMI selama perkuliahan yang akan berguna di masa yang akan datang.
2. Ketua Prodi PGMI beserta stafnya yang telah membantu penulis menyelesaikan studi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag selaku Penasehat Akademik dan juga selaku pembimbing I yang telah banyak membantu mengarahkan penulis dalam perjalanan perkuliahan pada prodi PGMI, dan Bapak Syahidan Nurdin, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, memberi saran, mengarahkan penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nurfatmi, S.Ag selaku kepala sekolah MIN 24 Bireuen yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini. Ibu Salma, S.Pd selaku wali kelas V dan juga sebagai pengamat yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di sekolah MIN 24 Bireuen.
5. Teristimewa kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, beserta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi baik material maupun moral sehingga penulis dapat menuntut ilmu pendidikan

di UIN Ar-raniry Banda Aceh hingga berhasil menyelesaikan skripsi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana.

6. Semua teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2018 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang sudah banyak membantu, memotivasi dan memberikan pengalaman-pengalaman yang luar biasa kepada penulis dalam masa perkuliahan.

Hanya Allah SWT yang dapat membalas semua kebaikan semua pihak yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirul kalam, hanya kepada Allah penulis berserah diri, dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat.

Banda Aceh, 25 Mei 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengembangan Kurikulum	14
2. Pengertian Media Pembelajaran	12
3. Tujuan Media Pembelajaran	15
4. Manfaat Media Pembelajaran	18
5. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	18
B. Animasi.....	19
1. Pengertian Animasi.....	19
2. Manfaat Pembelajaran Animasi	20
3. Kelebihan dan kekurangan Media pembelajaran Animasi.....	23
C. Animaker	25
1. Pengertian Animaker	25
2. Langkah-langkah Membuat Animasi Berbasis Animaker	26
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi Berbasis Animaker.....	31
D. Hasil Belajar Siswa dan Faktor yang Mempengaruhinya.....	31
1. Pengertian Hasil Belajar	31
2. Faktor yang mempengaruhinya.....	32
E. Tema 3 Makanan Sehat	34
1. Materi pembelajaran	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	40
B. Lokasi Penelitian	44
C. Subjek Penelitian	45
D. Teknik Pengumpulan Data	45
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	67

BAB V PENUTUP

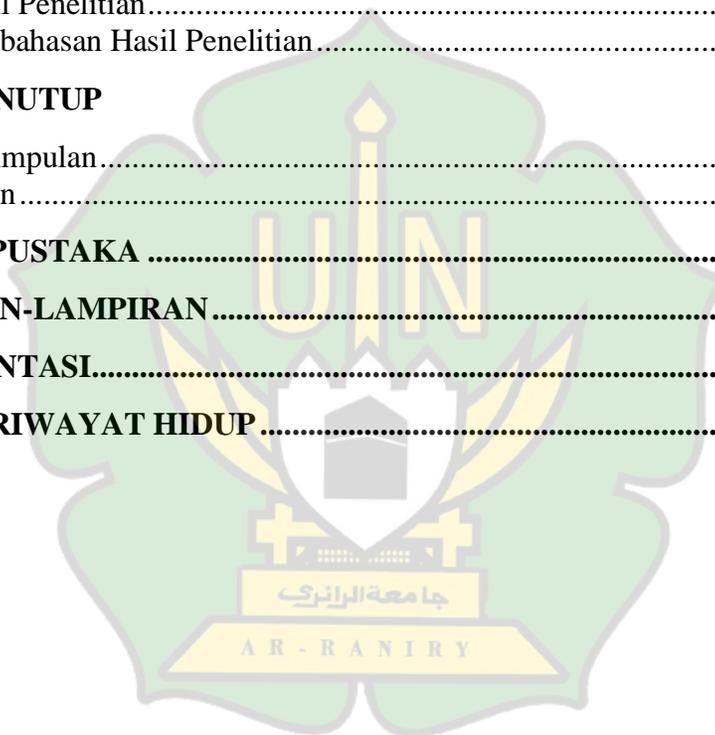
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	80
--------------------------------	-----------

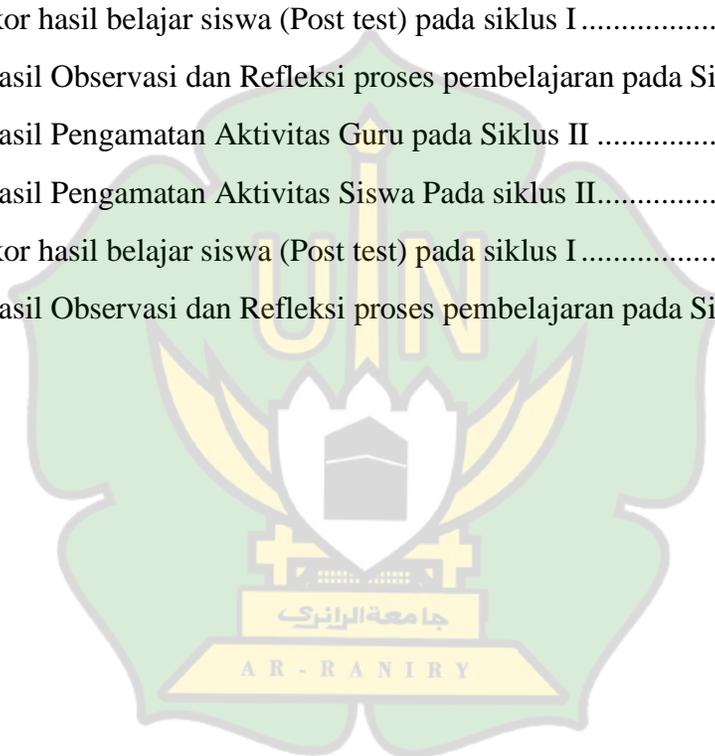
DOKUMENTASI.....	130
-------------------------	------------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	135
-----------------------------------	------------



DAFTAR TABEL

Tabel	
Tabel 2.1 Bagian-bagian Lambung hewan ruminansia.....	39
Tabel 3.1 kategori kriteria hasil pengamatan Guru dan Siswa.....	49
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I.....	51
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada siklus I.....	54
Tabel 4.3 skor hasil belajar siswa (Post test) pada siklus I.....	57
Tabel 4.4 Hasil Observasi dan Refleksi proses pembelajaran pada Siklus I....	58
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II	61
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada siklus II.....	64
Tabel 4.7 skor hasil belajar siswa (Post test) pada siklus I.....	67
Tabel 4.8 Hasil Observasi dan Refleksi proses pembelajaran pada Siklus I....	69



DAFTAR GAMBAR

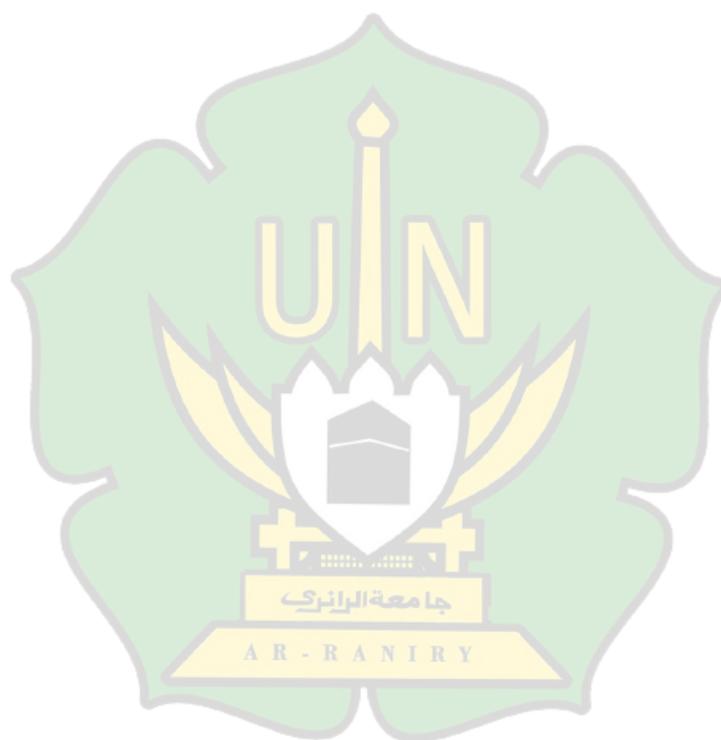
Gambar

Gambar 2.1 Tampilan halaman <i>Sign Up Animaker</i>	28
Gambar 2.2 Tampilan membuat animasi.....	28
Gambar 2.3 Tampilan sebelum blank page.....	29
Gambar 2.4 Tampilan <i>Black page</i>	29
Gambar 2.5 Tampilan awal <i>blank page</i>	30
Gambar 2.7 Tampilan Panel slide.....	30
Gambar 2.6 Tampilan fitur <i>Animaker</i>	31
Gambar 2.8 Tampilan fitur karakter	31
Gambar 2.9 Tampilan Fitur Gambar.....	32



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Aktivitas Guru	70
Diagram 4.2 Hasil Aktivitas Siswa.....	72
Diagram 4.3 Hasil Belajar Siswa.....	74



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Kepala MIN 24 Bireuen.
- Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 6 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I
- Lampiran 7 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I
- Lampiran 8 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II
- Lampiran 9 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II
- Lampiran 10 : Lembar Soal Post Test Siklus I
- Lampiran 11 : Lembar Soal Post Test Siklus II
- Lampiran 12 : Foto Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Dengan adanya teknologi diharapkan dapat berpengaruh dalam berbagai hal terutama dalam kegiatan belajar, sehingga saat ini dalam proses belajar siswa dibutuhkannya suatu media yang akan membantu pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan objek.

Media pembelajaran bukan hanya sekedar dianggap sebagai pelengkap, namun juga dianggap sebagai jantungnya pembelajaran. Hal ini disebabkan, media pembelajaran memberikan peranan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Tidak hanya itu saja, media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan keterampilan hingga kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran terbaik bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak dalam keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, peningkatan kemampuan pemahaman terhadap materi ajar yang semakin baik hingga keterampilan menggunakan media, khususnya berbasis teknologi yang secara otomatis ikut meningkat juga. Dalam

pembelajaran komponen terpenting adalah pendidik dan peserta didik yang selalu berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Dari komponen tersebut meliputi tingkat perkembangan, tingkat kesiapannya, minatnya, aspirasi, dan sebagainya. Sedangkan dari komponen mengajar dapat meliputi tingkat kemampuan, minat, waktu, wibawa, status, dan sebagainya.¹

Pada tahap usia Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) mereka sangat senang belajar dengan menggunakan media interaktif yaitu video game, gambar bergerak, animasi dan lain sebagainya. Mereka akan senang belajar dengan menggunakan media untuk menarik minat belajar mereka dengan materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis adanya media tersebut akan dapat menarik perhatian siswa.² Oleh karena itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan semangat siswa, dengan adanya media tersebut dengan secara tidak langsung siswa sudah dapat berinteraksi dengan objek yang akan diteliti.

¹ Janner Simarmata dan dkk, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*, (Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis, 2019), h.4.

² Rudi Sumiharsono, dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017), h.11.

Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menguasai TIK dengan baik, karena jika tidak maka guru akan tertinggal dengan materi dan ilmu pengetahuan yang akan berlangsung saat ini.³ Pada saat ini dengan berkembangnya ilmu teknologi dan komunikasi yang cukup berkembang pesat dalam era ekonomi global atau revolusi industri. media pembelajaran juga bermacam-macam, salah satunya adalah media pembelajaran yang berbasis Animasi. Pendidikan merupakan pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri dengan bercirikan pendidikan lebih memanfaatkan teknologi digital (*cyber system*) dalam proses pembelajaran.⁴

Berdasarkan pengalaman mengajar di kelas V MIN 24 Bireuen, pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran Tematik masih kurang bervariasi. Pada saat Pembelajaran seringkali berpatokan pada buku saja tidak didampingi oleh media lainnya. Proses pembelajaran selama ini menunjukkan bahwa siswa dalam kelas tersebut belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan oleh guru, dikarenakan mereka kurang bersemangat dan sibuk dengan temannya, kemudian siswa yang pintar selalu mendominasi kelas sehingga siswa yang pengetahuannya kurang cenderung pasif dan hasil belajar mereka rendah, sehingga kebanyakan siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM 70) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Keadaan tersebut dapat menjadikan proses belajar mengajar yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu guru harus bisa

³ Suyanto dkk, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Erlangga Group, 2013), h. 187

⁴ Dewi Surani, Studi Literatur: *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4,0*, Volume 02 Nomor 01 Tahun 2019, 456-469, h. 458

mengelola kelas dengan baik agar terjadi proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, namun tetap berpegang pada pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Media Animasi Berbasis *Animaker* adalah sebuah media pembelajaran video berbasis animasi dimana didalam sebuah video tersebut terdapat sebuah animasi dengan gambar bergerak, background, transisi, suara, dan juga berbagai karakter lainnya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, karena pada media tersebut banyak animasi-animasi yang bergerak saat menyampaikan materi pembelajaran, sehingga mampu menarik fokus perhatian siswa untuk belajar lebih menyenangkan. Diharapkan dengan penerapan media pembelajaran animasi berbasis *animaker* ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga siswa mampu memahami materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak lagi sibuk sendiri, atau sibuk dengan temannya, melainkan akan fokus pada tayangan video pembelajaran animasi yang ditampilkan oleh guru di depan kelas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, media pembelajaran animasi berbasis *animaker* ternyata dapat meningkatkan pembelajaran dan layak digunakan dengan persentase 91,1% yang telah divalidasi oleh dosen PGMI, dan hasil validasi oleh guru kelas memperoleh persentase 91,1% dan juga sudah berada pada kategori sangat layak untuk digunakan.⁵ begitu juga

⁵ Khairun Nisa, *Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh Barat. Skripsi*. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-raniry, 2021,h.45.

dengan penelitian yang dilakukan oleh saudara Badri Munawar desain pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi *animaker* pada PAUD di kabupaten pandeglang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tahap evaluation menunjukkan keberhasilan sebanyak 85,2% yang dapat dikategorikan sangat tinggi. Bahan ajar digital yang menggunakan bantuan aplikasi animaker dianggap sangat efektif untuk digunakan.⁶ Dari kajian peneliti terdahulu maka peneliti menerima hasil penerapan media pembelajaran animasi berbasis animaker untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang sama, yaitu menggunakan media animasi berbasis *animaker* namun pada tempat dan materi yang berbeda. Penulis ingin melakukan penelitian dengan menerapkan media animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 24 Bireuen.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pentingnya dilakukan penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk menunjang proses pembelajaran, dengan demikian penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MI 24 Bireuen”**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

⁶ Badri Munawar, “Desain Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker pada PAUD DI Kabupaten Pandeglang”. Volume 04 Nomor 02 Tahun 2020, 310-321.h.317.

1. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam Penerapan Media Animasi berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIN 24 Bireuen?
2. Bagaimanakah aktivitas guru dalam Penerapan Media Animasi berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIN 24 Bireuen?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* di Kelas V MIN 24 Bireuen.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana aktivitas siswa dalam Menerapan Media Animasi berbasis *Animaker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIN 24 Bireuen.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana aktivitas siswa dalam Menerapan Media Animasi berbasis *Animaker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIN 24 Bireuen.
3. Untuk mendeskripsikan Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* di Kelas V MIN 24 Bireuen.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah
 - a. Dengan adanya media berbasis Animaker diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.
 - b. Dapat menghasilkan pendidik yang lebih aktif dan berprestasi.
2. Bagi Guru
 - a. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang berbentuk video animasi yang dtayangkan.
 - b. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membuat guru semakin kreatif dan inovatif dalam berkarya kedepannya lagi.
3. Bagi peserta didik
 - a. Dapat menarik fokus peserta didik dalam belajar, sehingga akan menambah minat dan bakat peserta didik.
 - b. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi, dengan adanya media yang menyenangkan.
4. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai bahan acuan bagi peneliti yang kelak akan menjadi calon pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis animaker untuk menambah minat peserta didik.
 - b. Dapat menambah kreativitas dan ide baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menyenangkan lagi.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “Medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “Wasaaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan elly mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁷

Heinich mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau maksud-maksud pembelajaran.⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara pesan dari untuk mengirim informasi kepada penerima pesan yang berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan proses pembelajaran.

⁷ Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017), h. 9.

⁸ Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*,...h. 8

2. *Animaker*

Animaker merupakan suatu perantara atau alat bantu berupa sebuah perangkat lunak animasi video DIY (Do It Yourself) yang didirikan oleh CEO dan Founder R. S. Raghavan. *Animaker* menampilkan tampilan baru pada dunia teknologi dan dunia pendidikan khususnya pada sebuah video pembelajaran. Dalam hal ini animaker untuk menampilkan seorang karakteristik guru yang sesuai dengan tampilan dan suara.⁹ *animaker* ini peneliti gunakan sebagai bahan bantu untuk menyiapkan video pembelajaran dalam materi sistem pencernaan, karena aplikasi ini dapat dengan mudah menampilkan tayangan dalam proses pembelajaran di kelas.¹⁰

Dapat Penulis katakan bahwa aplikasi *Animaker* adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu membuat video animasi yang menarik, dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia secara gratis dalam sebuah aplikasi tersebut, sehingga dapat memudahkan tenaga pendidik dalam membuat sebuah video pembelajaran yang menarik dan juga bervariasi dan menyenangkan.

⁹ Surya Dewi Fatmawati, Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi, (Malang: Ahli Media Press, 2020), h. 20.

¹⁰ Badri Munawar, dan dkk, Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbatuan Aplikasi Animaker pada Paud di Kabupaten Pedeglang, Volume 04 Nomor 02 Tahun 2020, 310-321, h. 312.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian, misalnya memberikan pengertian yang luas dan sempit. Secara umum, media pembelajaran adalah setiap orang, bahan atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dari pengertian tersebut, media tidak hanya berupa benda, tetapi juga dapat berupa orang dan peristiwa pembelajaran.¹¹

Guru, buku teks, lingkungan sekolah dapat menjadi media. Dalam arti sempit, media pembelajaran dipahami sebagai alat impersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang berperan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan. Dengan demikian, pemahaman ini cenderung menganggap bahwa bentuk komunikasi adalah alat grafis, fotografi atau elektronik untuk pengumpulan dan penataan kembali informasi visual atau herbal.

¹¹ Abdul Wahab dan dkk, *Media Pembelajaran Matematika*, (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 2.

Pengertian lain bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang di antaranya terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹²

Menurut Soeparno media pembelajaran merupakan perpaduan dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Dengan kata lain media adalah hardware yang telah diisi dengan perangkat lunak (*software*).

Rossi dan Briedle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan dalam program pendidikan maka merupakan media pembelajaran, media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan yang segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.¹³

¹² Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), h. 26.

¹³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 59.

2. Tujuan media pembelajaran

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian informasi akan lebih cepat dan mudah untuk diproses oleh peserta didik tanpa harus melalui proses yang panjang yang akan menjadikannya jenuh terkait dengan proses pembelajaran bahasa Arab (bahasa apapun), dimana pembelajaran akan dibekali atau belajar keterampilan berbahasa dengan cara berlatih secara terus-menerus untuk memperoleh keterampilan tersebut¹⁴. Padahal berlatih secara berkesinambungan adalah hal yang membosankan, sehingga kehadiran media dalam proses belajar sangat membantu untuk tetap menjaga gairah belajar siswa.

Tujuan media pembelajaran diantaranya;

1. Menyampaikan pesan dan menerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan bagi siswa dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
2. Untuk memotivasi siswa dalam belajar. Karena dapat memudahkan dan meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

¹⁴ Muhammad Ahsan dan dkk, *Penerapan Media Pembelajaran dalam Memperkenalkan Kosakata Bahasa Arab*, (Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019), h. 12.

