

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI ANIMAKER DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V SDN 32 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh :**

**Tursina Akmalita  
NIM. 180209110**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM - BANDA ACEH**

**2022 M/ 1443 H**

**PENGUNAAN MEDIA ANIMASI ANIMAKER DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V SDN 32 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

**Oleh:**

**TURSINA AKMALITA**

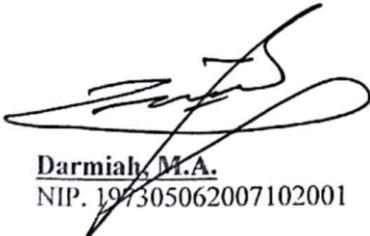
NIM. 180209101

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

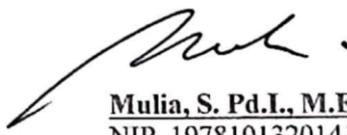
Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Darmiah, M.A.**

NIP. 197305062007102001

  
**Mulia, S. Pd.I., M.Ed.**

NIP. 197810132014111001

PENGUNAAN MEDIA ANIMASI ANIMAKER DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V SDN 32 BANDA ACEH

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 Islam

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 19 Desember 2022 M  
25 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

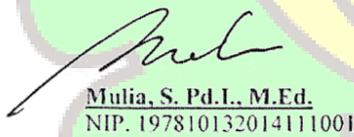
Ketua

  
Darmiah, M.A.  
NIP. 197305062007102001

Sekretaris

  
Fanny Fajria, M.Pd.

Penguji I

  
Mulia, S. Pd.L., M.Ed.  
NIP. 197810132014111001

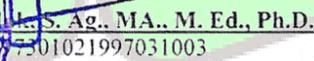
Penguji II

  
Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 1979061722003122002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darusalam Banda Aceh



  
Fery Saiful Mulya, S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D.  
NIP. 197501021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tursina Akmalita

NIM : 180209110

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penggunaan Media Animasi *Animaker* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ilmiah dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan pihak manapun.

Banda Aceh, 17 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Tursina Akmalita

## ABSTRAK

Nama : Tursina Akmalita  
NIM : 180209110  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Falkutas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 32 Banda Aceh  
Tanggal siding: 19 Desember 2022  
Pembimbing 1 : Darmiah, S.Ag., MA  
Pebimbing 11 : Mulia, S.Ag., M.Ed.  
Kata Kunci : Penggunaan, Media Animasi *Animaker*, Hasil Belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 32 Banda Aceh dalam proses pembelajaran selama ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang tidak aktif dan kurang memperhatikan saat guru menjelaskan karena kurangnya minat untuk belajar sehingga menyebabkan siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, dilakukan upaya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan Media Animasi *Animaker* pada materi Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4. Penelitian ini bertujuan sebagai berikut: 1). Untuk mengetahui aktivitas guru melalui penggunaan media animasi *animaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh. 2). Untuk mengetahui aktivitas siswa dengan penggunaan media animasi *animaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh. 3). Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi *animaker*. Jumlah siswa di kelas Vb adalah 25 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar tes hasil belajar. Data tersebut dihitung menggunakan rumus. Adapun nilai yang diperoleh memperlihatkan aktivitas guru di siklus I yaitu 71,59% masuk dalam kategori baik mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 89,77% kategori baik sekali. Sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai sebesar 63,63% termasuk dalam kategori cukup, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,22% menjadi kategori baik sekali. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai I sebesar 48% terdapat sebanyak 12 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya dalam kategori kurang dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 88% dimana ada 22 siswa yang tuntas hasil belajarnya dan 3 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya Penggunaan Media Animasi *Animaker* maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan serta kelapangan berpikir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh”*. Shalawat beriring salam penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya sekalian, karena beliau adalah penulis dapat merasakan bertapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendoakan penulis. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibunda Rosmiati, kakak Safrida Hanum, Melva Mustika Rauza serta segenap keluarga penulis yang sudah menyemangati penulis dalam menyelesaikan studi ini hingga selesai.

2. Bapak Rektor Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. atas segala kebijakan dan fasilitas yang diberikan kepada penulis.
3. Bapak Safrul Muluk, S. Ag., MA., Ed., Ph.D., dan wakil dekan I, II dan III di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah banyak membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan belajar selama perkuliahan di prodi PGMI.
4. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staff prodi beserta dosen-dosen prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Darmiah, S.Ag., M.A. selaku penasehat akademik sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan nasehat sehingga memudahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Mulia, S.Ag., M.Ed. sebagai dosen pembimbing II yang telah bersedia untuk meluangkan waktu, pikiran, tenaga, memberi saran dan masukan serta membimbing peneliti dari awal hingga skripsi ini selesai.
7. Bapak Drs. Hasbi selaku kepala sekolah serta guru kelas Vb Ibu Safrida Hanum, S.Pd yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SDN 32 Banda Aceh.
8. Sahabat saya Rahma Nofiya yang telah membantu dan menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta sahabat-sahabat

seperjuangan PGMI angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, penulis sadar akan segala kelemahan dan kekurangan, karena kesempurnaan itu hanyalah milik Allah SWT semata. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca agar skripsi ini mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian. Amin Ya Rabbal'amin.