3. Menyamakan apersepsi. Dapat menyamakan persepsi siswa sehingga dalam belajar siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.¹⁵

3. Manfaat media pembelajaran

Mempercepat hubungan antara pendidik/guru/dosen dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih efisien dan efektif. Hal tersebut adalah salah satu manfaat media pembelajaran secara umum. Selain itu media belajar dimanfaatkan sebagai alat bantu para pendidik/guru/dosen dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran (belajar-mengajar) dapat menghidupkan kemauan yang baru, minat, menghidupkan dan menumbuhkan motivasi dan merangsang aktivitas pembelajaran, dan juga memberikan efek psikologis pada peserta didik.¹⁶ Menurut Sudjana bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran lebih atraktif dan membangkitkan minat dan motivasi peserta didik.
- b. Materi dapat dibuat lebih jelas dan spesifik lebih nyata dan jelas maknanya sehingga makna materi maknanya akan lebih mudah diketahui dan

¹⁵ Tenni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", volume 03 Nomor 01 Tahun 2018, h.176.

¹⁶ Ramen A Purba, *Pengantar Media Pembelajaran*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 58.

dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik.

- c. Cara dan metode sangat beragam, pesan yang disampaikan bukan hanya komunikasi verbal oleh pendidik/tutor/guru/dosen tidak bosan/jenuh tidak membuang banyak tenaga, sebagaimana diketahui bersama bahwa pendidik/tutor/guru/dosen yang mengajar tiap hari.
- d. Siswa dapat melakukan lebih banyak aktivitas pembelajaran. Karena tak terbatas dalam mendengarkan penjelasan dari pendidik/tutor/guru/dosen, akan tetapi mereka juga melakukan aktivitas lain seperti memantau, menampilkan, mengamati, serta mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan dari *Encyclopedia of Educational Research* bahwa manfaat media pembelajaran yakni:

- a. Menaikkan pusat perhatian dan minat siswa/mahasiswa.
- b. Meletakkan dasar pemikiran yang nyata dalam menurunkan verbalisme.
- c. Meletakkan dasar bagi pentingnya peningkatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih stabil dan tegas.
- d. Memberikan aktivitas yang lebih nyata sehingga peserta didik bisa melakukan sendiri.
- e. Memberikan ide yang berkala, sistematis dan berkesinambungan, terutama melalui simbol atau gambar.
- f. Mendukung peningkatan pemahaman dalam membantu perkembangan keterampilan.

- g. Sulitnya memperoleh pengalaman dengan cara lain sehingga media membantu lebih banyak keberagaman dan efisiensi dalam proses belajar.¹⁷

Menurut Arsyad Azhar mengungkapkan beberapa manfaat praktis dari pemanfaatan dari media belajar-mengajar dalam aktivitas pembelajaran yakni:

- a. Meningkatkan dan mempercepat proses dan hasil pembelajaran dengan melalui media pembelajaran yang menyajikan informasi sebagai pesan yang jelas.
- b. Mengarahkan perhatian dan meningkatkan proses belajar mengajar yang dapat membangunkan motivasi siswa/mahasiswa dan membangun hubungan langsung antara siswa dan lingkungan serta peserta agar mampu belajar mandiri sesuai minat dan kemampuannya.
- c. Mampu mengatasi keterbatasan dalam proses aktivitas belajar-mengajar
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.¹⁸

Selain manfaat praktis diatas, adapun manfaat media belajar pada proses belajar mengajar yakni:

- a. Media bisa menumbuhkan dan membangkitkan pusat perhatian/konsentrasi peserta didik dalam memunculkan hubungan

¹⁷ Ramen A Purba dan dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*,..., h. 59.

¹⁸ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar sisw*, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018, h. 167.

langsung baik antara peserta didik, motivasi belajar, dan antara siswa dengan lingkungannya.

- b. Media bisa mempertajam penyajian informasi dan pesan sehingga bisa mempercepat dan menumbuhkan proses dan hasil pembelajaran.
- c. Media bisa menangani keterbatasan indera, waktu dan ruang.
- d. Media bermanfaat menyampaikan pengalaman yang sama kepada peserta didik mengenai segala yang terjadi di lingkungan mereka, yang memungkinkan adanya hubungan mandiri dan hubungan langsung antara masyarakat dengan pendidik/guru, dan lingkungannya misalnya dengan melalui karya wisata.

4. Jenis-jenis media pembelajaran

Direktorat kependidikan mengungkapkan banyak cara untuk melakukan identifikasi media serta mengklasifikasikan karakter fisik, sifat, dan kompleksitas, ataupun klasifikasi menurut kontrol pada pemakai. Namun demikian, secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak.

- a. Menurut Depdiknas, Departemen Umum Peningkatan Mutu Guru dan Aparatur Pendidikan Depdiknas. Ada 7 (tujuh) klasifikasi yaitu:
Media audio visual portabel, seperti: film audio, kaset video, serial televisi.
- b. Perangkat audio visual yang tidak dapat dipindahkan, seperti: soundtrack, dll.
- c. Media audio visual bergerak, seperti: film bisu.

d. Alat bantu visual tidak bergerak seperti: halaman cetak, foto, mikrofon, slide diam.

dan seterusnya. Perangkat yang membawa audio, seperti: radio, telepon, dan kaset audio.

e. Media cetak seperti: buku, modul, bahan ajar yang berdiri sendiri.¹⁹

Berdasarkan uraian diatas media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan jenis media tersebut baik secara visual, audiovisual, cetak dan lain sebagainya. Media juga di dapatkan diklasifikasikan berdasarkan karakter fisik, sifat, dan kompleksifitas mnurut kontrol pemakaiannya dapat ditata atau di atur seperti gambar, foto, lukisan, radio dan sebagainya.²⁰

B. Animasi

1. Pengertian Animasi

Animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dengan kecepatan tertentu. Di era modern saat ini, animasi dibuat dengan menggunakan komputer, baik secara menyeluruh maupun sebagian.

Animasi telah digunakan secara luas untuk industri hiburan, permainan, maupun pendidikan. Salah satu pemain besar di industri animasi adalah Disney.

¹⁹ Ramen A purba, dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*....h. 7.

²⁰ Ramen A purba, dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*....h. 9.

Selain perusahaan yang terkenal dengan ikon Mickey Mouse-nya itu, ada juga perusahaan lain yang bergerak di bidang animasi, misalnya Pixar. Ini membuktikan bahwa animasi adalah industri yang sangat besar.²¹ Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari sekumpulan objek yang berbeda yang diatur secara khusus untuk bergerak pada lintasan yang telah ditentukan pada waktu tertentu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, teks tertulis, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan, dan lain-lain.

Beberapa juga mendefinisikan animasi video sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang kompeten. Di masa lalu, proses pembuatan konten animasi membutuhkan gambar yang digambar tangan untuk digambar di halaman. Namun, dengan kemajuan komputer, animasi tidak lagi dilakukan di atas kertas tetapi langsung di komputer.

2. Manfaat Pembelajaran Animasi

Adapun Rudiyanah juga memaparkan manfaat video Animasi bagi dunia pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Keduanya dapat ditampilkan secara visual sebagai gambar ataupun animasi sebuah zat atau objek yang sangat kecil dan tidak mungkin dan tidak dapat dilihat oleh mata telanjang, seperti bentuk ion, molekul, mikro organisme, sel, dan lain sebagainya.

²¹ Jubilee Enterprise, *Dasar-dasar Animasi Komputer*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), h. 1.

- b. Dapat menampilkan visual dan suara sebagai gambar atau animasi, gambar atau video, sebuah objek yang sebuah besar dan yang jauh, seperti hewan buas, bentuk permukaan bumi, (gunung, sungai, dan lain-lain), dan benda luar angkasa (Planet dan Satelit).
- c. Dimungkinkan untuk memperkenalkan objek atau peristiwa yang kompleks, kompleks dan terjadi cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, operasi mesin, siklus planet Mars, perkembangan bunga, dll.
- d. Dapat menampilkan animasi dan merangsang atau menggairahkan objek atau peristiwa berbahaya, seperti bencana alam (gempa bumi dan gunung berapi) dan peristiwa perang.
- e. Dapat menghadirkan banyak simulasi rekayasa dan sains yang kompleks, yang jika disimulasikan, dunia nyata cukup mahal.
- f. Dengan adanya animasi siswa mempelajari materi yang lebih kompleks mudah dipahami dan dibayangkan. Animasi bisa berbentuk simulasi, eksperimen atau prosedur. Dengan animasi siswa mudah mengerti dan memahami suatu proses yang sulit diterjemahkan oleh teks dan gambar, seperti proses pembelahan sel, proses kimiawi, dan lain-lainnya.
- g. Melalui video, siswa dapat mempelajari keadaan sebenarnya dari suatu proses, fenomena atau peristiwa. Siswa dapat memutar ulang bagian untuk melihat gambar yang lebih fokus. Hal ini sulit dicapai jika video disiarkan melalui media, seperti televisi. Video dapat dengan jelas menunjukkan satu

langkah proses (misalnya cara menggambar segitiga menggunakan kompas).²²

Seiring perkembangan teknologi model tayangan ataupun hasil animasinya juga berubah. Seperti kutipan dari McLaren, beliau berkata “*Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are draws*” jadi, animasi bukan hanya tentang gambar yang bergerak, tetapi juga ada unsur seninya dalam menghasilkan gambar yang dapat bergerak.

Saat ini Animasi adalah media yang sangat populer di bidang multimedia. Seiring dengan perkembangan teknologi seorang animator menjadi lebih mudah untuk menerapkan prinsip animasi pada sebuah produk animasi. Dan pengaruh prinsip animasi terhadap metode penyampaian informasi pada khalayak umum.²³

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil oleh mahasiswa maupun pengajar dalam pembelajaran berbasis animasi yaitu:

- a. Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada mahasiswa.
- b. Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik itu bagi pengajar itu sendiri maupun bagi mahasiswa.

²² Surya Dewi Fatmawati, *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*. (Malang : Ahli Media Press, 2020), h. 18.

²³ Janner Simarmata dan dkk, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning....*h. 14.

- c. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat menambah motivasi belajar lebih meningkat.
- d. Mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang iptek di bidang pendidikan.
- e. Mengikuti perkembangan iptek.²⁴

3. Kelebihan dan Kekurangan Materi Pembelajaran Berbasis Animasi

Berikut ini ada kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berbasis animasi itu sendiri yaitu:

- a. Kelebihan Materi Pembelajaran berbasis Animasi
 - 1) Animasi dapat menyampaikan konsep yang kompleks secara visual dan dinamis. Ini memungkinkan Anda untuk dengan mudah memetakan hubungan dan koneksi ke konsep dan proses yang kompleks untuk membantu dalam proses pemahaman.
 - 2) Animasi digital dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Animasi dapat menyampaikan pesan lebih baik daripada menggunakan media lain. Siswa juga dapat memberikan lebih banyak memori ke media dinamis daripada media statis.
 - 3) Kita juga dapat mengaktifkan pembelajaran virtual menggunakan animasi digital. Hal ini terutama berlaku dalam situasi berbahaya atau

²⁴ Janner Simarta dan dkk, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*,.....h. 15.

mahal di mana sulit atau tidak mungkin untuk membuat penawaran harga.

- 4) Animasi dapat memberikan cara belajar yang lebih menyenangkan. Animasi memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan merangsang berpikir secara lebih efektif. Kesemuanya akan berkontribusi pada proses pengurangan beban kognitif siswa ketika menerima suatu topik atau pesan yang harus disampaikan oleh pendidik.
- 5) Presentasi yang intuitif dan dinamis didukung oleh teknologi animasi yang dapat memfasilitasi proses adopsi atau demonstrasi konsep.²⁵

b. Kekurangan Media Animasi

- 1) Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam menyajikan atau membuat media belajar audio visual, karena media ini berupa suara dan gambar-gambar, baik gambar bergerak maupun diam. Oleh karena itu pembuatan media ini cenderung lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan media visual dan media audio.²⁶

²⁵ Farid Ahmadi dan Hamidullah Ibd, *Media Literasi Sekolah*, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2018), h. 328-330.

²⁶ Asrul Huda dan Dkk, *Media Animasi Digital Hots (Higher Order Thinking Skill)*, (Padang: UNP Press, 2020), h. 13.

C. Animaker

1. Pengertian *Animaker*

Animaker merupakan salah satu media pembelajaran video berbasis animasi yang masih relatif populer di kalangan pendidik dan peserta didik. Meskipun muncul di dunia teknologi lebih lambat dari animasi powtoon, animasi Animaker tidak kalah dengan animasi powtoon yang debut 3 tahun lebih awal dari animasi Animaker. Untuk mencapai tujuan pendidikan, peran guru sangat penting dan diharapkan guru dapat memilih bahan ajar yang sesuai dengan konsep objek ajar.²⁷

Sebagai platform pengguna untuk membuat video animasi, Animaker menawarkan keunggulan di sektor pendidikan dalam hal pembuatan materi video pembelajaran. animaker adalah perangkat lunak animasi yang alur kerjanya dilakukan secara online. Dalam aplikasi ini tersedia latar belakang dan karakter. Pada dasarnya animaker adalah sebuah aplikasi video animasi dimana proses editing dilakukan secara online dengan berbagai fitur yang disediakan seperti karakter, background, teks, suara, dubbing dan transisi.

Animaker sebagai alternatif dan terobosan baru dalam pembuatan video pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran dan penyajian pelajaran yang beragam, tujuannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa. Masih sedikit digunakan di sekolah,

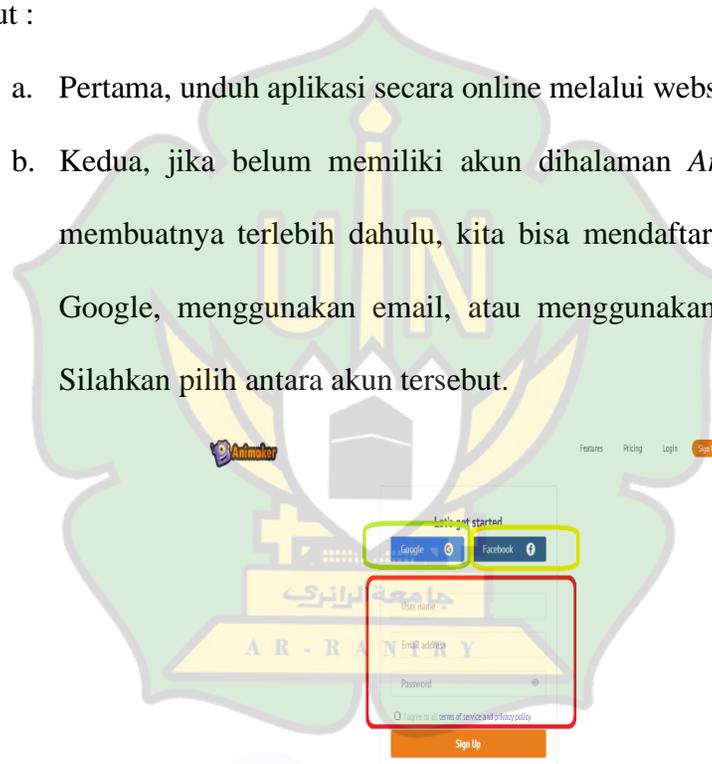
²⁷ El Muhin, *Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan kalkulator di Kelas IV SD UMP*, volume 5 Nomor 1 Juni 2021, 2614-1051, h. 3.

diharapkan dengan pengembangan penelitian bahan ajar animasi berbasis Animaker dapat meningkatkan hasil belajar dan acuan bagi guru dan sekolah dalam kinerja pembelajaran.

2. Langkah-langkah Proses Pembuatan Animasi Berbasis *Animaker*

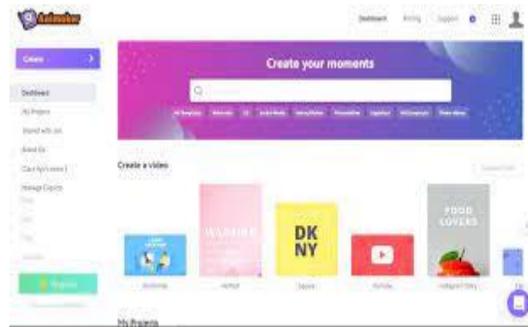
Langkah-langkah membuat Animasi berbasis Animaker adalah sebagai berikut :

- a. Pertama, unduh aplikasi secara online melalui website.
- b. Kedua, jika belum memiliki akun dihalaman *Animaker*, silahkan membuatnya terlebih dahulu, kita bisa mendaftarnya melalui akun Google, menggunakan email, atau menggunakan akun Facebook. Silahkan pilih antara akun tersebut.



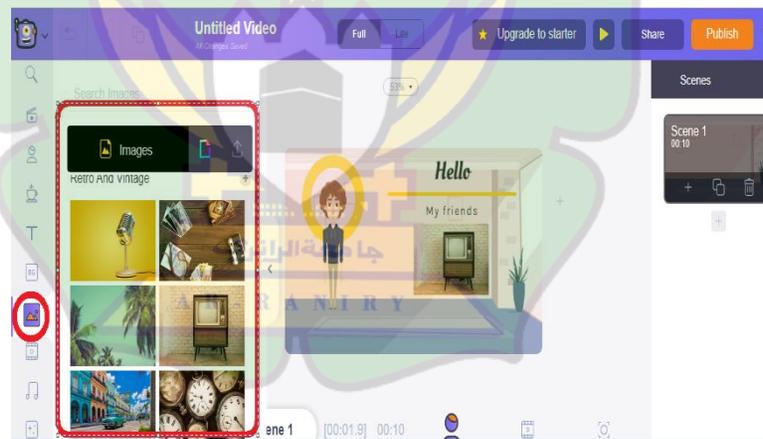
Gambar 2.1 Tampilan halaman *Sign Up Animaker*

- c. Ketiga, kemudian masuk ke halaman utama *Animaker*, anda akan disuguhkan tampilan menu untuk membuat animasi tersebut.



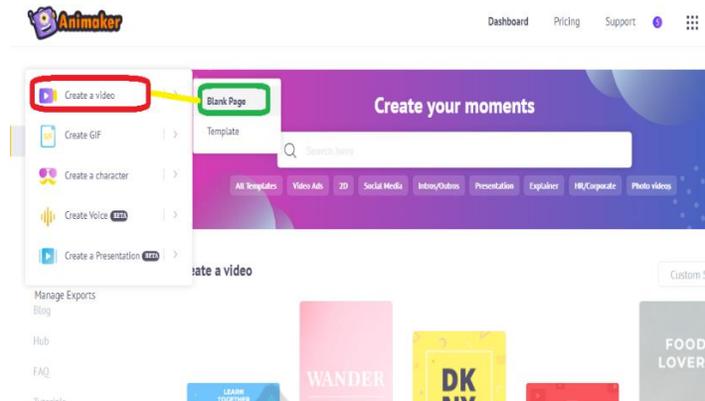
Gambar 2.2 Tampilan membuat animasi

- d. Keempat, anda bisa langsung membuat video animasi pertama dengan cara menekan tombol “Create” pada halaman tersebut. Setelahnya, anda akan diberikan pilihan membuat animasi secara mandiri mulai dari membuat halaman kosong atau menggunakan template yang sudah disediakan.



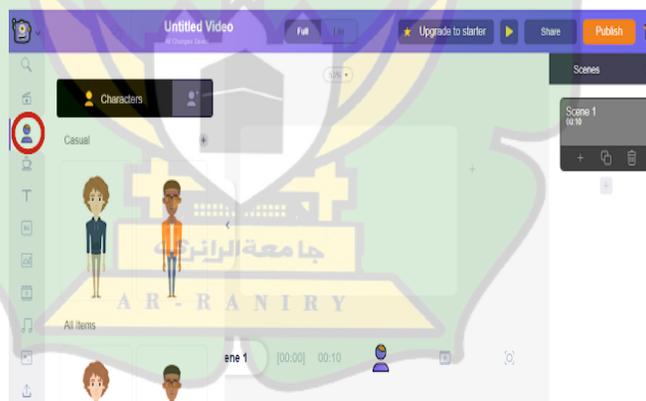
Gambar 2.3 Tampilan sebelum blank page

- e. Kelima, setelah klik “create” maka akan muncul “Create a video” dan akan muncul pilihan “Blank Page” dan “Templete”. Untuk pembelajaran kita pilih “Blank page” dulu.