Banda Aceh, 12 November 2022  
Penulis,

Tursina Akmalita  
NIM. 180209110



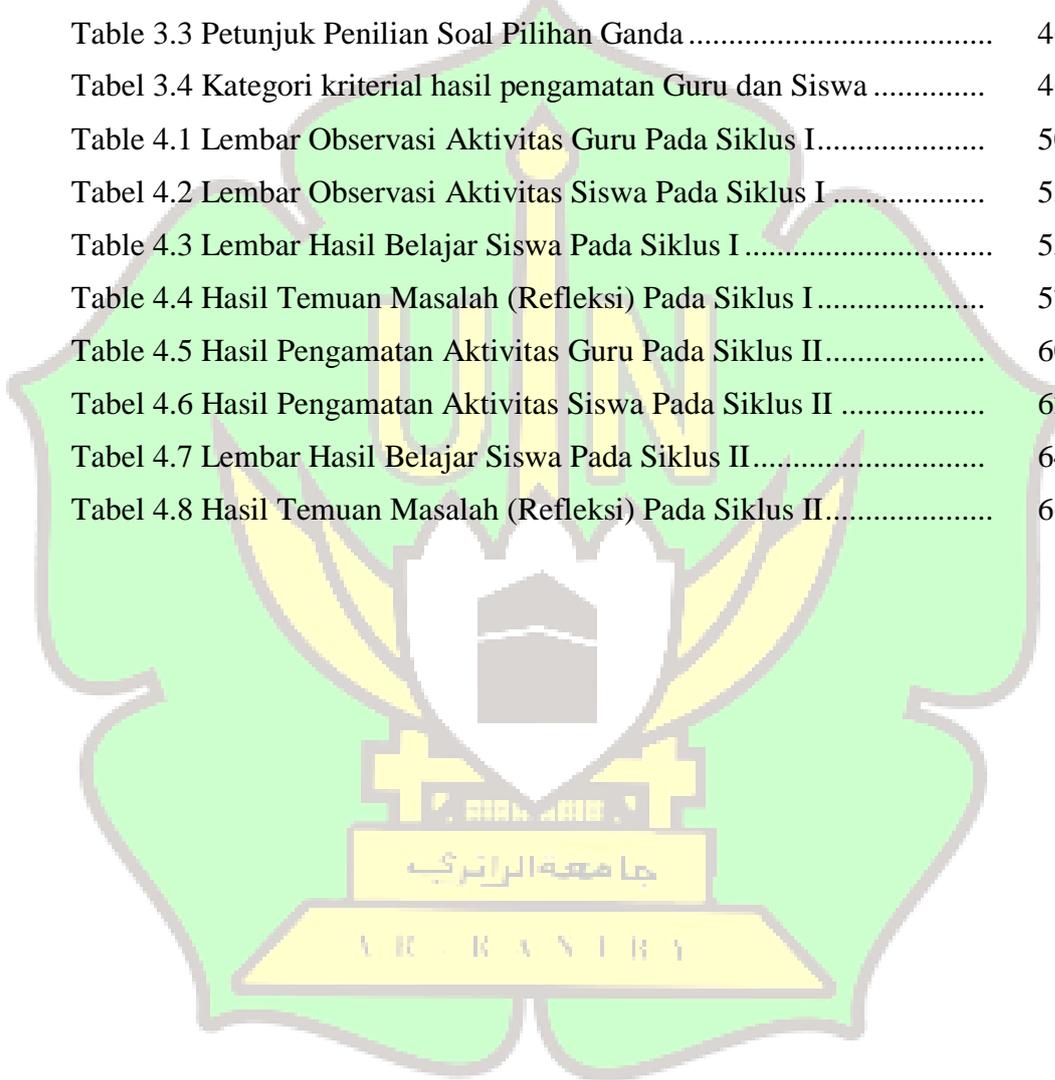
## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media.....	9
2. Fungsi dan Peran Media .....	10
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	11
4. Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar .....	11
B. Media Animasi .....	12
1. Pengertian Media Animasi .....	12
2. Macam-Macam Media Animasi .....	13
3. Langkah-Langkah Membuat Media Animasi <i>Animaker</i> .....	15
4. Manfaat Penggunaan Media Animasi .....	19
5. Langkah-langkah Menggunakan Media Animasi .....	20
6. Kelebihan dan Kelemahan Media Animasi .....	21
C. Hasil Belajar.....	22
1. Pengertian Hasil Belajar .....	22
2. Macam-macam Hasil Belajar .....	23

3. Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Hasil Belajar .....	26
4. Indikator Hasil Belajar .....	27
D. Materi Pembelajaran .....	28
E. Kajian Yang Relevan .....	36
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	43
C. Subjek Penelitian.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Instrument Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	46
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	48
B. Hasil Penelitian .....	48
C. Pembahasan dan Analisis Hasil penelitian.....	66
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>74</b>
<b>DOKUMENTASI</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Indikator Hasil Belajar .....	28
Table 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	28
Table 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru .....	44
Table 3.2 Kisi-kisi lembar observasi siswa .....	45
Table 3.3 Petunjuk Penilaian Soal Pilihan Ganda .....	46
Tabel 3.4 Kategori kriterial hasil pengamatan Guru dan Siswa .....	46
Table 4.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I.....	50
Tabel 4.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I .....	53
Table 4.3 Lembar Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I .....	55
Table 4.4 Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Pada Siklus I.....	57
Table 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II.....	60
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II .....	62
Tabel 4.7 Lembar Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II.....	64
Tabel 4.8 Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Pada Siklus II.....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Animaker.....	15
Gambar 2.2 Memasukkan Akun.....	15
Gambar 2.3 Memilih Obsi Pendidikan.....	16
Gambar 2.4 Memilih Opsi Membuat Animasi Secara Mandiri.....	16
Gambar 2.5 Tampilan Dashboard Animaker.....	17
Gambar 2.6 Pilihan Black Page dan Templete.....	17
Gambar 2.7 Tampilan Pilihan Templete.....	17
Gambar 2.8 Tampilan Templete Yang Dipilih.....	18
Gambar 2.9 Informasi Panel Fitur Sebelah Kiri.....	18
Gambar 2.10 Informasi Panel Fitur Sebelah Kanan.....	19
Gambar 2.11 Peta Indonesia.....	31
Gambar 2.12 Peristiwa Sumpah Pemuda.....	32
Gambar 2.13 dr. Wahidin Soedirohosodo dan dr. Soetomo.....	33
Gambar 3.1: Siklus Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	40