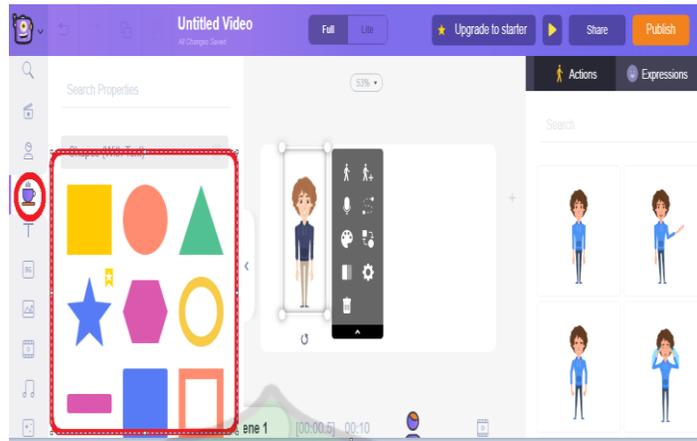
Gambar 2.4 Tampilan *Black page*

- f. Keenam, kemudian akan muncul menu awal seperti ini, dan langsung terbuka pada menu “Characters” seperti pada lingkaran merah. Disini kita bisa memilih karakter sesuai dengan keinginan kita.



Gambar 2.5 Tampilan awal *blank page*

- g. Ketujuh, di sisi kiri aplikasi ada panel fitur untuk mengimpor gambar, teks, latar belakang, suara, dll. apa yang kita butuhkan.



Gambar 2.6 Tampilan fitur Animaker

- h. Kedelapan, Pada sisi kanan aplikasi terdapat border untuk melihat slide yang sudah dibuat dan menambahkan slide baru atau menghapus slide yang tidak terpakai.



Gambar 2.7 Planel

- i. Kesembilan, Pilih karakter dan buat animasi berdasarkan kreativitas dan kebutuhan belajar.



Gambar 2.8 Tampilan fitur karakter

- j. Kesepuluh, masukkan gambar yang kita inginkan sebagai materi.



Gambar 2.9 Tampilan Fitur Gambar

- k. Setelah selesai, hidupkan kebutuhan belajar Anda, klik tombol ekspor, lalu muncul menu OPSI KHUSUS. Kemudian tinggal pilih fitur yang akan digunakan yaitu download MP atau download *youtube*.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi Berbasis *Animaker*

a. Kelebihan

- 1) Mudah di download di playstore maupun appstore.
- 2) Dapat menarik perhatian siswa.
- 3) Memiliki kemampuan untuk menggabungkan informasi.

b. Kekurangan

- 1) Kelemahan dalam proses pembuatan video animasi dengan animaker masih sangat terbatas. Hanya ada beberapa item pendukung saat ini, jadi jika menambahkan gambar ke perangkat lunak tidak berfungsi, kita harus menyediakan atau mencari sumber lain.²⁸
- 2) Memerlukan tempat penyimpanan dan memory yang lebih besar.
- 3) Proses pembuatannya terlalu banyak.
- 4) Fitur berbayar lebih banyak daripada fitur gratis.

D. Hasil Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil belajar dari interaksi aktif dan proaktif individu dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah ketika seseorang belajar akan mengalami perubahan perilaku. Lebih

²⁸ Delila Khoiriyah Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V", JPGSD. Volume 08 Nomor 05 Tahun 2020, 203-903. h. 5.

lanjut Winkel mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan batin yang telah menjadi kepribadian seseorang dan kemampuan orang tersebut untuk melakukan sesuatu berdasarkan kemampuannya.²⁹ Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usaha-usaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak sama karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar.³⁰

Dapat penulis katakan bahwa hasil belajar adalah usaha yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan serangkaian pembelajaran guna melihat peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Faktor yang Mempengaruhinya

Hasil belajar yang dicapai siswa tidak terlepas dari Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor tersebut misalnya metode pembelajaran, minat siswa, kondisi siswa, dan fasilitas yang mendukung pembelajaran.³¹

Prestasi belajar atau hasil belajar yang dicapai seorang individu merupakan

²⁹ Teni Nurita, *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar....h.* 174.

³⁰ Aman Kusna Nugraha, *Peningkatan keaktifan Dan Prestasi Belajar IPA Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhhluk Hidup dengan Media Flash Card Matching Game pada Peserta Didik kelas VII F SMP Negeri 1 Pejagoan Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019*, Volume VI/JULI 2019, Nomor 2301-9050, h. 98.

³¹ Doni Priyanto, *Teams Games Tournaments Sebuah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Penerbit NEM, 2021), h. 1.

hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prsetasi belajar yang sebaik-baiknya. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal :

a. Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu yaitu:

- 1) Faktor Fisiologis, yaitu yang berhubungan dengan kondisi fisik individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu misalnya, Kondisi fisik yang baik akan berpengaruh positif terhadap prestasi akademik seseorang. Sebaliknya, kondisi fisik yang buruk atau sakit akan menghambat pencapaian hasil akademik yang maksimal..
- 2) Faktor psikologis, yaitu keadaan psikologis seseorang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis utama yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat siswa.³²

³² Gusnarib Wahab, dan Rosnawati, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2020), h. 35.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang sifatnya berasal dari luar diri individu diantaranya adalah :

- 1) Faktor keluarga. Siswa yang hadir akan menerima pengaruh keluarga berupa: pendidikan orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana keluarga dan kondisi ekonomi rumah tangga.
- 2) Faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru-murid, siswa-siswa, disiplin dan waktu sekolah, dan standar pelajaran, pembelajaran, kondisi gedung, metode pembelajaran dan pekerjaan rumah.
- 3) Faktor masyarakat. Masyarakat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa di masyarakat. Sama seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa juga banyak memberikan pengaruh dari sisi positif dan negatifnya, pengaruh teman dan lingkungan masyarakat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa..³³

E. Tema 3 Makanan Sehat

1. Materi Pembelajaran

1. Sistem Pencernaan pada Hewan Ruminansia

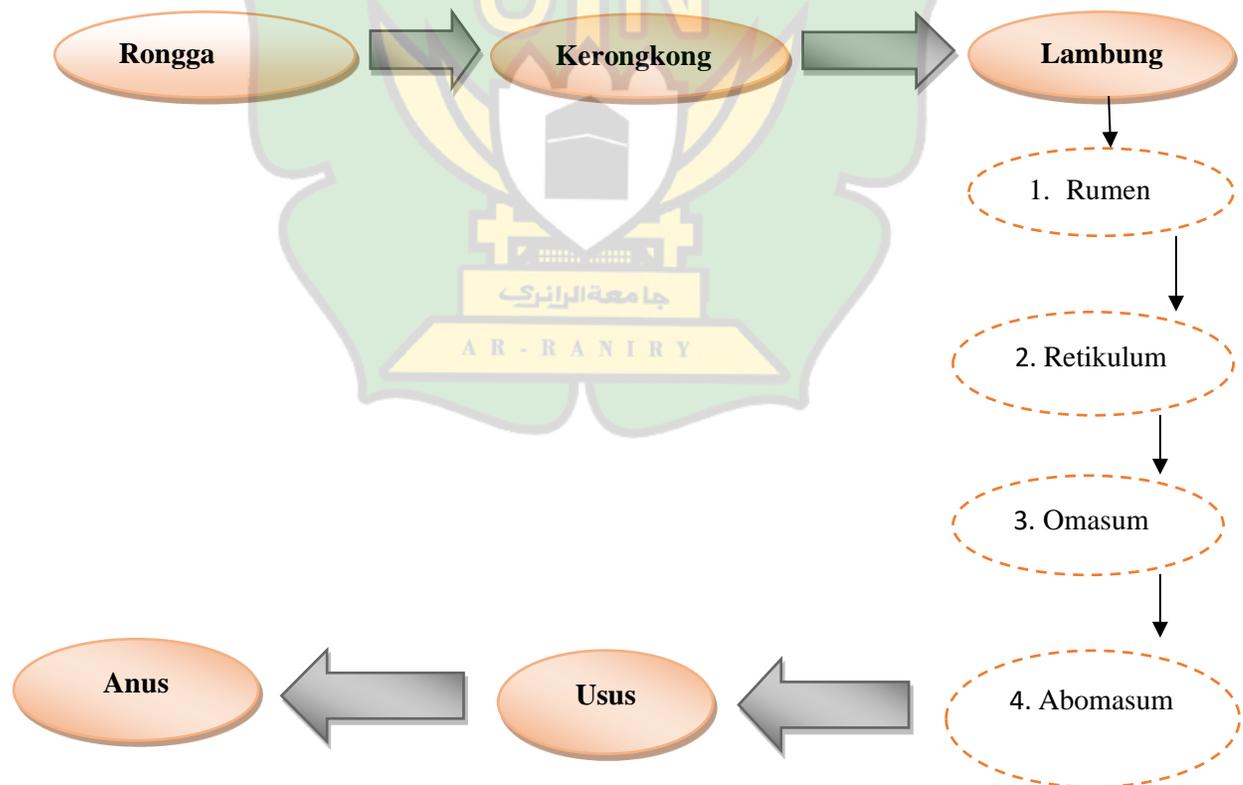
Hewan ruminansia (hewan pemamah biak). Sistem pencernaan pada hewan ruminansia dikategorikan sebagai salah satu sebagai salah

³³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, 1990), h. 23.

satu sistem pencernaan pada hewan yang cukup unik. Berbeda dengan sistem pencernaan pada hewan karnivora dan omnivora. Hewan-hewan ruminansia murni seperti sapi, kambing, kelinci, dan domba dapat mengunyah makanannya, yang berupa tumbuhan (rumput), hingga dua fase.³⁴

2. Proses pencernaan pada Hewan Ruminansia

Proses pencernaan pada hewan ruminansia secara bertahap melalui proses pemasukan makanan, fermentasi, memamah biak, pencernaan mekanis dapat digambarkan sebagai berikut.



³⁴ Cristiana Umif, *Arif Cerdas Untuk Sekolah Dasar kelas V*, (Sumatera Utara: Gramedia Widiasarana, 2020), h.97.

3. Fungsi sistem organ pada hewan ruminansia

Fungsi organ-organ pada hewan ruminansia adalah sebagai berikut:

1) Rongga mulut

Rongga mulut berfungsi sebagai pintu masuk makanan dan awal dari proses pencernaan. Rahang ruminansia dapat bergerak ke samping untuk menghancurkan makanan.

2) Esophagus

Esophagus berfungsi sebagai jalur penghubung antara rongga mulut dan lambung. Makanan hanya melewati kerongkongan tanpa proses apapun, hal ini dikarenakan kerongkongan hewan ruminansia biasanya sangat pendek, sekitar 5 cm, tetapi memiliki kemampuan untuk mengembang untuk menampung ukuran dan tekstur makanan.

3) Lambung

Makanan melewati kerongkongan dan masuk ke lambung. Pencernaan di lambung merupakan proses pertama untuk menahan makanan untuk sementara sebelum dikeluarkan kembali. Selain itu, lambung aktif dalam proses penguraian makanan dan menghasilkan enzim selulase yang dapat memecah selulosa.

4) Berikut ini adalah bagian-bagian lambung hewan ruminansia:

Tabel 2.1 Bagian-bagian Lambung hewan ruminansia

Nama Organ	Fungsi Organ
Rumen (Perut Besar)	Rumen (lambung besar) Merupakan tempat penyimpanan sementara makanan yang dicerna dan membantu memecah makanan.
Retikulum (perut jala)	(perut jala) Tempat untuk mencampur makanan mentah (bolus). Makanan kemudian didorong kembali ke dalam rongga mulut selama pengunyahan kedua sampai teksturnya lebih halus.
Omasum (perut buku)	Omasum (perut buku) Membantu pemurnian kimia makanan dibantu oleh kelenjar enzim dan mengurangi kadar air.
Abomasum (perut masam)	(asam lambung) Mencerna gumpalan makanan dengan enzim dan mengurangi kadar air.

1) Usus Halus

Usus halus berfungsi menyerap sari-sari makanan yang telah diproses di dalam lambung. Sari-sari makanan yang diserap kemudian diedarkan ke seluruh tubuh dan diubah menjadi energi.

2) Anus

Setelah sari-sari makanan diserap oleh usus halus, sisa proses penyerapan akan dibawa menuju anus. Sisa ampas makanan tersebut akan dikeluarkan melalui anus.³⁵

Hewan herbivora (herbivora) seperti domba, sapi, dan kerbau disebut hewan ruminansia (ruminansia). Sistem pencernaan hewan ini lebih panjang dan lebih kompleks. Pakan ternak ini banyak mengandung selulosa yang sulit dicerna bagi hewan pada umumnya, sehingga sistem pencernaannya berbeda dengan sistem pencernaan hewan lain. Perbedaan sistem pencernaan hewan ruminansia dapat dilihat pada struktur giginya, khususnya terdapat geraham besar (geraham) yang berfungsi mengunyah rumput yang tidak dapat dicerna. Selain itu, pada ruminansia, lambung juga mengalami perubahan yang terbagi menjadi bagian, yaitu: rumen (lambung besar, retikulum (perut fillet), lambung (perut buku) dan gastroenteritis (lambung asam).³⁶

³⁵ Gunawan Suilowarno, dan dkk, *Biologi SMA/MA Kls XI*, (jakarta: PT Grasindo, 2007), h.175.

³⁶ Ni Nengah Mudari, *Keanekaragaman Hewan: Pendamping Olimpiade Sains Nasional IPA Tingkat Sekolah Dasar*, (Jawa Timur :Nilacakra, 2021), h.16.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian adalah suatu proses penyelidikan yang dilakukan secara aktif, tekun, dan sistematis untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin, atau dapat disimpulkan bahwa penelitian ialah cara yang digunakan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data untuk melaksanakan kegiatan penelitian dari mulai menentukan perumusan masalah sampai dengan menarik kesimpulan dari masalah tersebut.

Dalam desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, peneliti terlibat langsung dalam penelitian tindakan kelas..³⁷ Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kinerja pendidik dalam meningkatkan proses pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif melalui salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran dalam memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik.

Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi dan kualitas pembelajaran di kelas, meningkatkan layanan profesional dalam rangka pembelajaran di kelas, khususnya layanan siswa, guru, dan kemudian

³⁷ Suharsimi Kunto, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Jakarta: Bina Aksara, 2008), h. 95.

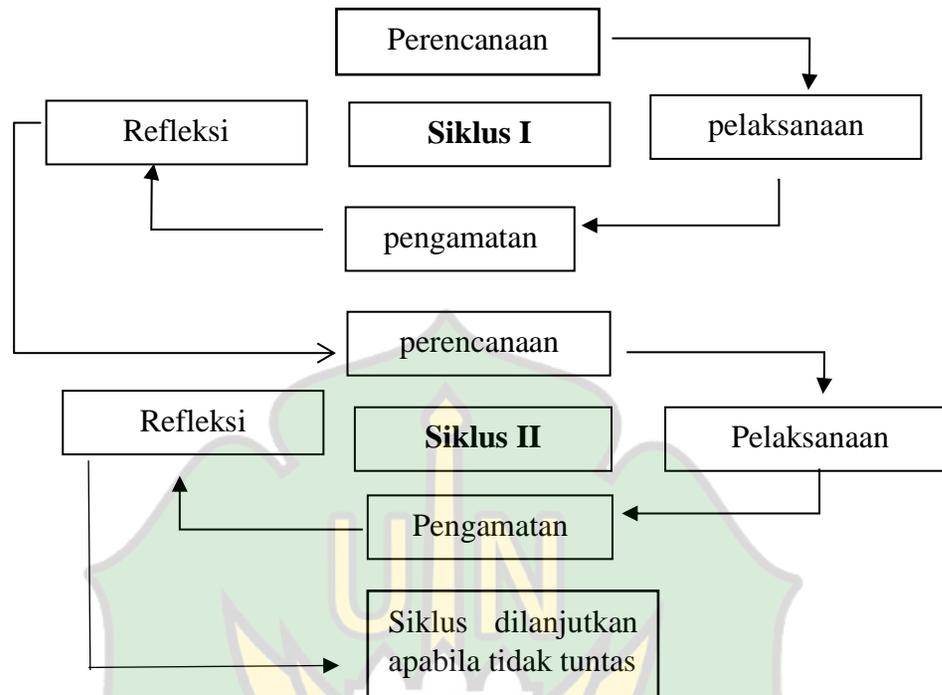
memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan tindakan dalam pembelajaran. proses. perencanaan kelas dan untuk pengembangan dan inovasi pembelajaran.³⁸ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan guru dalam menangani Masalah nyata peningkatan kualitas pembelajaran di kelas dialami secara langsung dalam interaksi langsung antara guru dan siswa dalam mengawasi proses belajar mengajar.

Menurut Kemmis dan Mc. Tanggart dalam Masnur Muslich.³⁹ Penelitian Tindakan Kelas adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Senada dengan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian reflektif oleh penulis tentang tindakan yang akan dilakukan penulis untuk meningkatkan rasionalitas tindakan yang mereka lakukan, serta memperbaiki kondisi aktual dimana pelaksanaan pembelajaran berlangsung di kelas.

Langkah-langkah perencanaan penelitian tindakan kelas ini dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas Ghoni adalah sebagai berikut::

³⁸ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 155.

³⁹ Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*, cet 4, Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 8.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)⁴⁰

Peneliti bermaksud menggunakan Penelitian Tindakan di kelas V MIN 24 Bireuen melalui media pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* Perencanaan ini akan dilakukan dalam dua siklus dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan rencana tindakan yang menjelaskan apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan itu akan dilakukan. Adapun langkah-langkah perencanaan yang akan dilakukan peneliti *Multiply and*

⁴⁰ M. Junaidi Ghoni, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Malang: UIN Malang Press, 2018), h. 8.

Divide Materials dengan menggunakan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan kelas penelitian
- b. Menetapkan materi yang diajarkan
- c. Menyusun RPP lengkap dengan LKPD Menyiapkan media pembelajaran yaitu Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker.
- d. Menyusun instrumen penilaian.
- e. Menyusun format observasi siswa dan guru untuk melihat aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan (action)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu penerapan isi rancangan. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun melaksanakan pembelajaran siklus pertama dengan menggunakan RPP yang sudah dirancang serta alat peraga yang sudah disediakan. Dalam tahap ini peneliti dibantu oleh seorang pengamat yang akan menilai bagaimana kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas dan bagaimana kemampuan guru dalam mengajar. Setelah melaksanakan pembelajaran pada siklus pertama, Peneliti memberikan soal tes untuk mengetahui sejauh mana hasil yang diperoleh siswa setelah pemberian tindakan pada siklus pertama.

3. Observasi (*Observing*)

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.⁴¹ Peneliti dan pengamat mencatat hal-hal yang terjadi pada saat pembelajaran sedang berlangsung, baik aktivitas siswa maupun aktivitas guru atau peneliti lembar observasi. Lembar observasi diberikan pada saat pelajaran akan dimulai dan diisi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi (*reflection*)

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilaksanakan atau kegiatan untuk mengingat dan merenungkan kembali apa yang terjadi. Peneliti dan pengamat merenungkan dan melakukan diskusi untuk melihat hasil dari pengamatan yang sudah dilakukan. Pada tahap ini peneliti akan menemukan aspek mana yang harus dipertahankan. Dari lembar aktivitas guru dan siswa akan diperoleh masukan untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dikelas V di MIN 24 Bireuen. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di MIN 24 Bireuen.

⁴¹ Margono, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 158.

C. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian dalam media pembelajaran animasi berbasis animaker pada pembelajaran Tematik di MIN 24 Bireuen adalah peserta didik kelas V MIN 24 Bireuen.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, diperlukan teknik pengumpulan data dengan tujuan untuk memperoleh atau mendapatkan data yang di inginkan oleh setiap peneliti. Tanpa menggunakan teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan menemukan hasil dari penelitian yang dilakukan. Data itu sendiri dapat diperoleh dari pihak-pihak yang bersangkutan apakah layak untuk digunakan ataupun tidak.

Teknik yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengadakan pengalaman secara langsung dan mencatat setiap peristiwa yang diamati. Arikunto mengadakan bahwa pendapat mengenai peristiwa yang diamati. Suharsimi Arikunto mengemukakan pendapat mengenai observasi, menurutnya observasi adalah sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada dilingkungan itu baik yang sedang berlangsung atau masih dalam tahap yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian

objek yang menggunakan pengindraan dan merupakan tindakan yang dilakukan secara sengaja atau sadar, serta dilakukan sesuai dengan urutan.

2. Tes

Tes adalah sejumlah soal yang diberikan kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Tes digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPA dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Test Akhir (*Post Test*).

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu sebagai berikut:

1. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru.

Lembar pengamatan aktivitas guru serangkaian aktivitas yang peneliti gunakan untuk mengukur atau melihat kemampuan guru atau peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Lembar aktivitas siswa berupa beberapa aspek yang peneliti gunakan untuk melihat aktivitas fisik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada lembar pengamatan ini dilakukan ceklis oleh pengamat yang merupakan teman sebaya dari peneliti.

3. Soal Test

Dalam proses mengumpulkan data hasil belajar siswa peneliti menggunakan soal post test yang diberikan oleh peneliti diakhir pembelajaran materi. Soal test ini telah dulu divalidasi oleh validator yaitu dosen validasi soal.

F. Teknik Analisis Data

Pada tahap analisis data ini merupakan tahap yang paling penting untuk mendeskripsikan hasil dari data, pada tahap ini peneliti menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar onbservasi merupakan suatu analisis terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Lembar aktivitas guru ini dilakukan oleh pengamat sekaligus wali kelas V untuk melihat beberapa aspek dalam kegiatan lembar observasi guru, guru tersebut akan memberikan penilaian berupa ceklis pada aspek menurut kriteria yang didapatkan dalam proses pembelajaran.

2. Lembar aktivitas peserta didik

Lembar aktivitas peserta didik merupakan serangkaian langkah kegiatan atau beberapa aspek yang akan dinilai oleh pengamat terhadap aktivitas siswa yang berupa fisik yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran melalui penerapan media animasi berbasis *Animaker* dengan menganalisis persentase berikut ini:

$$\text{Rata-rata} = \text{Jumlah Skor Perolehan} / \text{Jumlah skor Maksimal} \times 100$$

Tabel 3.1 kategori kriteria hasil pengamatan Guru dan Siswa

No	Nilai	Kategori Penilaian
1	80-100	Baik sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-39	Gagal

Sumber : Suharmin Arikunto.⁴²

3. Lembar Hasil Belajar Siswa

Lembar hasil belajar siswa merupakan soal post test yang diberikan oleh peneliti setelah proses pembelajaran berlangsung untuk melihat hasil yang didapat oleh siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru melalui penerapan media pembelajaran animasi berbasis *animaker* pada mata pelajaran IPA di Kelas V. Data tersebut diperoleh dari hasil tes, seorang siswa dikatakan berhasil belajar secara individu apabila memiliki daya serap 70 sedangkan suatu kelas dikatakan berhasil belajar apabila secara klasikal 80 dikelas tersebut telah mencapai hasil belajar.pada penelitian ini peneliti menggunakan soal pilihan

⁴² Suharsimi, Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 245.

ganda yang terdiri dari 10 soal yang sebelumnya telah dilakukan validasi terlebih dahulu.

Rumus yang peneliti gunakan untuk menghitung hasil belajar siswa adalah:

$$KS = ST/N \times 100$$

Keterangan :

KS = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah Siswa yang Tuntas

N = Jumlah siswa dalam Kelas

100 = Bilangan Konstanta.⁴³



⁴³ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 43.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

Proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti di MIN 24 Bireuen dengan menggunakan Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* di Kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang. Pada siklus 1 penelitian ini dilakukan dengan menggunakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

- a. Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I maka diperoleh hasil adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I

Pendekatan (<i>saintifik</i>)	Aspek yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
	Kegiatan Pendahuluan 1. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan : a. Apakah kalian pernah pergi berlibur ke kebun binatang ? b. Binatang apa saja yang ada di kebun tersebut? c. Pernahkah kalian melihat lembu, rusa, dan sapi ? d. Apa makanan yang dimakan oleh sapi, rusa, dan lembu ? e. Apakah kalian tahu bagaimana tubuh sapi mengolah makanan makanannya ?		√		

	2. Guru memberikan motivasi siswa “Dengan mengajak siswa untuk bertepuk semangat”			√	
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu: a. Siswa mampu menyebutkan organ-organ yang terdapat pada hewan b. Siswa mampu menjelaskan fungsi organ-organ pada hewan. c. Siswa mampu membuat karya tentang organ-organ pencernaan pada hewan. d. Siswa mampu mempresentasikan karya tentang organ dan fungsinya.			√	
	Jumlah			8	
Mengamati	Kegiatan Inti 4. Guru menyuruh siswa untuk mengamati video tentang sistem pencernaan pada hewan ruminansia.				√
	5. Guru memberikan pertanyaan terkait isi video yang ditampilkan oleh guru.			√	
	6. Guru membagi siswa menjadi 4 samapai 5 kelompok.			√	
	7. Setiap kelompok diberikan sebuah LKPD oleh guru.				√
Mencoba	8. Guru membimbing siswa untuk menjawab soal dalam LKPD tersebut.			√	
Menalar	9. Guru memberikan instruksi kepada perwakilan kelompok ke depan untuk menampilkan dan mempresentasikan LKPD tersebut.			√	
Diskusi/Komunikasi	10. Guru menginstruksikan kepada kelompok lain untuk bertanya terhadap hasil presentasi siswa.			√	
	11. Guru menginstruksikan kepada siswa yang tampil untuk menjawab			√	

	pertanyaan yang diberikan oleh teman kelompoknya.				
	12. Guru memberikan kesempatan untuk kelompok yang lain menanggapi atau menyanggah jawaban dari kelompok yang tampil.			√	
	13. Guru meluruskan dan juga menambahkan jawaban dari pertanyaan siswa.				√
	14. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti ?” lalu guru memberikan soal post test kepada siswa.				√
	Jumlah	37			
	Kegiatan Akhir			√	
	15. Guru melakukan refleksi kepada siswa atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu: a. Apa saja yang telah kalian pahami ? b. Apa yang belum kalian pahami ? c. Bagaimana perasaan kalian selama pembelajaran ?				
	16. Guru melakukan tindak lanjut, dan memberitahu kepada siswa tentang rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.			√	
Menyimpulkan	17. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.			√	
	18. Guru memberikan kartu refleksi dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran yang sedang berlangsung hari ini.			√	
	19. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar walaupun dalam keadaan covid dan meminta siswa untuk mengulang kembali apa yang telah diperoleh hari ini di rumah serta membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.			√	
	20. Guru memberikan pesan moral kepada siswa.				√

	Jumlah	19
	Jumlah Skor Yang Diperoleh	64
	Presentase	80%

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 24 Bireuen, Tanggal 8 Maret 2022

Berdasarkan data observasi hasil penelitian di MIN 24 Bireuen yang dilakukan pada tanggal 8 maret 2022 oleh pengamat terhadap aktivitas guru yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup maka diperoleh nilai keaktifan 64. Dengan demikian proses pembelajaran pada siklus pertama dengan persentase nilai rata-rata 80%, berarti tingkat keberhasilan dalam aktivitas guru termasuk dalam kategori baik sekali.

- b. Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I maka diperoleh hasil adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

Pendekatan (<i>Saintifik</i>)	Aspek yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
	Kegiatan Pendahuluan		√		
	1. Siswa ikut melakukan apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.				
	2. Siswa menyimak penjelasan guru.		√		
	3. Siswa fokus mendengar tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.		√		
	4. Siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru		√		
	Jumlah		8		
Mengamati	Kegiatan Inti			√	
	5. Siswa mengamati gambar video yang di tampilkan oleh guru.				
	6. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√		
	7. Siswa mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru		√		

	8. Siswa menerima LKPD yang diberikan oleh guru			√	
Mencoba	9. Siswa bersama kelompoknya berdiskusi untuk menjawab soal di LKPD			√	
Menalar	10. Siswa menampilkan dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.		√		
	11. Siswa mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang tampil		√		
	12. Siswa tampil membaca dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh teman kelompok		√		
	13. Kelompok yang lain menanggapi jawaban yang telah diberikan oleh kelompok yang tampil.		√		
	14. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait pertanyaan tersebut.			√	
	15. Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan mengerjakan soal post test yang diberikan oleh guru.				√
	Jumlah			28	
	Kegiatan akhir		√		
	16. Siswa mendengarkan arahan dari guru serta menjawab pertanyaan dari guru.			√	
Menyimpulkan	18. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah berlangsung.		√		
	19. Siswa menuliskan bagaimana perasaan mereka setelah melalui proses pembelajaran hari ini.			√	
	20. Siswa mendengarkan arahan yang telah diberikan oleh guru.			√	
	Jumlah			13	
	Jumlah Skor yang diperoleh			49	
	Presentase			61,25%	

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 24 Bireuen Tanggal 8 Maret 2022

Berdasarkan data di atas hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan

kegiatan penutup diperoleh 49. Dengan demikian proses pembelajaran pada siklus pertama dengan nilai persentase nilai rata-rata 61,25%, berarti tingkat keberhasilan dalam aktivitas siswa termasuk dalam kategori cukup.

- c. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I maka diperoleh hasil adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Skor Hasil Belajar Siswa (*post test*) pada siklus I

No	Kode Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	MF	60	Tidak Lulus
2.	FS	40	Tidak Lulus
3.	RD	40	Tidak Lulus
4.	KR	60	Tidak Lulus
5.	MAA	50	Tidak Lulus
6.	RA	60	Tidak Lulus
7.	SR	70	Lulus
8.	MF	80	Lulus
9.	AZ	80	Lulus
10.	RF	40	Tidak Lulus
11.	AZ	40	Tidak Lulus
12.	RA	30	Tidak Lulus
13.	II	60	Tidak Lulus
14.	RA	60	Tidak Lulus
15.	RM	50	Tidak Lulus
16.	LU	60	Tidak Lulus
17.	NA	60	Tidak Lulus
18.	MY	30	Tidak Lulus
19.	NS	50	Tidak Lulus
20.	YF	60	Tidak Lulus
21.	SH	30	Tidak Lulus
22.	AS	40	Tidak Lulus
23.	AS	50	Tidak Lulus
24.	AM	50	Tidak Lulus
25.	DF	40	Tidak Lulus
21.	IA	60	Tidak Lulus
22.	AR	30	Tidak Lulus
23.	SY	40	Tidak Lulus

24.	MS	30	Tidak Lulus
25.	MK	90	Lulus
26.	MN	70	Lulus
27.	SM	70	Lulus

Sumber Data: Hasil Penelitian Di MIN 24 Bireuen, Tanggal 08 Maret 2022

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hanya 6 siswa yang tuntas dengan persentase 18,75% dan 26 siswa dengan persentase 81,25% belum tuntas dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *animaker*. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh MIN 24 Bireuen. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh MIN 24 Bireuen, maka siswa yang tuntas apabila mencapai KKM yang telah di tetapkan. Oleh karena itu, ketuntasan proses belajar siswa masih dibawah 20%, sementara yang ingin dicapai nilainya adalah 70. Maka hasil belajar menggunakan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* pada siklus satu belum mencapai ketuntasan belajar.

d. Tahap Refleksi

Tabel 4.4 Hasil Observasi dan Refleksi proses pembelajaran pada Siklus 1

No	Refleksi	Kekurangan siklus I	Rencana Tindak Lanjut
1.	Aktivitas Guru	1. Guru belum mampu mengaitkan apersepsi dengan kehidupan dilingkungan peserta didik. 2. Guru masih belum mampu	1. Pada pertemuan selanjutnya diharapkan guru sudah mampu menyiapkan apaersepsi dengan mengaitkannya sesuai dengan lingkungan peserta didik. 2. Untuk pertemuan selanjutnya guru lebih

		<p>membimbing semua peserta didik untuk menyelesaikan soal di LKPD dikarenakan jumlah peserta didik yang ramai.</p>	<p>fokus ke kelompok yang dianggap lemah untuk menyelesaikan LKPD</p>
2	Aktivitas Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa masih belum maksimal menyiapkan diri untuk belajar seperti main-main. 2. Siswa masih kurang menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru 3. Siswa masih kurang dalam merespons pertanyaan yang diberikan guru 4. Siswa masih kurang maksimal dalam mempresentasikan LKPD. 5. Siswa masih kurang menanggapi hasil presentasi teman kelompoknya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk pertemuan selanjutnya siswa harus sudah maksimal dalam menyiapkan diri untuk belajar. 2. Untuk pertemuan selanjutnya siswa harus maksimal dalam menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru. 3. Untuk pertemuan selanjutnya siswa harus lebih merespons pertanyaan yang diberikan guru. 4. Untuk pertemuan selanjutnya siswa harus lebih maksimal dalam menampilkan LKPD 5. Untuk pertemuan selanjutnya siswa harus lebih maksimal sehingga mampu menanggapi presentasi kelompoknya.

		6. Siswa masih kurang mampu menyimpulkan materi pembelajaran yang telah berlangsung.	6. Untuk pertemuan selanjutnya siswa harus lebih mempersiapkan diri untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah berlangsung.
3.	Hasil belajar peserta didik	1. Berdasarkan hasil test pada siklus satu dapat kita lihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM dan belum mencapai nilai yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh peserta didik yang belum mampu mempersiapkan diri dalam mengamati video pembelajaran sehingga belum mampu memahami materi dalam menyelesaikan soal	1. Untuk pertemuan selanjutnya guru akan mengupayakan peningkatan ketuntasan dan memperbaiki kekurangan pada siklus I sehingga menjadi lebih baik lagi dengan menggunakan pembelajaran media animasi berbasis <i>animaker</i> .

2. Siklus II

sesudah peneliti melakukan observasi pada siklus I namun tidak berhasil, maka peneliti melanjutkan ke siklus II. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2022 untuk memperbaiki kekurangan atau perbaikan pada siklus I yang tidak berhasil dengan menggunakan empat tahapan penelitian juga yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II maka diperoleh hasil adalah sebagai berikut:

a. Hasil pengamatan lembar observasi Guru pada siklus II

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II

Pendekatan (<i>Saintifik</i>)	Aspek yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
	Kegiatan Pendahuluan 1. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan : a. Apakah kalian sudah sarapan ? b. Apa yang kalian makan tadi pagi ? c. Untuk apa kita perlu sarapan pagi?			√	
	2. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajak siswa untuk bernyanyi lagu daerah.			√	
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu: a. Siswa mampu menyebutkan organ-organ yang terdapat pada hewan. b. Siswa mampu menjelaskan fungsi organ-organ pada hewan. c. Siswa mampu membuat karya tentang organ-organ pencernaan pada hewan. d. Siswa mampu mempresentasikan karya tentang organ dan fungsinya.				√
	Jumlah	10			
	Kegiatan Inti 4. Guru menampilkan video tentang sistem pencernaan pada manusia di hadapan siswa.				√
Mengamati	5. Guru menyuruh siswa untuk mengamati video tersebut.			√	
Bertanya	6. Setelah siswa mengamati video tersebut, guru mempersilahkan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang kurang dimengerti.			√	
	7. Guru melemparkan pertanyaan tersebut kepada siswa, dengan cara bertanya kepada siswa, apakah ada				√

	yang bisa menjawab pertanyaan tersebut ?				
Bertanya	8. Kemudian apabila ada siswa yang bisa menjawab, guru mempersilakannya dan siswa yang lain memperhatikannya, dan apabila ada yang salah maka disini guru akan meluruskannya.				√
	9. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 orang per kelompok.			√	
	10. Setiap kelompok diberikan sebuah LKPD oleh guru.			√	
	11. Guru membimbing siswa untuk menjawab soal dalam LKPD tersebut.				√
Menalar	12. Guru memberikan instruksi kepada perwakilan kelompok ke depan untuk menampilkan dan mempresentasikan LKPD tersebut.			√	
Diskusi/ komunikasi	13. Guru menginstruksikan kepada kelompok lain untuk bertanya terhadap hasil presentasi.			√	
	14. Guru menginstruksikan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh teman kelompoknya.				√
Mencoba	15. Guru memberikan kesempatan untuk kelompok yang lain menanggapi atau menyanggah jawaban dari kelompok yang tampil.			√	
	16. Guru meluruskan dan juga menambahkan jawaban dari pertanyaan siswa.				√
	17. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti ?” lalu guru memberikan soal post test kepada siswa.				√
	Jumlah			47	
	Kegiatan Akhir				
	18. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok.			√	

	19. Guru melakukan refleksi kepada siswa atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu: a. Apa saja yang telah dipahami siswa ? b. Apa saja yang belum dipahami siswa ? c. Bagaimana perasaan siswa selama pembelajaran ?				√
Menyimpulkan	20. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.				√
	21. Guru meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran yang sedang berlangsung hari ini dalam kartu refleksi.			√	
	22. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar walaupun dalam keadaan covid dan meminta siswa untuk mengulang kembali apa yang telah diperoleh hari ini di rumah serta membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.			√	
	Jumlah			17	
	Jumlah skor yang diperoleh			74	
	persentase			84%	

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 24 Bireuen Tanggal 15 Maret 2022

Berdasarkan data observasi di atas yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru yang dilakukan kembali pada tanggal 15 Maret 2022 di MIN 24 Bireuen dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup maka diperoleh nilai keaktifan 74. Dengan demikian proses pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan penerapan media animasi berbasis *animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai persentase nilai rata-rata 84%, sedangkan pada siklus I

dengan persentase 80% berarti tingkat keberhasilan dalam aktivitas guru termasuk dalam kategori baik sekali. Hal itu dikarenakan guru telah memperbaiki aspek-aspek yang belum maksimal pada siklus sebelumnya, dan disini dapat kita lihat bahwa guru sudah mampu mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Hasil pengamatan lembar observasi siswa pada siklus II

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan terhadap Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II

Pendekatan (<i>saintifik</i>)	Aspek yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal				√
	1. Siswa ikut melakukan apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.				
	2. Siswa menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru			√	
	3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.			√	
	Jumlah	10			
	Kegiatan Inti			√	
	4. Siswa memperhatikan arahan yang diberikan oleh guru.				
Mengamati	5. Siswa mengamati video yang ditampilkan oleh guru.				√
Mencoba	6. Siswa mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.			√	
Mengumpulkan informasi	7. Salah satu siswa membaca dan mencari informasi tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru.			√	
	8. Siswa menjawab pertanyaan tambahan yang diberikan oleh guru.			√	
	9. Siswa mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru			√	
	10. Siswa menyelesaikan LKPD yang dibagikan oleh guru				√
Diskusi/ komunikasi	11. Siswa bersama kelompoknya berdiskusi untuk menjawab soal di LKPD			√	