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa .....	74
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian .....	75
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	76
Lampiran 4 : Lembar Plagiasi .....	77
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	78
Lampiran 6 : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I .....	85
Lampiran 7 : Lembar Soal Pos tes Siklus I .....	92
Lampiran 8 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....	96
Lampiran 9 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....	98
Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	100
Lampiran 11 : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II .....	108
Lampiran 12 : Lembar Soal tes Siklus II .....	112
Lampiran 13 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II .....	116
Lampiran 14 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	118
Lampiran 15 : Lembar Validasi Soal Tes .....	120
Lampiran 16 : Dokumentasi Penelitian .....	122
Lampiran 17 : Daftar Riwayat Hidup .....	125



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah membawa perubahan yang sangat signifikan di dunia pendidikan. Hal ini menyampaikan pengaruh besar pada bidang pendidikan buat mempermudah proses penyampaian suatu pembelajaran disekolah, yaitu dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Melaksanakan kegiatan pembelajaran seorang pengajar/pendidik wajib lebih kreatif megembangkan materi yg akan diajarkan kepada peserta didik, supaya tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik untuk belajar.<sup>1</sup> Media yang dipergunakan adalah media yang bisa mempermudah peserta didik untuk tahu konsep-konsep materi yang diajarkan guru. oleh sebab itu guru wajib dapat mewujudkan proses pembelajaran yang menarik, efektif, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Hal tersebut dapat tercapai bila pemilihan media pembelajaran yang sesuai, sebab dengan kesesuaian tersebut dapat menambah kualitas pembelajaran, dan menghasilkan peserta didik yang bisa menguasai materi yang diajarkan guru.

---

<sup>1</sup> Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017)

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di kelas Vb SDN 32 Banda Aceh, ditemukan konflik pada kelas yaitu terhadap kinerja guru, kegiatan peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Permasalahan yang terdapat pada kinerja guru, yaitu guru masih menggunakan metode ceramah serta penugasan. Guru menggunakan buku paket dan media power point sebagai media pembelajaran, media tersebut belum dapat menarik minat peserta didik.

Permasalahan yang ada dalam kegiatan peserta didik yaitu, pertama peserta didik tidak aktif, kedua peserta didik kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, ketiga peserta didik kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan yang keempat peserta didik yang pintar selalu menguasai kelas, jadi peserta didik yang pengetahuannya cenderung kurang tidak ikut aktif di kelas. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik, di tes penilaian materi terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 76.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis mencoba menerapkan suatu pembelajaran yang dapat mempermudah proses penyampaian materi serta dapat menarik minat peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran jadi lebih efektif baik dari segi guru maupun peserta didik. Pemecahan persoalan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, sesuai dan menarik.<sup>2</sup> Yaitu dengan menggunakan media teknologi. Maka media yang penulis pakai merupakan media animasi *animaker*.

---

<sup>2</sup> Sinar, *Metode Active Learning Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Budi Utama) h. 20.

Media animasi adalah media pembelajaran berbasis audiovisual. karena media ini dapat menyajikan isu yg terlihat serta terdengar, secara sekaligus. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat memberikan materi pembelajaran yg lebih menarik serta bisa mempermudah penyampaian materi. Selain menghasilkan proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan, animasi juga dapat menghasilkan peserta didik lebih lama mengingat materi dan gambar-gambar yang ditampilkan sebagai akibatnya dapat memperjelas peserta didik pada materi yang diberikan. Animaker sendiri adalah suatu perangkat lunak yang menyediakan produk software untuk membentuk video animasi. yang telah dilengkapi dengan templet yang bisa dipergunakan baik secara gratis ataupun berbayar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, pembelajaran dengan memakai media animasi *animaker* dapat menarik minat peserta didik. akibat penelitian saudari Siti Rohimah menunjukkan bahwa penggunaan media animasi *animaker* dapat menarik minat peserta didik. Hal ini ditandai dengan meningkatnya minat belajar peserta didik yang sebelum menggunakan media animasi serta setelah menggunakan media animasi. Sebelum memakai media animasi merupakan sebesar 66%, kemudia sesudah menggunakan media animasi minat belajar peserta didik meningkat menjadi 81%. Hal tersebut juga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang semakin tinggi, yang dihasilkan dari pretest dan posttest. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yg sama, yaitu menggunakan media animasi animaker tetapi pada tempat dan materi yang tidak

sama, penulis ingin melakukan penelitian untuk pembelajaran tematik yaitu tema 5 subtema 1 pembelajaran 3, dimana terdapat tiga mata pelajaran di dalamnya yaitu, Bahasa Indoneisa, IPS, dan PPkn.

Penulis menggunakan studi perkara di Sekolah Dasar Negeri 32 Banda Aceh. dalam penggunaannya tentunya ada banyak sekali hambatan yang terjadi namun disamping itu juga terdapat kelebihan. dari uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian wacana Penggunaan Media Animasi dalam menaikkan hasil belajar, lalu mengangkatnya pada judul: “Penggunaan Media Animasi *Animaker* dalam meningkatkan hasil Belajar siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah yang diteliti yaitu:

1. Bagaimana aktivitas guru melalui penggunaan media animasi *animaker* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh?
2. Bagaimana aktivitas siswa melalui penggunaan media pembelajaran animasi *animaker* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi *animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru melalui penggunaan media animasi *animaker* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa melalui penggunaan media animasi *animaker* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi *animaker* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi maupun ilmu dalam dunia pendidikan yaitu berupa bagaimana mengatasi masalah yang ada dikelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Dapat membuat siswa menjadi aktif karena menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Bagi Guru

Dapat memberikan wawasan yang lebih luas sebagai masukan untuk membangkitkan pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, dan kreatif agar dapat menggunakan media yang kreatif dan sesuai bagi peserta didik.