	12. Siswa menampilkan dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.			√	
Bertanya	13. Siswa mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang tampil			√	
	14. Siswa yang tampil mencari jawaban untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh teman kelompok			√	
	15. Kelompok yang lain menanggapi jawaban yang telah diberikan oleh kelompok yang tampil.			√	
	16. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait pertanyaan tersebut.				√
	17. Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan mengerjakan soal post test yang diberikan oleh guru.				√
	Jumlah				46
	Kegiatan Akhir				√
	18. Siswa mendengarkan arahan dari guru serta menjawab pertanyaan dari guru.				
	19. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru.			√	
Menyimpulkan	20. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah berlangsung.				√
	21. Siswa menuliskan bagaimana perasaan mereka setelah melalui proses pembelajaran hari ini.				√
	22. Siswa mendengarkan arahan yang telah diberikan oleh guru.			√	
	Jumlah				18
	Skor Perolehan				74
	Persentase				84%

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 24 Bireuen Tanggal 15 Maret 2022

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa data observasi di atas yang diamati oleh pengamat terhadap aktivitas siswa yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup diperoleh 74. Dengan demikian proses pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan Media Animasi berbasis *Animaker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai

persentase nilai rata-rata 84%, sedangkan pada siklus I dengan persentase 61,25% berarti tingkat keberhasilan dalam aktivitas siswa termasuk dalam kategori baik sekali. Hal itu dikarenakan guru telah memperbaiki aspek-aspek yang belum maksimal pada siklus sebelumnya. Dan disini dapat kita lihat bahwa guru sudah mampu mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pada aktivitas siswa terjadi peningkatan.

c. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Tabel 4.7 Skor Hasil Belajar Siswa (*post test*) pada siklus II

No	Kode Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	MF	80	Lulus
2.	FS	70	Lulus
3.	RD	80	Lulus
4.	KR	90	Lulus
5.	MAA	30	Tidak Lulus
6.	RA	70	Lulus
7.	SR	60	Lulus
8.	MF	70	Lulus
9.	AZ	90	Lulus
10.	RF	90	Lulus
11.	AZ	70	Lulus
12.	RA	70	Lulus
13.	II	80	Lulus
14.	RA	40	Tidak Lulus
15.	RM	70	Lulus
16.	LU	80	Lulus
17.	NA	80	Lulus
18.	MY	90	Lulus
19.	NS	90	Lulus
20.	YF	60	Tidak Lulus
21.	SH	90	Lulus
22.	AS	70	Lulus
23.	AS	30	Tidak Lulus
24.	AM	90	Lulus
25.	DF	70	Lulus
26.	IA	80	Lulus
27.	AR	40	Tidak Lulus

28.	SY	60	Lulus
29.	MS	90	Lulus
30.	MK	70	Lulus
31.	MN	70	Lulus
32.	SM	60	Tidak Lulus

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 24 Bireuen Tanggal 15 Maret 2022

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hanya 6 siswa yang tidak tuntas dikarenakan memang dalam jumlah siswa yang banyak, diantaranya ada empat siswa yang belum bisa membaca, dan dua siswa yang masih lemah dalam memahami pembelajaran tersebut sehingga dengan persentase 18,75% dan 26 siswa dengan persentase 81,25% tuntas dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *animaker*. Persentase ketuntasan belajar peserta didik sudah berada diatas 80% berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh MIN 24 Bireuen bahwa peserta didik dikatakan tuntas belajarnya apabila mencapai nilai KKM 70% dan ketuntasan secara klasikal jika 80% peserta didik di kelas tersebut tuntas belajarnya. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V MIN 24 Bireuen mengalami peningkatan dari siklus I dengan persentase peserta didik yang tuntas 18,75% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81,75%.

d. Tahap Refleksi

Tabel 4.8 Hasil dan Revisi selama proses pembelajaran pada siklus II

No	Refleksi	Hasil	Revisi
1.	Aktivitas Guru	1. Aktivitas guru pada siklus II dengan materi Sistem Pencernaan pada Hewan Ruminansia sudah berada pada kategori baik sekali	1. Hasil belajar pada aktivitas guru sudah adanya peningkatan, dikarenakan guru sudah memperbaiki aspek-

		dengan persentase 86,6% dan sudah termasuk dalam kategori baik sekali.	aspek yang masih kurang pada siklus I.
2	Aktivitas Peserta didik	1. Aktivitas peserta didik pada siklus II sudah mendapatkan mendapatkan hasil dengan persentase 85,7% dengan kategori baik sekali.	1. Hasil belajar pada aktivitas siswa juga sudah mengalami peningkatan, dikarenakan siswa sudah memperbaiki kekurangan seperti lebih mendengarkan arahan guru, lebih memahami materi, dan sudah maksimal dalam menjawab soal.
3.	Hasil belajar peserta didik	1. Hasil belajar peserta didik sudah mencapai ketuntasan sebanyak 26 siswa dengan persentase 81,25% mengalami peningkatan yang mana sebelumnya 6 siswa yang tuntas dengan persentase 18,75% dalam kategori baik sekali.	1. Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II sudah mencapai ketuntasan dengan adanya media animasi berbasis <i>animaker</i> tersebut.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 24 Bireuen dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui 2 siklus, siklus yang pertama dilakukan pada tanggal 08 Maret 2022, dan kemudian dilanjutkan pada siklus kedua pada tanggal 15 Maret 2022. Suatu pembelajaran dapat dikatakan optimal apabila adanya keaktifan antara guru dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Tercapainya suatu pembelajaran berarti guru telah berhasil dalam mengajar. Keberhasilan diketahui setelah dilakukannya penelitian berupa soal yang dilakukan oleh peneliti berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal di siklus I, dan 10 Soal di Siklus II, yang mana dilakukan untuk

mengetahui kinerja guru melalui lembar Observasi Guru, dan kemampuan belajar siswa melalui Lembar Kerja Peserta Didik.

1. Aktivitas Guru

Pengamatan terhadap aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dilakukan untuk melihat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh wali kelas V ibu Salma, S.Pd. berdasarkan hasil observasi siklus I dan siklus II dengan menggunakan Media Animasi Bebas *Animaker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa yang dilakukan oleh peneliti di kelas V MIN 24 Bireuen sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan diagram dibawah ini:



Diagram 4.1 Hasil Aktivitas Guru

Berdasarkan Diagram 4.1 di atas, dapat kita lihat bahwa hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dengan persentase 80% atau jika dinilai adalah 64 sudah dalam kategori baik sekali. Namun untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi, guru juga harus meningkatkan dan memperbaiki aktivitas-

aktivitas dalam pembelajaran. Karena ada beberapa komponen pada aktivitas guru yang perlu tercapai seperti, guru belum mampu melakukan apersepsi dengan baik, sehingga guru harus mampu mempersiapkan strategi pembelajaran dengan mengaitkannya dengan lingkungan peserta didik dengan baik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal sehingga peserta didik dapat bergairah dan bersemangat dalam belajar. Tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar menentukan tingkat keberhasilan guru tersebut dalam mengajar.

Pada siklus II aktivitas guru dalam mengelola hasil belajar mengalami peningkatan yaitu dengan persentase 84% dan jika dinilai adalah 74 dan dengan kategori sangat baik. Upaya guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan sangat optimal. Oleh karena itu upaya guru pada siklus II dengan menggunakan Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa dengan materi Sistem Pencernaan pada Hewan Ruminansia Tema 1 Makanan Sehat, subtema 3 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan sudah mencapai keberhasilan. Hal ini disebabkan karena guru telah mendesain pembelajaran dengan memperbaiki tahapan-tahapan dalam RPP serta strategi pembelajaran yang ditingkatkan menjadi lebih optimal. Oleh karena itu Pembelajaran Animasi berbasis Animaker dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Hal ini membuktikan pada siklus II terjadi peningkatan dari siklus I sebelumnya.

2. Aktivitas Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran dilakukan untuk melihat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh teman sejawat yaitu Nurul Syifa. berdasarkan hasil observasi siklus I dan Siklus II dengan menggunakan Media Animasi Bebas *Animaker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa yang dilakukan oleh peneliti di kelas V MIN 24 Bireuen menunjukkan sudah adanya juga peningkatan. Hal ini disebabkan karena dengan adanya Media pembelajaran Animasi dapat membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik, karena materi yang disampaikan dalam video pembelajaran tersebut dapat menarik minat siswa untuk belajar melalui tayangan-tayangan yang ditampilkan dalam video tersebut. Sehingga konsentrasi siswa menjadi berpusat pada video yang ditampilkan. Sehingga pada siklus II mengalami peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan diagram dibawah ini:

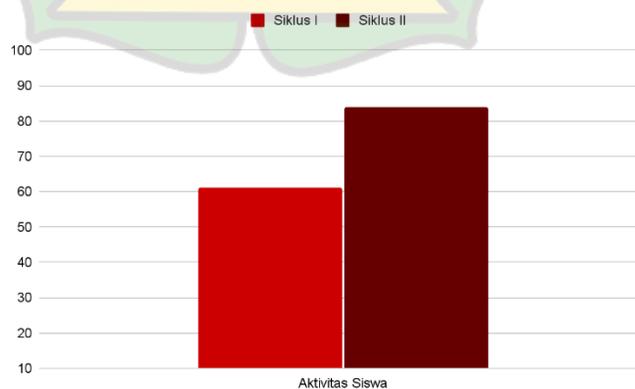


Diagram 4.2 Hasil Aktivitas Siswa

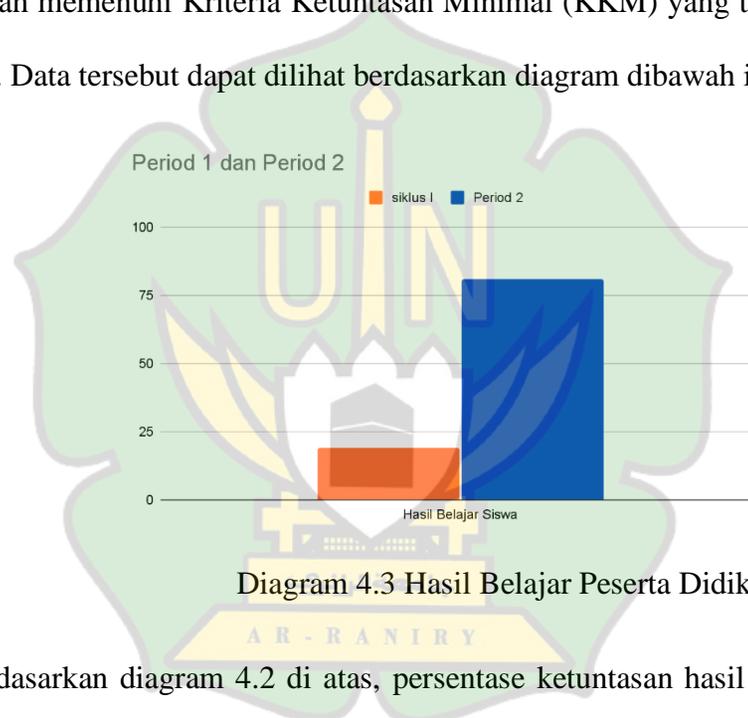
Berdasarkan Diagram 4.2 di atas, dapat kita lihat bahwa hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dengan persentase 61,25% atau jika dinilai adalah 49 masih dalam kategori cukup. Hal ini dapat terlihat pada aktivitas siswa dimana siswa masih belum mampu melakukan apersepsi bersama guru, sehingga arahan yang diberikan oleh guru belum mampu dilaksanakan dengan optimal oleh siswa. Sehingga masih perlu adanya perbaikan dan strategi baru dari guru supaya dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi. Karena ada beberapa komponen pada aktivitas siswa yang perlu tercapai. Sehingga guru harus mampu mendesain dan mempersiapkan strategi pembelajaran peserta didik dengan baik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Pada siklus II proses pembelajaran peserta didik sudah adanya peningkatan dengan persentase 84% atau jika dinilai adalah 74 dengan kategori baik sekali. Hal ini dikarenakan guru sudah mampu mendesain strategi pembelajaran dengan baik, sehingga siswa sudah mampu melakukan apersepsi bersama guru, dan juga mampu mendengarkan arahan yang diberikan guru, sehingga sudah terlihat adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa dengan menggunakan Pembelajaran Animasi berbasis *Animaker* di MIN 24 Bireuen.

3. Hasil Belajar

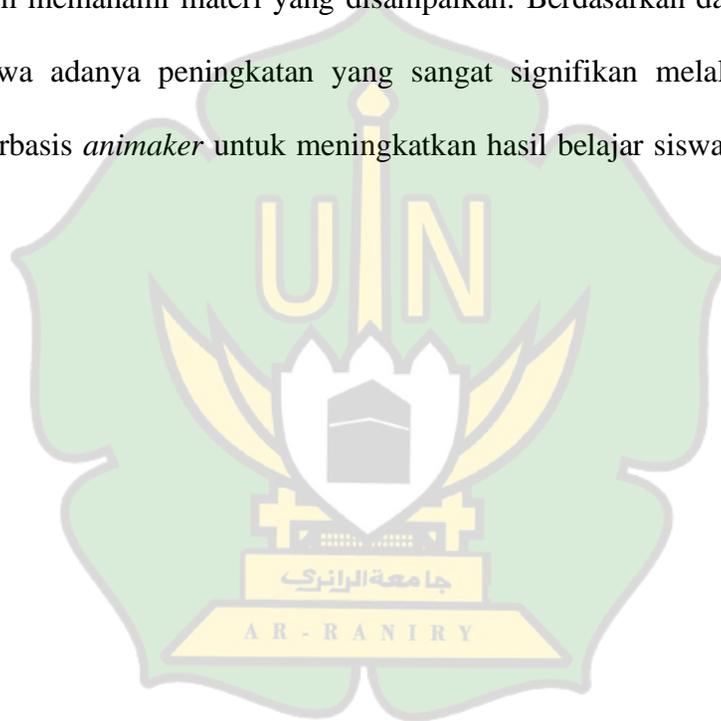
Untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan pada hewan ruminansia dengan menerapkan pembelajaran animasi berbasis *animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti memberikan soal post test yang diberikan setiap akhir pertemuan. Tes yang diadakan sebanyak dua

kali pada siklus I yaitu pada tanggal 08 Maret 2022 dan siklus II pada tanggal 15 Maret 2022 setelah pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Setelah hasil tes terkumpul maka data tersebut akan diolah untuk melihat ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah MIN 24 Bireuen. Dikatakan tuntas apabila peserta didik telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Data tersebut dapat dilihat berdasarkan diagram dibawah ini:



Berdasarkan diagram 4.2 di atas, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 18,75% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 6 orang. Sedangkan 26 siswa masih belum tuntas hasil belajarnya. Dikarenakan pada siklus I peneliti melihat mereka masih terlalu asing dengan menggunakan media tersebut, Sehingga mereka hanya fokus menonton saja tanpa memahami materi tersebut Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dengan persentase menjadi 81,25% dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang yang tuntas,

dikarenakan peneliti telah memperbaiki beberapa aspek dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan disaat video berlangsung, mempersilahkan siswa untuk bertanya dan menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh siswa lain. sedangkan 6 orang sisanya belum tuntas hasil belajarnya, dikarenakan jumlah siswa yang terlalu banyak dan juga ada empat siswa yang belum bisa membaca, dan dua siswa lagi masih lemah dalam memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa adanya peningkatan yang sangat signifikan melalui pembelajaran Animasi berbasis *animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIN 24 Bireuen.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan “Penerapan Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIN 24 Bireuen” dapat penulis simpulkan adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dengan menerapkan Pembelajaran Animasi berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan di MIN 24 Bireuen mengalami peningkatan dari siklus I dengan persentase 64% dengan nilai 64 masih dalam kategori cukup dan kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 85,7% dengan nilai 96 dengan kategori baik sekali.
2. Aktivitas Guru dengan menerapkan Pembelajaran Animasi berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan di MIN 24 Bireuen mengalami peningkatan dari siklus I dengan persentase 84% dengan nilai 84 sudah dalam kategori baik sekali dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 86,6% dengan nilai 97 dengan kategori baik sekali.
3. Hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran animasi berbasis *animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan di MIN 24 Bireuen mengalami peningkatan dari siklus I dengan persentase 18,75%

dengan jumlah 6 siswa tuntas dan 26 siswa belum mencapai ketuntasan. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 81,25% dengan jumlah siswa 26 tuntas dan sisa 6 orang belum mencapai ketuntasan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah agar dapat lebih berpartisipasi aktif dalam menghimbau, memberi arahan kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang baik salah satunya media animasi berbasis *animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru diharapkan lebih dapat menggunakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran dengan baik salah satunya media animasi berbasis *animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk siswa diharapkan agar lebih semangat memperbanyak lagi belajarnya dan juga meningkatkan pemahamannya melalui media animasi berbasis *animaker* sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
4. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti dengan menggunakan media animasi berbasis *animaker* agar lebih dapat menguasai kelas dan memahami materi yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A purba, Ramen dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Jakarta : Yayasan Kita Menulis.
- Abi Hamdi, Mustofa dan dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ahmadi, Farid dan Hamidullah Ibd. (2018). *Media Literasi Sekolah*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Dewi Fatmawati, Surya. (2020). *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*. Malang : Ahli Media Press.
- Dewi Surani. (2019). *Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4,0*, Volume 02 Nomor 01 Tahun 2019, 456-469.
- Enterprise, Jubilee. (2020). *Dasar-dasar Animasi Komputer*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ghoni M. Junaidi. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN Malang Press.
- Hisbullah dan dkk. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Sulawesi Selatan: Aksara Timur.
- Huda, Asrul dan Dkk. (2020). *Media Animasi Digital Hots (Higher Order Thinking Skill)*. Padang: UNP Press
- I Wayan Widiana, I Wayan. (2016). *Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, volume 5, oktober 2016.
- Jufri, Wahab. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Sains: Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*. Bandung: pustaka reka cipta.
- Khoiriyah Mashuri, Delila. (2020). “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V*”. JPGSD. Volume 08 Nomor 05 Tahun 2020.
- Khusniati, M. (2012). *Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPA*, volume 2, September 2012.
- Kunto Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Bina Aksara.
- Mudari, Ni Nengah. (2021). *Keanekaragaman Hewan: Pendamping Olimpiade Sains Nasional IPA Tingkat Sekolah Dasar*. Jawa Timur : Nilacakra
- Muhin, El. (2021). *Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan kalkulator di Kelas IV SD UMP*. volume 5 Nomor 1 Juni 2020.

- Mulyasa E. (2010). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munawar Badri(2020) “Desain Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker pada PAUD DI Kabupaten Pandeglang”. Volume 04 Nomor 02 Tahun 2020.
- Munawar, dan dkk, (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker pada Paud di Kabupaten Pedeglang*. Volume 04 Nomor 02 Tahun 2020.
- Muslich Mansur. (2010). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nahrowi, Mahfud. (2019). Tesis:”*Pengembangan Model Penelitian Autentik Dalam Pembelajaran Tematik Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS)*” (Salatiga: Pgmi Pascasarjana iain Salatiga).
- Nisa Khirun,(2021). *Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh Barat*. Skripsi. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-raniry.
- Nurrita Tenni. (2018) “*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, volume 03 Nomor 01 Tahun 2018.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudijono Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Suhardijo dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suilowarno, Gunawan. (2007). *Biologi SMA/MA Kls XI*. Jakarta: PT Grasindo, 2007
- Sumiharsono, Rudi dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- suryadi, Ahmad. (2020). *Pengembangan Kurikulum*. Jawab Barat: Tim Cv Jejak.
- Suyanto dkk. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga Group.
- Umif, Cristiana. (2020). *Arif Cerdas Untuk Sekolah Dasar kelas V*, (Sumatera Utara: Gramedia Widiasarana. Sumatera Utara: Gramedia Widiasarana.
- Wahab Rosyidi, Abdul. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Wedyawati, Nelli dan dkk. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-17351/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2021

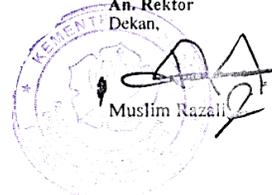
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
- b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 01 Desember 2021
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag sebagai pembimbing pertama
2. Syahidan Nurdin, M.Pd sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Rilis Afonna
- NIM : 180209015
- Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
- Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIN 24 Bireuen
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 03 Desember 2021

An. Rektor
Dekan,



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-3259/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 24 Bireuen

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RILIS AFONNA / 180209015**
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Darussalam Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIN 24 Bireuen**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Maret 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 02 April 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BIREUEN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 24 BIREUEN

Alamat : Jl. Masjid Kota Samalanga Desa Pante Rheng Kecamatan Samalanga Kode Pos 24264
email : min.samalanga@gmail.com

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN
B-058/MI.01.12.24/PP.00.4/03/2022

Berdasarkan surat dari Universitas Negeri Ar-raniry nomor : B-3259/Un.08./FTK.1/TL.00/03/2022
bahwa Mahasiswa yang namanya dibawah ini ;

Nama : Rilis Afonna
Nomor Induk Mahasiswa : 180209015
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Darussalam Banda Aceh

Telah Melaksanakan Penelitian Ilmiah untuk penulisan skripsi dengan Judul "**Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIN 24 Bireuen**".

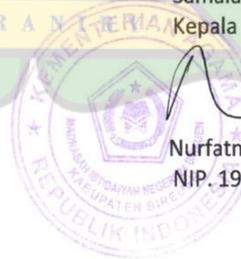
Demikian surat keterangan ini kami buat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samalanga, 21 Maret 2022

Kepala

Nurfatmi, S.Ag

NIP. 19711231 199403 2 009



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : MIN 24 Bireuen

Kelas / Semester : V (Lima) / 1 (Satu)

Tema : 3 Makanan Sehat

Sub Tema : 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

Pembelajaran ke : 1 (Satu)

Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (6 x 35 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai dirumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	IPA 3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.3.1 Menyebutkan organ-organ yang terdapat pada hewan. 3.3.2 Menjelaskan fungsi organ-organ pada hewan.
2	4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.	4.3.1 Membuat karya tentang organ pencernaan pada hewan beserta fungsinya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menyebutkan organ-organ yang terdapat pada hewan.
2. Siswa mampu menjelaskan fungsi organ-organ pada hewan
3. Siswa mampu membuat karya tentang organ pencernaan pada hewan beserta fungsinya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Sistem Pencernaan pada Hewan

- Menyebutkan organ-organ pada hewan
- Menjelaskan fungsi-fungsi pada organ pada hewan.
- Membuat karya tentang organ-organ pada hewan beserta fungsinya.

E. METODE PEMBELAJARAN

Berikut pendekatan, metode, model, yang digunakan dalam pembelajaran tematik dengan Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan.

Pendekatan : *Saintifik* (Mengamati, Menanya, Mencoba, Mengasosiasikan, dan Mengkomunikasikan)

Metode : Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<i>Pendekatan (saintifik)</i>	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
	Kegiatan Awal		15 Menit
	1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.	1. Siswa menjawab salam dan berdoa, serta menjawab ketika guru sedang mengecek kehadiran siswa.	
	2. Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran	2. Siswa mengikuti arahan guru untuk menyiapkan diri untuk belajar.	
	3. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan: a. Apakah kalian pernah ke kebun binatang ? b. Apa saja yang kalian lihat di kebun binatang ? c. Pernahkah kalian melihat lembu, rusa, dan sapi ? d. Apa makanan yang dimakan oleh sapi, rusa, dan lembu ?	3. Siswa ikut melakukan apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.	

	e. Apakah kalian tahu bagaimana tubuh sapi mengolah makanannya ?		
	4. Guru memberikan motivasi kepada siswa “Dengan mengajak siswa bersama-sama untuk bertepuk semangat”	4. Siswa menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru.	
	5. guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu: a. Siswa mampu menyebutkan organ-organ yang terdapat pada hewan. b. Siswa mampu menjelaskan fungsi organ-organ pada hewan. c. Siswa mampu membuat karya tentang organ-organ pencernaan pada hewan. d. Siswa mampu mempresentasikan karya tentang organ dan fungsinya.	5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.	
	6. Guru memberikan acuan dengan menyampaikan Tema/Subtema/serta Pb yang akan diajarkan hari ini.	6. Siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru.	
	Kegiatan Inti		180 Menit
Mengamati	1. Guru menyuruh siswa untuk mengamati video tentang system	1. Siswa mengamati gambar video	

	pencernaan pada hewan ruminansia.	yang ditampilkan oleh guru.	
	2. Guru memberikan pertanyaan terkait isi video yang ditampilkan oleh guru.	2. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	
	3. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 orang per kelompok.	3. Siswa mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru.	
	4. Setiap kelompok diberikan sebuah LKPD oleh guru.	4. Siswa menerima LKPD yang diberikan oleh guru.	
Mencoba	5. Guru membimbing siswa untuk menjawab soal dalam LKPD tersebut.	5. Siswa bersama teman-teman kelompoknya berdiskusi bersama untuk menjawab soal di LKPD.	
Menalar	6. Guru memberikan instruksi kepada perwakilan kelompok ke depan untuk memperlihatkan dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.	6. Siswa menampilkan dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.	
Diskusi/komunikasi	7. Guru menginstruksikan kepada kelompok lain untuk bertanya terhadap hasil presentasi kelompok yang tampil.	7. Siswa mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang tampil.	
	8. Guru menginstruksikan kepada kelompok yang tampil untuk menjawab pertanyaan yang	8. Siswa tampil membaca dan menjawab pertanyaan	

	diberikan oleh teman kelompoknya.	yang diberikan oleh teman kelompok.	
	9. Guru memberikan kesempatan untuk kelompok yang lain menanggapi atau menyanggah jawaban dari kelompok yang tampil.	9. Kelompok yang lain mencari informasi dan kemudian menanggapi jawaban yang diberikan oleh kelompok yang tampil.	
	10. Guru meluruskan dan juga menambahkan jawaban dari pertanyaan siswa.	10. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait pertanyaan tersebut.	
	11. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti?” lalu guru memberikan soal post test kepada siswa.	11. Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan mengerjakan soal post test yang diberikan oleh guru	
Kegiatan Akhir			16 MENIT
	1. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok.	1. Siswa mendengarkan apresiasi yang disampaikan oleh guru.	
	2. Guru melakukan refleksi kepada siswa atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu: a. Apa saja yang telah dipahami siswa ? b. Apa saja yang belum dipahami siswa ?	2. Siswa mendengarkan arahan dari guru serta menjawab pertanyaan dari guru.	

	c. Bagaimana perasaan siswa selama pembelajaran ?		
	3. Guru melakukan tindak lanjut, dan memberitahukan kepada siswa tentang rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.	3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru.	
Menyimpulkan	4. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan memberikan penguatan.	4. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah berlangsung.	
	5. Guru memberikan kartu refleksi dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran yang sedang berlangsung hari ini.	5. Siswa menuliskan bagaimana perasaan mereka setelah melalui proses pembelajaran hari ini.	
	6. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar walaupun dalam keadaan covid dan meminta siswa untuk mengulang kembali apa yang telah diperoleh hari ini di rumah serta membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.	6. Siswa mendengarkan arahan yang telah diberikan oleh guru.	
	7. Guru memberikan pesan moral kepada siswa.	7. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.	

1											
2											
3											

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai!

Tabel Kriteria Penilaian Sikap		
Cermat	Percaya Diri	Bertanggung Jawab
1. Membaca dan mengamati gambar dengan teliti.	1. Yakin dan tidak mudah optimis.	1. Bekerjasama dalam kelompok.
2. Mengecek ulang hasil kerja.	2. Berani tampil di depan kelas.	2. Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik.
3. Teliti dalam mengerjakan tugas.	3. Berani memberikan pendapat.	3. Melaksanakan jadwal piket kelas.

Keterangan :

MT : Mulai Terlihat (55-69)

MB : Mulai Membudaya (70-85)

SM : Sudah Membudaya (86-100)

Rumus

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Nilai Capai}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100 = \frac{\dots}{9} \times 100 = \dots$$

No	Nama siswa	Spiritual									Jumlah
		Berdoa sebelum dan sesudah belajar			Sering mengucapkan kalimat thayyibah			Memiliki rasa syukur terhadap ketuhanan yang maha esa			
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											
4											
Dst.											

Tabel Kriteria Penilaian Sikap		
Berdoa sebelum belajar	Mengucapkan kalimat thayyibah	Memiliki rasa syukur terhadap ketuhanan yang maha esa
1. Tidak berdoa sebelum dan sesudah belajar. 2. Berdoa sebelum atau sesudah belajar tetapi kurang fokus. 3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar.	1. Tidak mengucapkan kalimat hamdallah dan basmallah 2. Mengucapkan kalimat hamdallah atau basmallah tetapi kurang benar. 3. Mengucapkan dua-dua kalimat thayyibah hamdallah dan basmallah.	1. Kurangnya rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dengan tidak mengucapkan hamdallah dan subhanallah. 2. Hanya mengucapkan hamdallah atau subhanallah terhadap rasa syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa. 3. Mengucapkan hamdallah dan subahnallah terhadap rasa syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa.

2. Penilaian Pengetahuan

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		(4)	(3)	(2)	(1)
1	Pengetahuan tentang organ pencernaan hewan.	Tepat dan lengkap dalam memenuhi 3 kriteria poster (kelengkapan organ, ketepatan posisi organ pada gambar, dan ketepatan arah tanda panah yang menunjukkan perjalanan makanan.	Lengkap tetapi ada satu hal yang tidak tepat.	Tidak lengkap dan dua hal tidak tepat.	Tidak lengkap dan tidak tepat.
2	Keterampilan dalam mengolah informasi dalam bentuk diagram.	Poster sangat mudah dibaca dan sangat mudah dimengerti	Poster mudah dibaca dan mudah dimengerti.	Poster mudah dibaca tetapi agak sulit dimengerti.	Poster agak sulit dibaca dan dimengerti.
3	Sikap kecermatan dan kemandirian. Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan sehingga dapat digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

Rumus

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai Capai}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100 = \frac{\dots}{\dots} \times \dots = \dots$$

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	(4)	(3)	(2)	(1)
Membuat karya tentang organ hewan dan fungsinya.	Mampu membuat karya tentang organ hewan dan fungsinya dengan baik dan benar.	Mampu membuat karya tentang organ hewan dengan benar.	Mampu membuat karya tentang organ hewan dan fungsinya namun kurang tepat.	Belum mampu membuat karya tentang organ hewan dan fungsinya.
Mempresentasikan karya tentang organ hewan dan fungsinya.	Mampu mempresentasikan karya tentang organ hewan dan fungsinya dengan bangga dan penampilan yang baik.	Mampu mempresentasikan karya tentang organ hewan dan fungsinya dengan benar.	Mampu membacakan karya tentang organ hewan dan fungsinya.	Hanya membacakan karya tentang organ hewan dan fungsinya.

Samalanga, 08 Maret 2022

Penulis,

Rilis Afonna

NIM. 180209015



**Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Nama Sekolah/Madrasah : MIN 24 Bireuen
Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (Satu)
Tema 3 : Makanan Sehat
Subtema 1 : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan
Pembelajaran Ke : 1 (Satu)

Nama Kelompok :

- | | |
|----|----|
| 1. | 3. |
| 2. | 4. |

Tujuan Pembelajaran :

1. siswa mampu menyebutkan organ-organ yang terdapat pada hewan.
2. siswa mampu menjelaskan fungsi organ-organ pada hewan.
4. siswa mampu mempresentasikan tentang organ pencernaan pada hewan beserta

Petunjuk Mengerjakan LKPD !

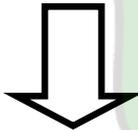
1. Bacalah basmallah
2. Isilah nama kelompok dan nama anggotanya.
3. Telitilah dalam membaca setiap aktivitas

**Rumput
dikunyah di
mulut**

dan jawaban yang tepat dan benar

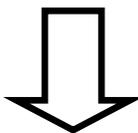


Esofagus



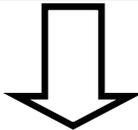
**Rumen
(Perut Besar)**

Proses yang terjadi :



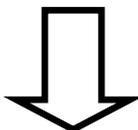
Mulut

Proses yang terjadi :

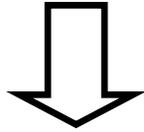


Retikulum

Proses yang terjadi :



.....



Abomasum

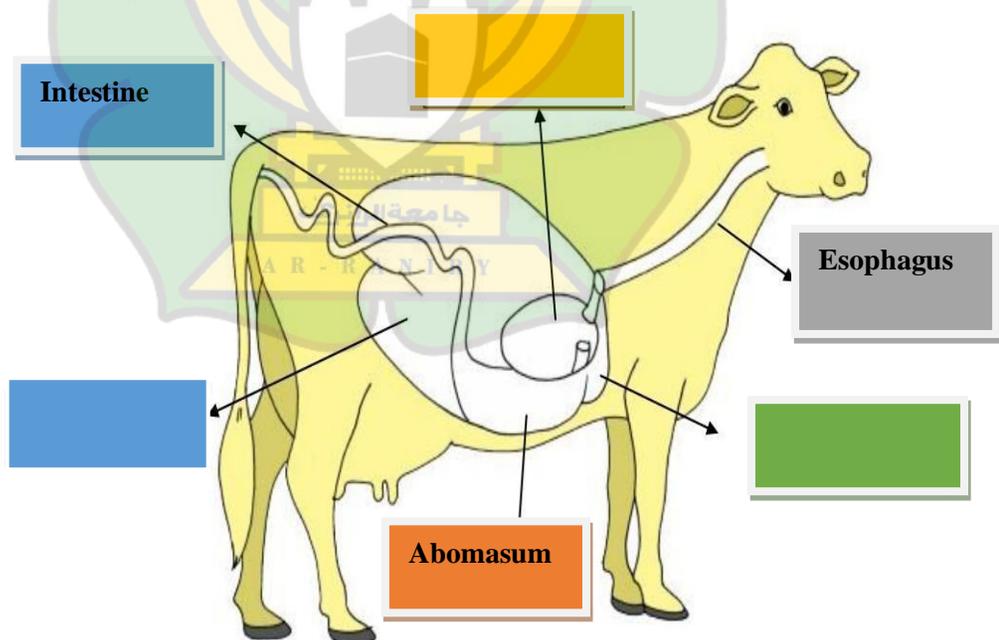


Proses yang terjadi :

2. Dua macam gigi yang dimiliki sapi adalah gigi dan gigi
3. Proses pencernaan yang terjadi pada usus dalam pencernaan makanan sapi adalah dan

Perhatikan gambar dibawah ini !

1. Lengkapi bagian-bagian organ pencernaan pada gambar hewan ruminansia berikut !



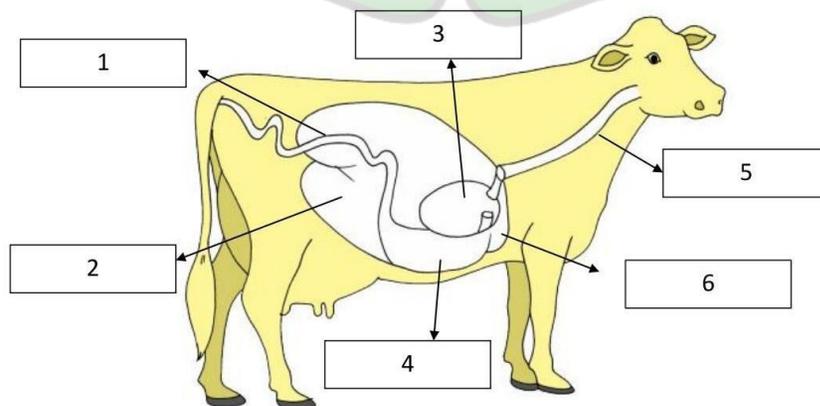
Soal post test

Siklus 1

MIN 24 Bireuen	Nama :
TEMA 3 : Makanan Sehat	No. Absen :
Subtema 1 : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan	Nilai :
Kelas : V (Lima)	

A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar !

1. Pada sistem pencernaan sapi, setelah masuk ke perut besar makanan akan dikembalikan ke mulut untuk
 - a. Dimamah
 - b. Digigit
 - c. Diserap
 - d. Dicerna
2. Hewan ruminansia merupakan hewan
 - a. Karnivora
 - b. Omnivore
 - c. Herbivora
 - d. Insektivora
3. Perhatikan gambar dibawah ini ntuk menjawab soal nomor 3 sampai dengan 5 perhatikan gambar dibawah ini !



Bagian yang ditunjukkan oleh nomor 1 dan 2 dinamakan

- a. Usus halus dan omasum
 - b. Abomasum esofagus
 - c. Omasum dan esophagus
 - d. Reticulum dan rumen
4. Bagian yang ditunjukkan oleh nomor 3 dan 4 adalah ...
- a. Abomasum dan omasum
 - b. Esophagus dan reticulum
 - c. Usus halus dan rumen
 - d. Omasum dan abomasum
5. Bagian yang ditunjukkan oleh nomor 5 dan 6 adalah
- a. Esofagus dan reticulum
 - b. Rumen dan omasum
 - c. Abomasum dan esophagus
 - d. Usus halus dan rumen
6. Perhatikan bagian-bagian lambung dibawah ini !
- (1) Retikulum (perut jala)
 - (2) Abomasum (perut masam)
 - (3) Rumen (perut besar)
 - (4) Omasum (perut kitab)

Berdasarkan urutan di atas, urutan yang benar bagian-bagian lambung secara berurut adalah ...

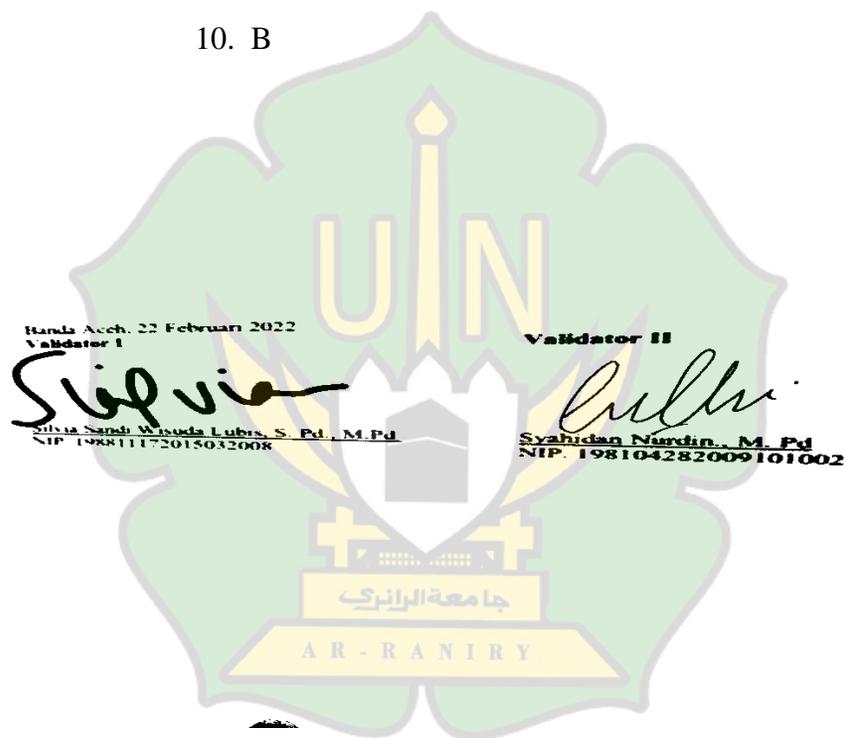
- a. (1), (2), (3), dan (4)
 - b. (1), (2), (4) dan (3)
 - c. (2), (3), (1), dan (4)
 - d. (3), (1), (4) dan (2)
7. Urutkan proses pencernaan pada hewan ruminasia yang benar adalah
- a. Rongga mulut – kerongkongan (esophagus) – omasum (perut kitab) – rumen (perut jala) – abomasum (perut masam) – usus dan anus.
 - b. Rongga mulut – kerongkongan (esofagus) – rumen (perut jala) – omasum (perut kitab) – abomasum (perut masam) – usus dan anus.
 - c. Rongga mulut – kerongkongan (esophagus) – omasum (perut kitab) – rumen (perut jala) – abomasum (perut masam) – usus dan anus.
 - d. Rongga mulut – kerongkongan (esofagus) – rumen (perut jala)- abomasum (perut masam) – omasum (perut kitab)
 - e. Rongga mulut – kerongkongan (esophagus) – abomasum (perut masam) – omasum (perut kitab) – rumen (perut jala) – usus dan anus
8. Di abomasum terjadi pencernaan yang dibantu oleh enzim
- a. Enzim pepsin
 - b. Ensim renin
 - c. Ensim selulase

- d. Enzim amilase
9. Berfungsi sebagai proses pembusukan makanan dan menghasilkan enzim selulase yang dapat mengurai selulosa adalah fungsi dari
- a. Esofagus
 - b. Rongga mulut
 - c. Lambung
 - d. Anus
10. Hewan ruminansia memiliki system pencernaan yang salah satunya berfungsi sebagai mencerna makanan sebagai secara kimia yaitu
- a. Usus halus
 - b. Lambung
 - c. Kerongkongan
 - d. Anus



Jawaban :

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. D |
| 2. B | 7. B |
| 3. A | 8. A |
| 4. D | 9. C |
| 5. A | 10. B |



Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus 1

Nama Guru :

Materi Pokok :

Kelas/semester :

Petunjuk !

Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara.

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan				
1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.				
2. Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran				
3. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan : a. Apakah kalian pernah ke kebun binatang ? b. Apa saja yang kalian lihat di kebun binatang ? c. Pernahkah kalian melihat lembu, rusa, dan sapi ? d. Apa makanan yang dimakan oleh sapi, rusa, dan lembu ? e. Apakah kalian tahu bagaimana tubuh sapi mengolah makanan makanannya ?				
f. Guru memberikan motivasi kepada siswa “dengan kita mengetahui tentang makanan yang dimakan oleh lembu, sapi, dan rusa,kita juga bisa mengetahui bagaimana tubuh hewan bisa mengolah makanannya “				
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu: a. Siswa mampu menyebutkan organ-organ yang terdapat pada hewan.				

<p>b. Siswa mampu menjelaskan fungsi organ-organ pada hewan.</p> <p>c. Siswa mampu membuat karya tentang organ-organ pencernaan pada hewan.</p> <p>d. Siswa mampu mempresentasikan karya tentang organ dan fungsinya.</p>				
<p>5. Guru memberikan acuan dengan menyampaikan Tema/Subtema/serta Pb yang akan diajarkan hari ini.</p>				
<p>Kegiatan Inti</p> <p>6. Guru menyuruh siswa untuk mengamati video tentang sistwm pencernaan pada hewan ruminansia.</p>				
<p>7. Guru memberikan pertanyaan terkait isi video yang ditampilkan oleh guru.</p>				
<p>8. Guru membagi siswa menjadi 4 samapai 5 kelompok.</p>				
<p>9. Setiap kelompok diberikan sebuah LKPD oleh guru.</p>				
<p>10. Guru membimbing siswa untuk menjawab soal dalam LKPD tersebut.</p>				
<p>11. Guru memberikan instruksi kepada perwakilan kelompok ke depan untuk menampilkan dan mempresentasikan LKPD tersebut.</p>				
<p>12. Guru menginstruksikan kepada kelompok lain untuk bertanya terhadap hasil presentasi kelompok yang tampil.</p>				
<p>13. Guru menginstruksikan kepada kelompok yang tampil untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh teman kelompoknya.</p>				
<p>14. Guru memberikan kesempatan untuk kelompok yang lain menanggapi atau menyanggah jawaban dari kelompok yang tampil.</p>				
<p>15. Guru meluruskan dan juga menambahkan jawaban dari pertanyaan siswa.</p>				
<p>16. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti ?” lalu guru memberikan soal post test kepada siswa.</p>				

Kegiatan Akhir				
17. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok.				
18. Guru melakukan refleksi kepada siswa atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu: Apa saja yang telah dipahami siswa ? Apa saja yang belum dipahami siswa ?				
19. Bagaimana perasaan siswa selama pembelajaran ?				
20. Guru melakukan tindak lanjut, dan memberitahu kepada siswa tentang rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.				
21. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan memberikan penguatan.				
22. Guru memberikan kartu refleksi dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran yang sedang berlangsung hari ini.				
23. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar walaupun dalam keadaan covid dan meminta siswa untuk mengulang kembali apa yang telah diperoleh hari ini di rumah serta membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.				
24. Guru memberikan pesan moral kepada siswa.				
25. Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam.				

Samalanga, 08 Maret 2022

Mengetahui,
Wali kelas V



Salma, S.Pd

Nip. 197502082009012003

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus 1

Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara.

Dengan kriteria bobot sebagai berikut:

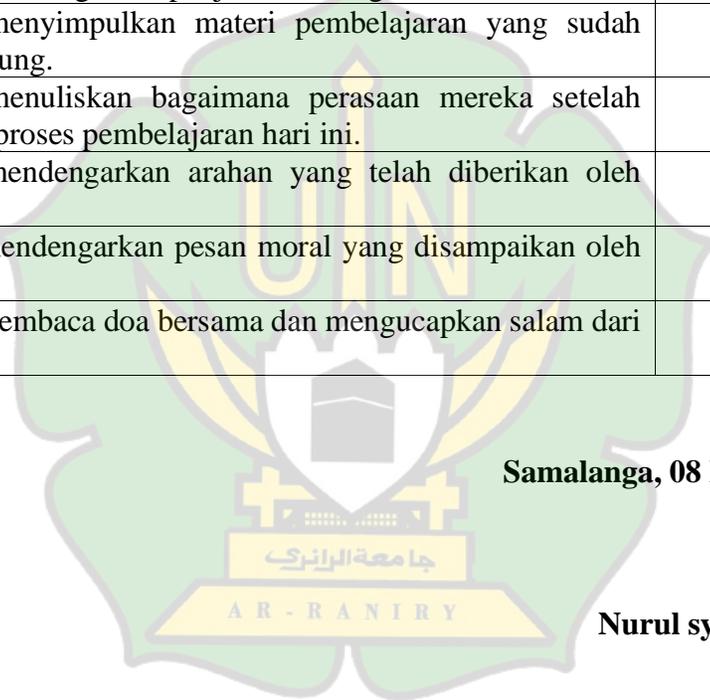
- 1 : Tidak dilakukan
- 2 : Kurang Dilakukan
- 3 : Dilakukan
- 4 : Dilakukan dengan baik

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
Kegiatan Awal				
1. Siswa menjawab salam dan berdo'a, serta menjawab ketika guru sedang mengecek kehadiran siswa.				
2. Siswa mengikuti arahan guru untuk menyiapkan diri untuk belajar.				
3. Siswa ikut melakukan apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.				
4. Siswa menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru				
5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				
6. Siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru				
7. Siswa mengamati gambar video yang di tampilkan oleh guru.				
8. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru				
9. Siswa mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru				
10. Siswa menerima LKPD yang diberikan oleh guru				
11. Siswa bersama teman-teman kelompoknya berdiskusi bersama untuk menjawab soal di LKPD				
12. Siswa menampilkan dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.				
13. Siswa mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang tampil				
14. Siswa yang tampil membaca dan mencari jawaban untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh teman kelompoknya				

15. Kelompok yang lain menanggapi jawaban yang telah diberikan oleh kelompok yang tampil.				
16. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait pertanyaan tersebut.				
17. Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan mengerjakan soal post test yang diberikan oleh guru.				
18. Siswa mendengarkan apresiasi yang disampaikan oleh guru.				
19. Siswa mendengarkan arahan dari guru serta menjawab pertanyaan dari guru.				
20. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru.				
21. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah berlangsung.				
22. Siswa menuliskan bagaimana perasaan mereka setelah melalui proses pembelajaran hari ini.				
23. Siswa mendengarkan arahan yang telah diberikan oleh guru.				
24. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.				
25. Siswa membaca doa bersama dan mengucapkan salam dari guru.				

Samalanga, 08 Maret 2022

Nurul syifa



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II

Satuan Pendidikan : MIN 24 Bireuen
Kelas / Semester : V (Lima) / 1 (Satu)
Tema : 3 Makanan Sehat
Sub Tema : 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan
Pembelajaran ke : 2 (Dua)
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (6 x 35 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai dirumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	IPA 3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.3.3 Menyebutkan organ-organ yang terdapat pada manusia. 3.3.4 Menjelaskan fungsi organ-organ pada manusia.
2	4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.	4.3.1 Membuat karya tentang organ pencernaan pada manusia beserta fungsinya. 4.3.2 Mempresentasikan karya yang telah dibuat tentang sistem pencernaan pada manusia beserta fungsinya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menyebutkan organ-organ yang terdapat pada manusia.
2. Siswa mampu menjelaskan fungsi organ-organ pada manusia
3. Siswa mampu membuat karya tentang organ pencernaan pada manusia beserta fungsinya.
4. Siswa mampu mempresentasikan tentang organ pencernaan pada manusia beserta fungsinya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

a. Ilmu Pengetahuan Alam

➤ Sistem Pencernaan pada Manusia

- Menyebutkan organ-organ pada manusia
- Menjelaskan fungsi-fungsi pada organ pada manusia.
- Membuat karya tentang organ-organ pada manusia beserta fungsinya.

E. METODE PEMBELAJARAN

Berikut pendekatan, metode, model, yang digunakan dalam pembelajaran tematik dengan Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan.

Pendekatan : *Saintifik* (Mengamati, Menanya, Mencoba, Mengasosiasikan, dan Mengkomunikasikan)

Metode : Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pendekatan (<i>saintifik</i>)	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu 15 Menit
	Kegiatan Awal		
	1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.	1. Siswa menjawab salam dan berdoa, serta menjawab ketika guru sedang mengecek kehadiran siswa.	
	2. Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran	2. Siswa mengikuti arahan guru untuk menyiapkan diri untuk belajar.	
	3. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan siswa.	3. Siswa ikut melakukan apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.	
	4. Guru memberikan motivasi kepada siswa.	4. Siswa menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru.	

	5. guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai,	5. siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.	
	6. Guru memberikan acuan dengan menyampaikan Tema/Subtema/serta Pb yang akan diajarkan hari ini.	6. Siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru.	
	Kegiatan Inti		180 Menit
Mengamati	7. Guru menampilkan video tentang sistem pencernaan pada manusia di hadapan siswa.	7. Siswa memperhatikan arahan yang diberikan guru.	
	8. Guru menyuruh siswa untuk mengamati video tersebut.	8. Siswa mengamati video yang ditampilkan oleh guru.	
	9. Setelah siswa mengamati video tersebut, guru mempersilahkan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang kurang dimengerti.	9. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	
Mengumpulkan informasi	10. Guru melemparkan pertanyaan tersebut kepada siswa, dengan cara bertanya kepada siswa, apakah ada yang bisa menjawab pertanyaan tersebut?	10. Siswa mencari informasi tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru.	
	11. Kemudian apabila ada siswa yang bisa	11. Siswa menjawab dan mendengarkan	

	menjawab, guru mempersilahkan dan siswa yang lain memperhatikannya dan apabila ada yang salah maka disini guru akan meluruskannya.	tambahan yang diberikan oleh guru.
	12. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 orang per kelompok.	12. Siswa mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru.
	13. Setiap kelompok diberikan sebuah LKPD oleh guru.	13. Siswa menerima LKPD yang diberikan oleh guru.
Mencoba	14. Guru membimbing siswa untuk menjawab soal dalam LKPD tersebut.	14. Siswa bersama teman-teman kelompoknya berdiskusi bersama untuk menjawab soal di LKPD.
Menalar	15. Guru memberikan instruksi kepada perwakilan kelompok ke depan untuk memperlihatkan dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.	15. Siswa menampilkan dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
Diskusi/komunikasi	16. Guru menginstruksikan kepada kelompok lain untuk bertanya terhadap hasil presentasi kelompok yang tampil.	16. Siswa mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang tampil.

	17. Guru menginstruksikan kepada kelompok yang tampil untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh teman kelompoknya.	17. Siswa yang tampil membaca dan mencari jawaban untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh teman kelompoknya	
Berdiskusi/ komunikasi	18. Guru memberikan kesempatan untuk kelompok yang lain menanggapi atau menyanggah jawaban dari kelompok yang tampil.	18. Kelompok yang lain menanggapi jawaban yang telah diberikan oleh kelompok yang tampil.	
	19. Guru meluruskan dan juga menambahkan jawaban dari pertanyaan siswa.	19. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait pertanyaan tersebut.	
	20. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti?” lalu guru memberikan soal post test kepada siswa.	20. Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan mengerjakan soal post test yang diberikan oleh guru	
	Kegiatan Akhir		16 MENIT
	21. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok.	21. Siswa mendengarkan apresiasi yang disampaikan oleh guru.	
	22. Guru melakukan refleksi kepada siswa atas pembelajaran yang	22. Siswa mendengarkan arahan dari guru serta menjawab	

	<p>telah berlangsung yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> apa saja yang telah dipahami siswa ? apa saja yang belum dipahami siswa ? bagaimana perasaan siswa selama pembelajaran ? 	<p>pertanyaan dari guru.</p>	
	<p>23. Guru melakukan tindak lanjut, dan memberitahukan kepada siswa tentang rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p>	<p>23. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru.</p>	
Menyimpulkan	<p>24. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan memberikan penguatan.</p>	<p>24. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah berlangsung.</p>	
	<p>25. Guru memberikan kartu refleksi dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran yang sedang berlangsung hari ini.</p>	<p>25. Siswa menuliskan bagaimana perasaan mereka setelah melalui proses pembelajaran hari ini.</p>	
	<p>26. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar walaupun dalam</p>	<p>26. Siswa mendengarkan arahan yang telah diberikan oleh guru.</p>	

	keadaan covid dan meminta siswa untuk mengulang kembali apa yang telah diperoleh hari ini di rumah serta membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.	
	27. Guru memberikan pesan moral kepada siswa.	27. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.
	28. Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam.	28. Siswa membaca doa bersama dan mengucapkan salam dari guru.

G. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. Media

- Video “organ pencernaan pada manusia”

2. Alat dan Bahan

- LCD, Proyektor dan laptop

H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru. 2017. *Buku Guru Kelas 5 Tema 3 Makanan Sehat Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Buku Siswa. 2017. *Buku Siswa Kelas 5 Tema 3 Makanan Sehat Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

I. PROSES PENILAIAN PEMBELAJARAN

Proses Penilaian dilakukan dengan cara penilaian autentik, dengan memperhatikan beberapa aspek yaitu:

1. Penilaian Afektif

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai!

No	Nama siswa	Perubahan Tingkah Laku									Jumlah
		Cermat			Percaya Diri			Bertanggung Jawab			
		MT	MB	SM	MT	MB	SM	MT	MB	SM	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											

Tabel Kriteria Penilaian Sikap		
Cermat	Percaya Diri	Bertanggung Jawab
1. Membaca dan mengamati gambar dengan teliti. 2. Mengecek ulang hasil kerja. 3. Teliti dalam mengerjakan tugas.	1. Yakin dan tidak mudah pesimis. 2. Berani tampil di depan kelas. 3. Berani memberikan pendapat.	1. Bekerja sama dalam kelompok. 2. Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik. 3. Melaksanakan jadwal piket kelas.

Keterangan :

MT : Mulai Terlihat (55-69)

MB : Mulai Membudaya (70-85)

SM : Sudah Membudaya (86-100)

Rumus

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Nilai Capai}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100 = \frac{\dots}{9} \times 100 = \dots$$

No	Nama siswa	Spiritual									Jumlah
		Berdoa sebelum dan sesudah belajar			Sering mengucapkan kalimat thayyibah			Memiliki rasa syukur terhadap ketuhanan yang maha esa			
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											
4											

Tabel Kriteria Penilaian Sikap

Berdoa sebelum belajar	Mengucapkan kalimat thayyibah	Memiliki rasa syukur terhadap ketuhanan yang maha esa
1. Tidak berdoa sebelum dan sesudah belajar.	1. Tidak mengucapkan kalimat hamdallah dan basmallah.	1. Kurangnya rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dengan tidak mengucapkan hamdallah dan subhanallah.
2. Berdoa sebelum atau sesudah belajar tetapi kurang fokus.	2. Mengucapkan kalimat hamdallah atau basmallah tetapi kurang benar.	2. Hanya mengucapkan hamdallah atau subhanallah terhadap rasa syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa.
3. Berdoa sebelum dan	3. Mengucapkan dua-dua kalimat thayyibah	3. Mengucapkan hamdallah dan subhanallah terhadap rasa

sesudah belajar.	hamdallah dan basmallah.	syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa
------------------	--------------------------	-------------------------------------

2. Penilaian Pengetahuan

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		(4)	(3)	(2)	(1)
1	Pengetahuan tentang organ pencernaan manusia.	Tepat dan lengkap dalam memenuhi 3 kriteria poster	Lengkap tetapi ada satu hal	Tidak lengkap dan dua hal tidak tepat.	Tidak lengkap dan tidak tepat.
2	Keterampilan dalam mengolah informasi dalam bentuk diagram.	Poster sangat mudah dibaca dan sangat mudah dimengerti	Poster mudah dibaca dan mudah dimengerti.	Poster mudah dibaca tetapi agak sulit dimengerti.	Poster agak sulit dibaca dan dimengerti.
3	Sikap kecermatan dan kemandirian. Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap				

Rumus

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai Capai}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100 = \frac{\dots}{\dots} \times 100 = \dots$$

4. Penilaian Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	(4)	(3)	(2)	(1)
Membuat karya tentang organ manusia dan fungsinya.	Mampu membuat karya tentang organ manusia dan fungsinya dengan baik dan benar.	Mampu membuat karya tentang organ dengan benar.	Mampu membuat karya tentang organ dan fungsinya.	Belum mampu membuat karya tentang organ dan fungsinya.
Mempresentasikan karya tentang organ dan fungsinya.	Mampu mempresentasikan karya tentang organ dan fungsinya dengan baik, benar dan penuh percaya diri.	Mampu mempresentasikan karya tentang organ dan fungsinya dengan benar.	Mampu mempresentasikan karya tentang organ dan fungsinya.	Belum mampu mempresentasikan karya tentang organ dan fungsinya.



**Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Nama Sekolah/Madrasah : MIN 1 Samalanga
Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (Satu)
Tema 3 : Makanan Sehat
Subtema 1 : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan
Pembelajaran Ke : 1 (Satu)

Nama Kelompok :

3.

3.

4.

4.