### c. Bagi Sekolah

Dapat membantu sekolah untuk mengevaluasi kinerja guru dan dapat berguna untuk tercapainya cita-cita sekolah yang mendorong lahirnya guru-guru yang kreatif dan kaya akan metode dan media pembelajaran.

### d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman yang berguna dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran.

## E. Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul *“Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh”*.

## 1. Penggunaan

Dalam KBBI arti penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan menggunakan sesuatu, pemakaian. Penggunaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media animasi animaker yang kengunaannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Media Animasi

Media berasal dari keinginan manusia untuk berkomunikasi dan keinginan untuk berekspresi.<sup>3</sup> Media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau diperbicarkan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik.<sup>4</sup>

Animasi adalah proses menghasilkan gambar statis terlihat bergerak. Animasi dapat dipergunakan secara efektif untuk menarik perhatian, serta juga bisa menghasilkan presentasi jadi lebih ringan dan menarik.<sup>5</sup>

## 3. Peningkatan

Dari KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) arti istilah peningkatan ialah proses, cara, perbuatan mempertinggi (usaha, kegiatan, dan lain sebagainya). Jadi peningkatan merupakan lapisan asal sesuatu yang lalu membentuk susunan, peningkatan berarti kemajuan, penambahan keterampilan dan kemampuan supaya menjadi lebih baik.

---

<sup>3</sup> Andrew Fernando, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), h 11.

<sup>4</sup> Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta : Budi Utama, 2018), h 6.

<sup>5</sup> Asrul Huda, dkk, *Media Animasi Digital Berbasis HOTS*, (Padang : UNP Press, 2020), h 33.

Sedangkan arti peningkatan yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu perjuangan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik minat peserta didik sehingga tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Cara yang dilakukan yaitu menggunakan media animasi.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah verifikasi kecakapan dan kemampuan yang dimiliki seorang yang bisa dilihat dari sikap dalam bentuk penguasaan, efek, keterampilan berfikir, juga keterampilan motorik.<sup>6</sup>

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari sistem pembelajaran. Yang diwujudkan dengan nilai atau angka yang tepat yang mencerminkan suatu hasil akhir, hasil akhirnya adalah perdagangan kognitif, afektif dan psikomotorik. hasil belajar adalah, kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman penguasaan. Konsekuensi dari pembelajaran adalah sikap dalam bentuk keahlian, kemampuan, sikap, informasi, strategi kognitif terkini dan diperoleh dengan bantuan siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan sekitar. جامعة الراتري

---

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: RinekaCipta, 2000), h. 67.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin yang berarti antara atau mediator, yang merujuk sesuatu yang bisa menghubungkan berita antara sumber dan penerima berita.<sup>7</sup> Sedangkan dalam Bahasa Arab media dari istilah “*wasaaaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>8</sup>

*Association for education and communication technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran pesan. Suatu proses penyaluran pesan. *National Education association* (NEA) mendefinisikan media sebagai barang yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dipelajari atau didiskusikan dan digunakan dengan baik.

Pada pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Lebih khusus lagi, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat gambar, fotografi, atau digital untuk memotret, mengolah, dan menata ulang informasi visual atau verbal.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Muhammad Yaumi, Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia, 2018), h 5.

<sup>8</sup> Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur : Pustaka Abadi, 2018), h 9.

<sup>9</sup> Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta : Budi Utama, 2018), h 6.

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan intruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran.<sup>10</sup> Maka dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan juga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik.

## 2. Fungsi dan Peran Media

Menurut Ahmad Rohan, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dan peran, antara lain:

- a. Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik.
- b. Media pembelajaran mengatasi batas-batas ruang kelas.
- c. Mengamati benda yang terlalu kecil.
- d. Mengamati benda yang bergerak terlalu cepat atau lambat.
- e. Mengamati suara yang halus untuk didengar.
- f. Mengamati peristiwa-peristiwa alam.
- g. Berperan membangkitkan minat belajar yang baru.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Tahta Media Grup, 2020), h 4.

<sup>11</sup> Asrul Huda, dkk, *Media Animasi Digital Berbasis HOTS*, (Padang : UNP Press, 2020), h 15.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nurseto manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses belajar menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja.
- g. Dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.<sup>12</sup>

### 4. Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar

Terdapat tiga alasan mengapa diperlukan penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk anak sekolah dasar, antara lain yaitu :

- a. Peserta didik sekolah dasar cenderung masih berpikir kongkrit, sehingga materi pelajaran yang bersifat abstrak perlu divisualisasikan sehingga menjadi lebih nyata.
- b. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, membangkitkan nalar yang

---

<sup>12</sup> Janner Simarmata, dkk, *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*, ( Yayasan Kita Munulis, 2020), h 11.

teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri peserta didik.

- c. Dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik karena dengan menggunakan media peserta didik dapat menyaksikan secara langsung hal-hal yang terjadi disekitarnya.<sup>13</sup>

## B. Media Animasi

### 1. Pengertian Media Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Bahasa Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Sebuah benda mati diberi dorongan, semangat dan emosi untuk kembali hidup. Animasi dapat diartikan sebagai suatu gambar yang menggabungkan objek-objek yang tampak seperti hidup, yang disebabkan oleh sekumpulan gambar yang sering dimodifikasi dan ditampilkan secara bergantian. objek dalam gambar dapat berupa teks, bentuk, pewarnaan atau grafik komputer. Animasi dapat memikat mata peserta didik jika digunakan sebagaimana mestinya.<sup>14</sup>

Pada kehidupan masyarakat modern sekarang ini, animasi menjadi salah satu kebutuhan. Bukan hanya sebagai kebutuhan hiburan semata, akan tetapi sudah berfungsi sebagai alat Pendidikan, penerapan IPTEK, edukasi sosial, keagamaan, serta hal-hal lain yang tidak bisa diuraikan dengan kata maupun

<sup>13</sup> Muhammad Hasan. Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, ( Tahta Media Grup, 2021), h 24.