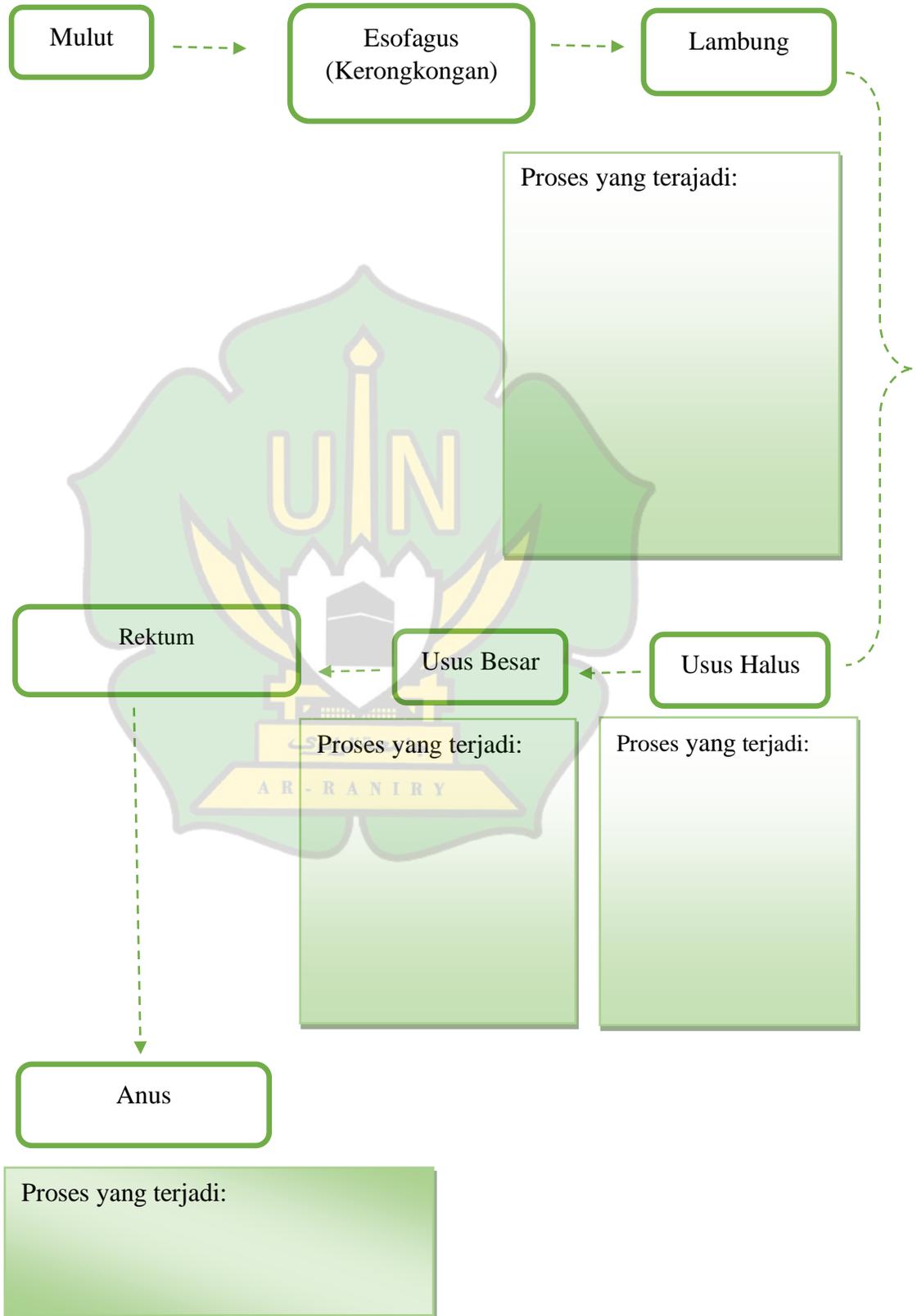
Tujuan Pembelajaran :

1. siswa mampu menyebutkan organ-organ yang terdapat pada manusia.
2. siswa mampu menjelaskan fungsi organ-organ pada manusia.
4. siswa mampu mempresentasikan tentang organ pencernaan pada manusia beserta fungsinya

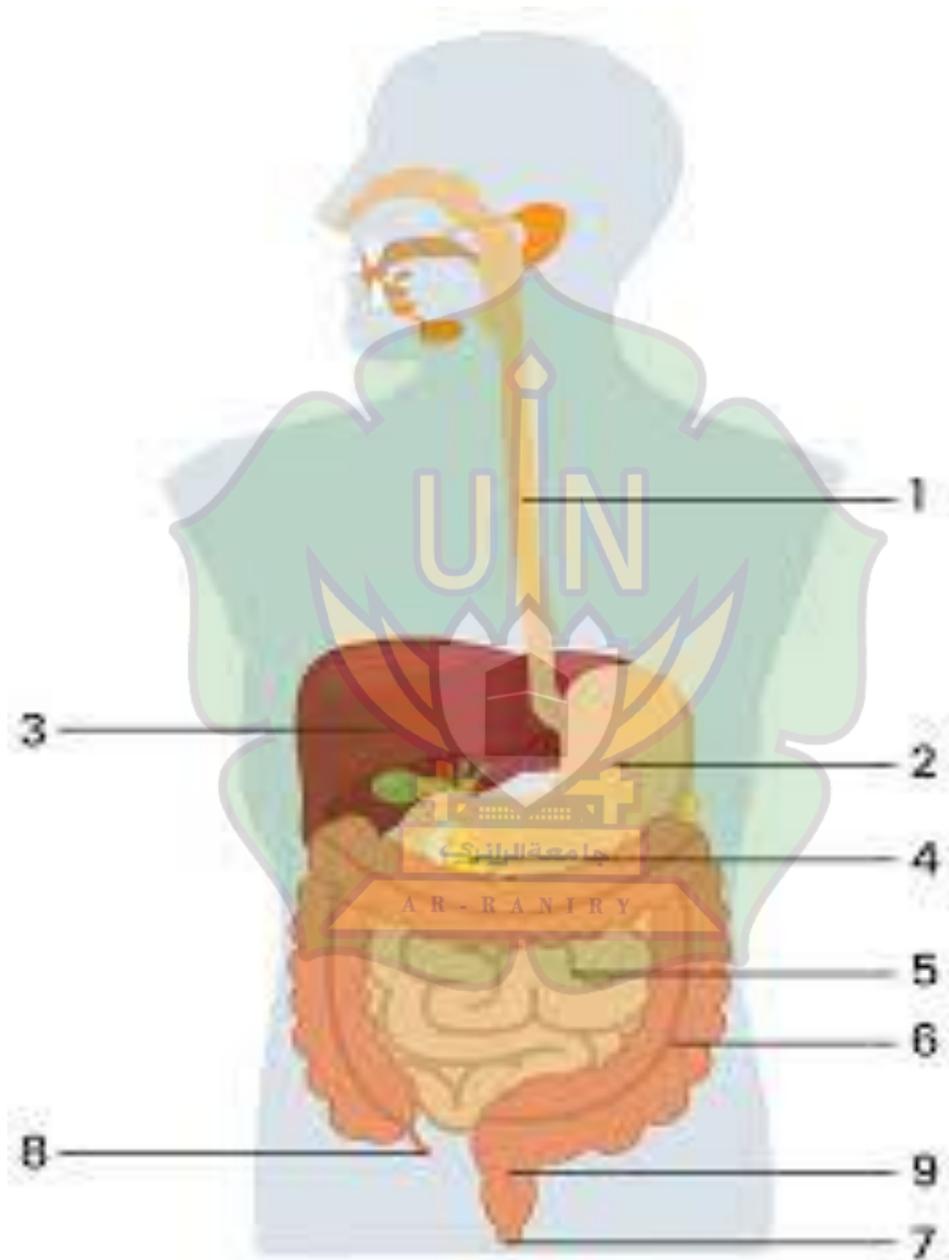
Petunjuk Mengerjakan LKPD !

1. Bacalah basmallah
2. Isilah nama kelompok dan nama anggotanya.
3. Telitilah dalam membaca setiap aktivitas
4. Jawablah dengan jawaban yang tepat dan benar

1. Isilah diagram sistem pencernaan pada manusia dibawah ini !



2. Lengkapilah bagian-bagian organ pada manusia dibawah ini !



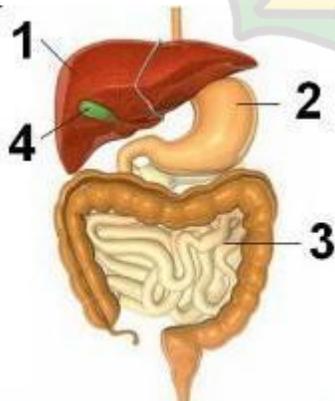
Soal post test

Siklus II

MIN 24 Bireuen	Nama :
TEMA 3 : Makanan Sehat	No. Absen :
Subtema 1 : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan	Nilai :
Kelas : V (Lima)	

A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar !

1. Bagian alat pencernaan makanan yang menghubungkan rongga mulut dengan lambung adalah
 - a. Tenggorokan
 - b. Kerongkongan
 - c. Hati
 - d. Empedu
2. Tujuan pencernaan pada tubuh manusia yang paling tepat adalah
 - a. Menghancurkan makanan agar menjadi lebih kecil dan dapat diserap usus
 - b. Agar makanan terasa lebih enak
 - c. Supaya tidak tersendak saat makan
 - d. Memperlancar aliran makanan dalam tubuh
3. Perhatikan gambar dibawah ini!

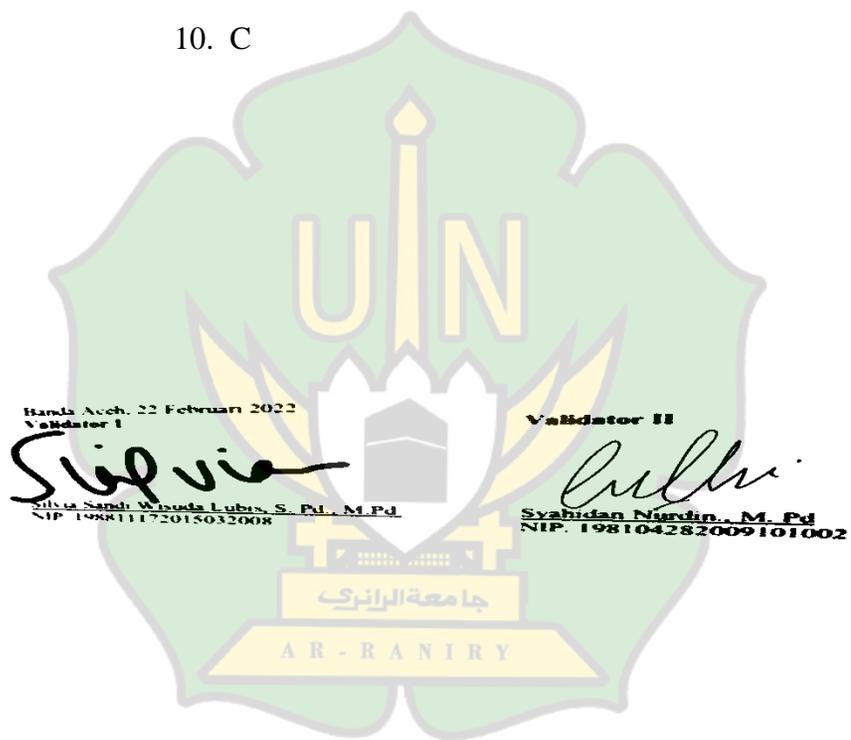


Ayu sedang sarapan, ia menyantap sepiring steak ayam, kentang goreng, dan meminum segala susu. Pencernaan protein dalam steak ayam dan susu terjadi pada organ bernomor

- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
4. Organ pencernaan yang berfungsi menghasilkan zat untuk membunuh kuman yang masuk bersama makanan adalah
 - a. Mulut
 - b. Lambung
 - c. Usus halus
 - d. Usus besar
 5. Zat makanan yang berfungsi sebagai sumber energi adalah
 - a. Lemak dan protein
 - b. Karbohidrat dan lemak
 - c. Vitamin dan mineral
 - d. Protein dan vitamin
 6. Proses pencernaan mekanik pada rongga mulut dengan menggunakan
 - a. Air liur
 - b. Lidah
 - c. Mulut
 - d. gigi
 7. Pencernaan makanan dengan bantuan enzim pepsin terjadi pada
 - a. Mulut
 - b. Usus halus
 - c. Lambung
 - d. Usus besar
 8. Urutan saluran pencernaan yang benar adalah
 - a. Mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, rektum dan anus.
 - b. Mulut, kerongkongan, lambung, usus besar, usus halus, rektum dan anus.
 - c. Mulut, lambung, kerongkongan, rektum, usus besar, usus halus dan anus
 - d. Mulut, kerongkongan, usus besar, usus halus, lambung, rektum dan anus
 9. Fungsi empedu pada manusia adalah untuk membantu pencernaan
 - a. Protein
 - b. Gula
 - c. Lemak
 - d. amilum
 10. Manusia memerlukan makanan untuk
 - a. Mengenyangkan perut
 - b. Membunuh kuman penyakit
 - c. Mengganti sel tubuh yang rusak
 - d. Menambah lemak

Jawaban :

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. D |
| 2. A | 7. C |
| 3. A | 8. A |
| 4. B | 9. C |
| 5. B | 10. C |



Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II

Nama Guru :

Materi Pokok :

Kelas/semester :

Petunjuk !

Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara.

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan				
1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.				
2. Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran				
3. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan :				
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa.				
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				
6. Guru memberikan acuan dengan menyampaikan Tema/Subtema/serta Pb yang akan diajarkan hari ini.				
Kegiatan Inti				
7. Guru menampilkan video tentang system pencernaan hewan ruminansia di hadapan siswa.				
8. Guru menyuruh siswa untuk mengamati video tersebut.				
9. Setelah siswa mengamati video tersebut, guru mempersilahkan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang kurang dimengerti.				

10. Guru melemparkan pertanyaan tersebut kepada siswa, dengan cara bertanya kepada siswa, apakah ada yang bisa menjawab pertanyaan tersebut ?				
9. Kemudian apabila ada siswa yang bisa menjawab, guru mempersilakannya dan siswa yang lain memperhatikannya, dan apabila ada yang salah maka disini guru akan meluruskannya.				
10. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 orang per kelompok.				
11. Setiap kelompok diberikan sebuah LKPD oleh guru.				
12. Guru membimbing siswa untuk menjawab soal dalam LKPD tersebut.				
13. Guru memberikan instruksi kepada perwakilan kelompok ke depan untuk menampilkan dan mempresentasikan LKPD tersebut.				
14. Guru menginstruksikan kepada kelompok lain untuk bertanya terhadap hasil presentasi kelompok yang tampil.				
15. Guru menginstruksikan kepada kelompok yang tampil untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh teman kelompoknya.				
16. Guru memberikan kesempatan untuk kelompok yang lain menanggapi atau menyanggah jawaban dari kelompok yang tampil.				
17. Guru meluruskan dan juga menambahkan jawaban dari pertanyaan siswa.				
18. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti ?” lalu guru memberikan soal post test kepada siswa.				
Kegiatan Akhir				
19. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok.				
20. Guru melakukan refleksi kepada siswa atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu: <ul style="list-style-type: none"> a. Apa saja yang telah dipahami siswa ? b. Apa saja yang belum dipahami siswa ? c. Bagaimana perasaan siswa selama pembelajaran ? 				
21. Guru melakukan tindak lanjut, dan memberitahu kepada siswa tentang rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.				

22. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan memberikan penguatan.				
23. Guru memberikan kartu refleksi dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran yang sedang berlangsung hari ini.				
24. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar walaupun dalam keadaan covid dan meminta siswa untuk mengulang kembali apa yang telah diperoleh hari ini di rumah serta membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.				
25. Guru memberikan pesan moral kepada siswa.				
26. Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam.				



Samalanga, 15 Maret 2022

Mengetahui,
Wali kelas V

Salma, S.Pd

Nip. 197502082009012003

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara.

Dengan kriteria bobot sebagai berikut:

- 1 : Tidak dilakukan
- 2 : Kurang Dilakukan
- 3 : Dilakukan
- 4 : Dilakukan dengan baik

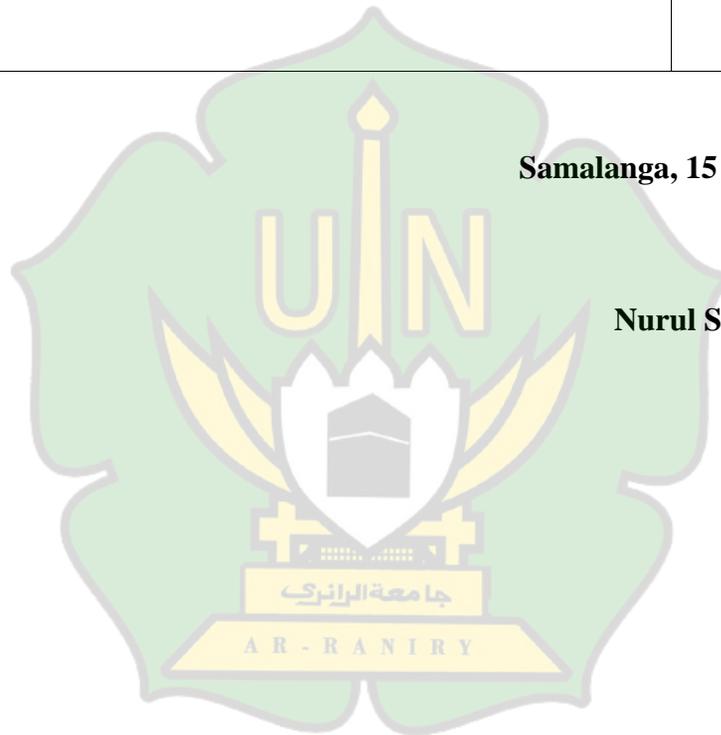
Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
Kegiatan Awal				
1. Siswa menjawab salam dan berdo'a, serta menjawab ketika guru sedang mengecek kehadiran siswa.				
2. Siswa mengikuti arahan guru untuk menyiapkan diri untuk belajar.				
3. Siswa ikut melakukan apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.				
4. Siswa menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru				
5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				
6. Siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru				
Kegiatan Inti				
7. Siswa memperhatikan arahan yang diberikan oleh guru.				
8. Siswa mengamati video yang ditampilkan oleh guru.				
9. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				
10. Salah satu siswa membaca dan mencari informasi tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru.				

11. Siswa menjawab dan mendengarkan tambahan yang diberikan oleh guru.				
12. Siswa mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru				
13. Siswa menerima LKPD yang diberikan oleh guru				
14. Siswa bersama teman-teman kelompoknya berdiskusi bersama untuk menjawab soal di LKPD				
15. Siswa menampilkan dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.				
16. Siswa mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang tampil				
17. Siswa yang tampil membaca dan mencari jawaban untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh teman kelompoknya				
18. Kelompok yang lain menanggapi jawaban yang telah diberikan oleh kelompok yang tampil.				
19. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait pertanyaan tersebut.				
20. Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan mengerjakan soal post test yang diberikan oleh guru.				
Kegiatan Akhir				
21. Siswa mendengarkan apresiasi yang disampaikan oleh guru.				
22. Siswa mendengarkan arahan dari guru serta menjawab pertanyaan dari guru.				
23. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru.				
24. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah berlangsung.				

25. Siswa menuliskan bagaimana perasaan mereka setelah melalui proses pembelajaran hari ini.				
26. Siswa mendengarkan arahan yang telah diberikan oleh guru.				
27. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.				
28. Siswa membaca doa bersama dan mengucapkan salam dari guru.				

Samalanga, 15 Maret 2022

Nurul Syifa



Dokumentasi



Guru memperkenalkan diri dan menyampaikan langkah-langkah dalam pembelajaran



Guru menampilkan video pembelajaran



Guru membagikan siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa secara heterogen



Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok



Siswa bersama teman kelompok berdiskusi menyelesaikan LKPD dengan bimbingan guru



Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas



Kelompok lain bertanya dan menanggapi hasil presentasi kelompok yang tampil



Guru menjelaskan materi pembelajaran yang telah berlangsung



Guru mmeberikan penguatan terhadap materi pembelajaran tersebut.



Guru memberikan soal post test kepada siswa.