<sup>14</sup> Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi*, (Sukabumi : Farhan Pustaka, 2020) h 22.

gerakan audio visual non animasi. Misalnya kerja jantung memompa darah, atau aliran oksigen pada otak, serta obat dalam tubuh.

Kemp dan Dayton, menjelaskan bahwa peran media animasi antara lain :

(1) Bagi anak-anak, belajar menjadi lebih jelas dan lebih mengasyikkan; (2) Bagi pengajar, cara belajar menjadi lebih interaktif; (3) efisiensi dalam waktu dan usaha; (5) meningkatkan perolehan pengetahuan tentang hasil; (6) media dapat menumbuhkan pola pikir yang luar biasa terhadap sikap dan tata cara belajar pada anak; (7) mengubah peran instruktur ke arah yang ekstra positif dan efektif .<sup>15</sup>

## 2. Macam-Macam Media Animasi

### 1. Animasi Tradisional

Disebut juga sebagai animasi *cel*, animasi tradisional dapat dikatakan sebagai bentuk awal dari animasi, dimulai pada awal abad ke-20. Para animator harus menggambar setiap tubuh untuk menghasilkan urutan.<sup>16</sup>

### 2. Animasi 2D

Soeyonto menjelaskan animasi 2D merupakan bentuk dari animasi dua dimensi. Animasi 2D kebanyakan adalah sebuah animasi kartun, yaitu dasar utama sebuah animasi sebelum berkonversi ke animasi 3D.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Farid Ahmadi dan Hamidullah, *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*, (Semarang: Pilar Nusantara, 2018), h. 285.

<sup>16</sup> Asrul Huda, *Teknik Multimedia dan Animasi*, (UNP Press, 2021), h 66.

<sup>17</sup> Farid Ahmadi, *Media Literasi Sekolah*, (Jawa Tengah : Pilar Nusantara, 2021), h 246.

### 3. Animasi 3D

Animasi 3D biasa disebut juga animasi tiga dimensi. Dalam praktik atau penerapannya animasi 3D memerlukan program seperti maya untuk animasi dengan kedalaman lebih dari 2D.

### 4. Motion Graphin

motion graphin banyak digunakan untuk memberikan penjelasan tentang hal-hal yang kompleks agar mudah dipahami, graphin juga sering digunakan untuk menyampaikan kata-kata dan lambang untuk fungsi periklanan.

### 5. Animasi *clay/ stop motion animation*

Animasi *clay* atau *stop motion animation* secara sederhana bisa dimaknai sebagai animasi yang berbasis gerak henti. Karakter biasanya terbuat dari tanah liat atau bisa juga berupa boneka dan logo.

Media animasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah media animasi total berbasis *animaker*. *Animaker* adalah *software* yang menyediakan *merchandise software* untuk membuat video animasi. *Animaker* merupakan *software* pembuatan animasi dengan proses yang dilakukan secara online. Pada aplikasi ini, *background* dan karakter yang dibutuhkan telah tersedia.

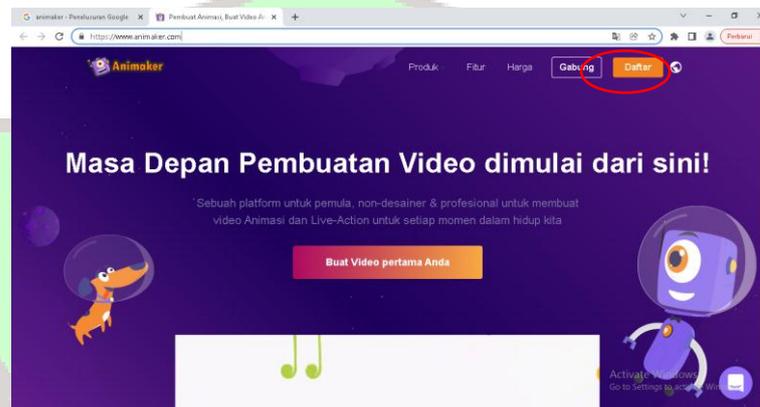
*Animaker* memiliki fitur-fitur animasi yang menarik, dan kelebihan lainnya yaitu durasi video dapat mencapai 30 sampai 40 menit dan kualitas full High *Definiton*, dan *Standar Definiton* sekaligus dapat diunduh secara gratis. Sedangkan kelemahan dalam perangkat ini adalah memiliki

keterbatasan item pendukung khususnya fitur-fitur animasinya karena aplikasi *animaker* yang digunakan adalah gratis bukan prabayar.

### 3. Langkah-Langkah Membuat Media Animasi *Animaker*

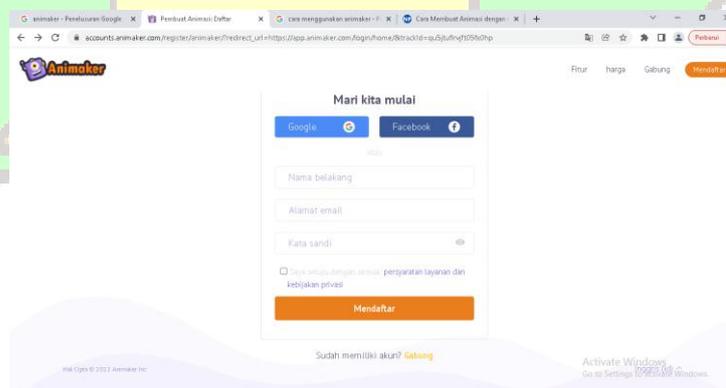
1. Ketiklah animaker di google, kemudian klik web animakernya

<https://www.animaker.com/>. Kemudian klik daftar.



**Gambar 2.1 Animasi Animaker**

2. Jika belum memiliki akun maka silahkan membuatnya terlebih dahulu, yaitu bisa memilih dengan menggunakan akun google, menggunakan email, atau menggunakan facebook. Silahkan pilih diantara salah satu akun tersebut.



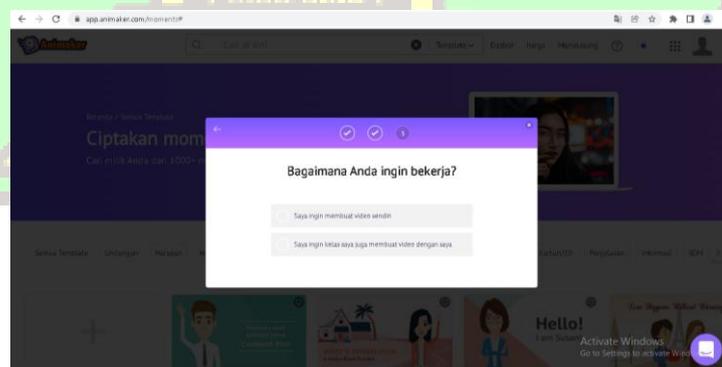
**Gambar 2.2 Memasukkan Akun**

- Setelah login, jika ini pertama kalinya Anda akan melihat pilihan: apakah Anda menggunakan *Animaker* untuk tujuan pendidikan, komersial atau lainnya. Jika Anda seorang guru, maka Anda dapat memilih opsi yang berkaitan dengan pendidikan. Dengan cara ini, *Animaker* akan membuat penyesuaian pada pilihan Anda.



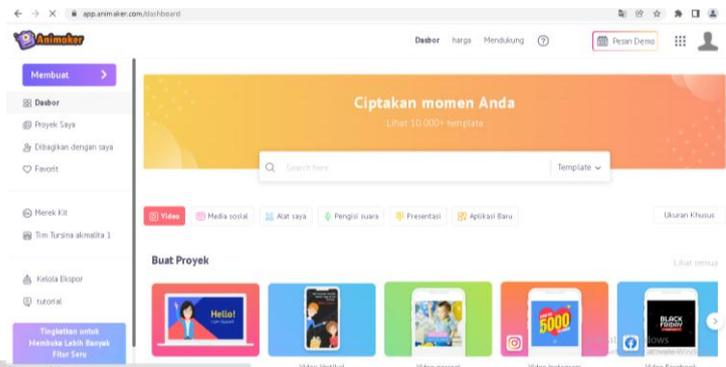
**Gambar 2.3 Memilih Obsi Pendidikan**

- Anda dapat langsung membuat video animasi pertama Anda dengan menekan tombol "Buat". Setelah itu, Anda akan memiliki opsi untuk membuat animasi secara mandiri dari halaman kosong atau menggunakan template yang disediakan.



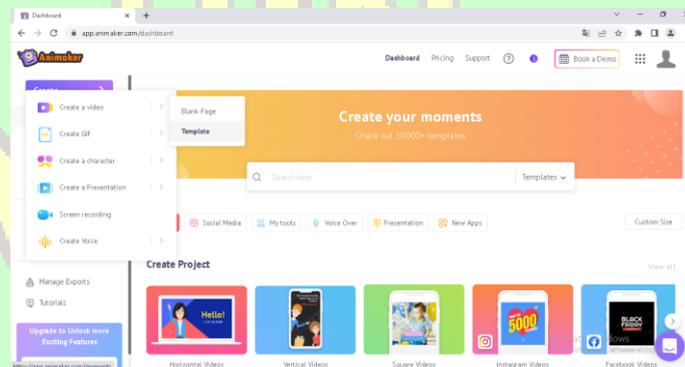
**Gambar 2.4 Memilih Opsi Membuat Animasi Secara Mandiri**

5. Inilah tampilan dashboard animaker. Silakan jelajahi aplikasi animasi ini.



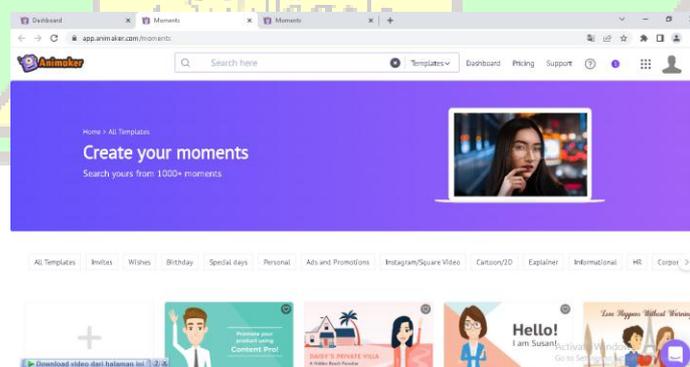
**Gambar 2.5 Tampilan Dashboard Animaker**

6. Klik create a video dan akan muncul pilihan, blank page dan template.



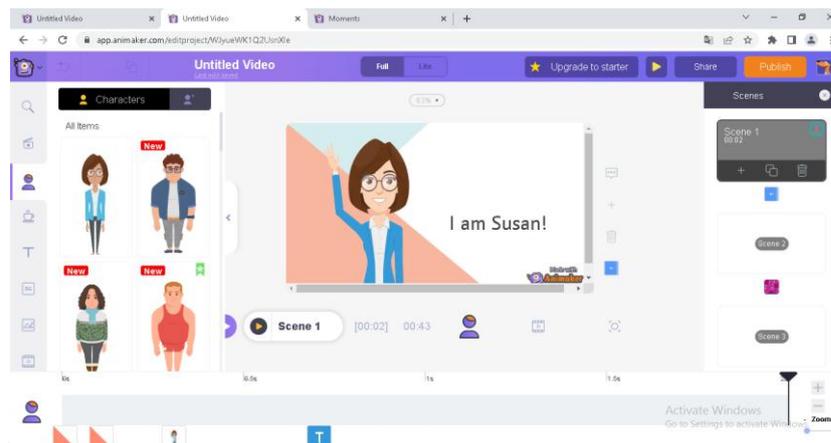
**Gambar 2.6 Pilihan Black Page dan Template**

7. Klik template dan muncul tampilan seperti berikut



**Gambar 2.7 Tampilan Pilihan Template**

8. Ini adalah tampilan awal dari template yang peneliti pilih



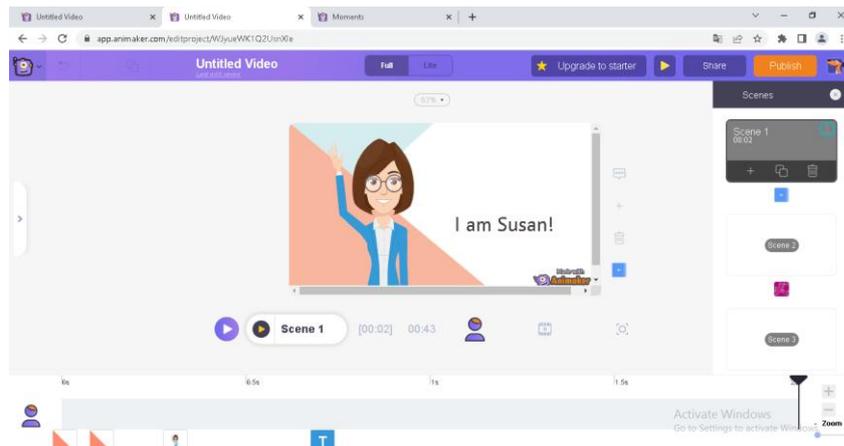
**Gambar 2.8 Tampilan Template Yang Dipilih**

9. Pada sebelah kiri aplikasi, terdapat panel fitur untuk memasukkan gambar, teks, background, suara dan lain sebagainya sesuai kebutuhan.



**Gambar 2.9 Informasi Panel Fitur Sebelah Kiri**

10. Pada sebelah kanan aplikasi, terdapat panel untuk melihat slide yang sudah dibuat, menambah slide baru atau menghapus slide yang tidak dibutuhkan.



**Gambar 2.10 Informasi Panel Fitur Sebelah Kanan**

11. Setelah selesai membuat animasi sesuai kebutuhan, klik tombol *Export*, kemudian muncul menu *Export options*. Kemudian pilih fitur yang ingin digunakan, terutama download MP4 atau add to Youtube.

#### **4. Manfaat Penggunaan Media Animasi**

Manfaat yang diperoleh dengan menggunakan animasi sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Menunjukkan objek yang ideal.
- b. Menjelaskan konsep yang sulit.
- c. Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit.
- d. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedur.
- e. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dengan suara yang jelas.
- f. Memperindah tampilan presentasi.
- g. Mempermudah penggambaran dari suatu materi.<sup>18</sup>

<sup>18</sup> Munir *multimedia: konsep dan aplikasi dalam Pendidikan*, (bandung: alfabeta, 2015), h 318.

## 5. Langkah-langkah Menggunakan Media Animasi

a. Langkah persiapan, dalam hal ini yang harus diperhatikan oleh guru antara lain :

- 1) Mempersiapkan mental peserta didik untuk memainkan fungsi yang energik dan memastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi dapat berfungsi dengan baik.
- 2) Pastikan ruangan memiliki kekuatan listrik yang dibutuhkan untuk memainkan sistem ini dan bahan yang akan dilatih tersedia dan cobalah mencobanya terlebih dahulu sebelum mempresentasikannya dalam proses pembelajaran.
- 3) Ruangan harus ditata sedemikian rupa, tepat ringan, pengaturan tempat duduk, dan hening sehingga siswa dapat mengamati dan belajar dengan tenang dan nyaman.

b. Langkah pelaksanaan, hal-hal yang harus dilaksanakan terdiri dari hal-hal sebagai berikut:

- 1) Usahakan peserta didik 10 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sudah berada di tempat kegiatan pembelajaran.
- 2) Meminta peserta didik untuk memperhatikan dengan seksama materi yang dikuasai dalam upaya dibawakan melalui media animasi.
- 3) Memainkan program dengan menekan tombol "Play"
- 4) Berusaha menjaga suasana tetap tenang dan kondusif melalui pemutaran program media animasi.

- 5) Perhatikan dan catat berbagai reaksi peserta didik selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

## 6. Kelebihan dan Kelemahan Media Animasi

### a. Kelebihan

- 1) Media animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik.
- 2) Mampu menarik perhatian peserta didik dengan mudah, animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding dengan menggunakan media yang lain.
- 3) Dapat digunakan untuk menyediakan pelajaran secara maya.
- 4) Animasi mampu menawarkan suatu media pembelajaran yang lebih menyenangkan.
- 5) Presentasi visual dan dinamis yang dilengkapi dengan teknologi animasi dapat memfasilitasi sistem penggunaan ide atau demonstrasi.

### b. Kelemahan

- 1) Membutuhkan sistem khusus, materi dan substansi animasi sulit untuk diubah jika sewaktu-waktu terdapat kesalahan atau data yang terkandung di dalamnya sulit untuk menambah atau menarik minat peserta didik jika digunakan sebagaimana mestinya, namun demikian

animasi juga dapat menarik perhatian terhadap substansi animasi. Kain disampaikan ke ornamen animatif yang tidak selalu penting.<sup>19</sup>

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah kemampuan dalam bentuk kemampuan dan perilaku baru sebagai hasil dari pelatihan atau pengalaman yang diperoleh. Memperoleh pengetahuan tentang hasil adalah sejumlah ulasan yang diperoleh siswa yang mencakup nama domain kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>20</sup>

Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Hasil belajar dinyatakan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar berkenaan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>21</sup>

Menurut pemikiran Gagne belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar berupa :<sup>22</sup>

- a. Informasi verbal, yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.

---

<sup>19</sup> Farid Ahmadi, *Media Leterasi Sekolah (Teori dan Praktik)*, (Jawa Tengah: Pilar Nusantara, 2018 ), h 278.

<sup>20</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 129.

<sup>21</sup> Sri satitik Utami, *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, ( Juli 2019), h 98.

<sup>22</sup> Mulyoto, *Jurnal Pendidikan Empirisme*, Edisi 30/ Volume 6/ Desember 2019, h 34.

- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motoric, yaitu kemampuan melakukan serangkaian jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima dan menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

## 2. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hal-hal yang dapat dilihat dari aspek, yaitu sisi peserta didik dan sisi guru. Dari sudut pandang peserta didik , hasil belajar adalah tingkat peningkatan mental yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan sebelum belajar. tingkat perkembangan mental dimanifestasikan dalam jenis domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gagasan taksonomi Bloom dalam mempelajari hasil dalam kerangka kajian tersebut diselesaikan melalui tiga nama domain yang meliputi: kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>23</sup>

### a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

---

<sup>23</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 33.

1. Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan mengingat kembali dan kemampuan mengungkapkan kembali fakta-fakta yang telah ditemukan.
  2. Pemahaman (*comprehension*), adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.
  3. Penerapan (*application*), adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.
  4. Analisis, adalah potensi untuk menguraikan atau menguraikan suatu bahan pelajaran menjadi komponen-komponen atau unsur-unsur di samping hubungan-hubungan antar unsur-unsur itu.
  5. Sintesis, adalah kemampuan menghimpun komponen-komponen menjadi satu kesatuan yang bermakna, bersama-sama merumuskan tema, merencanakan, atau melihat hubungan rangkuman dari beragam informasi yang tersedia.
  6. Evaluasi, merupakan tujuan terbaik dalam ranah kognitif. Niat ini terkait dengan kemampuan untuk menilai sesuatu terutama berdasarkan tujuan atau kriteria tertentu.
- b. Ranah Afektif

Dalam hal sikap, nilai dan apresiasi. Ranah afektif terdiri dari lima tingkatan kemampuan, yaitu:

1. Penerimaan, adalah pola pikir tentang kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap suatu gejala, kondisi, situasi atau suatu kesulitan.

2. Menanggapi, dibuktikan dengan kesediaan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang positif.
3. Menilai, tujuan ini berkaitan dengan kesediaan untuk menyajikan penilaian atau persepsi terhadap suatu gejala atau objek yang dipilih.
4. Pengorganisasian, tujuan yang terkait dengan organisasi ini terkait dengan peningkatan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu.
5. Karakterisasi nilai, adalah melakukan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan melihat secara intensif, agar nilai-nilai yang dibangun dijadikan pandangan atau falsafah hidup dan dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah suatu niat yang terkait dengan kompetensi atau kemampuan seseorang. Ranah psikomotor terdiri dari enam unsur, yaitu:

1. Persepsi, adalah kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan.
2. Kesiapan, berkaitan dengan kemauan seseorang untuk melatih dirinya tentang kemampuan tertentu.
3. Meniru, adalah kemampuan seseorang untuk melakukan tindakan sesuai dengan contoh yang diamatinya.
4. Membiasakan, adalah kemampuan seseorang untuk mempraktekkan perbuatan positif tanpa harus mencontoh.

5. Menyesuaikan, adalah kemampuan untuk mengembangkan gerak atau kemampuan yang telah disesuaikan dengan keadaan dan kondisi yang ada.
6. Mengorganisasikan, adalah kemampuan seseorang untuk berkreasi dan menciptakan sendiri suatu karya.<sup>24</sup>

Hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari ranah kognitif yaitu, tercapainya tujuan pembelajaran bidang ilmu pengetahuan, meliputi kemampuan memahami, mengetahui, mengingat, menafsirkan, menerjemahkan, membedakan, menyusun dan memberi penilaian.

### **3. Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### **a. Faktor internal**

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yaitu meliputi :

1. Kecerdasan anak
2. Kesiapan atau kematangan
3. Bakat anak
4. Kemauan belajar
5. Minat

---

<sup>24</sup> Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 48-53.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang meliputi :

1. Model penyajian materi pelajaran
2. Pribadi dan sikap guru
3. Suasana pengajaran
4. Kompetensi guru
5. Masyarakat
6. Keluarga

#### 4. Indikator Hasil Belajar

Indikator sangat berkaitan dengan kompetensi dasar. Kompetensi dasar merupakan sejumlah kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan. Indikator adalah perilaku yang dapat diukur diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran.<sup>25</sup>

**Table 2.1 Indikator Hasil Belajar**

Aspek	Kompetensi	Indikator Hasil Belajar
Kognitif	Pengetahuan	Menyebutkan, menuliskan, menyetakan, mengurutkan, mengidentifikasi, mencocokkan.
	Pemahaman	Menerjemahkan, mengubah, menggeneralisasi, menguraikan, menulis kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan.
	Penerapan	Mengoperasikan, menghasilkan, mengubah,

<sup>25</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 139.

		mengatasi, menggunakan, menunjukan, mempersiapkan, dan menghitung.
	Analisis	Menguraikan, membagi-bagi, memilih, dan membedakan.
	Sintesis	Merancang, merumuskan, mengorganisasikan, menerapkan, memadukan dan merencanakan
	Evaluasi	Mengkritisi, menafsirkan, mengadili dan memberikan evaluasi.

#### D. Materi Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan di kelas Vb Tema 5 Ekosistem Subtema 1  
Komponen Ekosistem pembelajaran 3 dan 4.

**Table 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menentukan pokok pikiran dari teks bacaan.
	4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri	4.7.1 Membuat ringkasan dari teks bacaan.
IPS	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/meritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1 Mengidentifikasi letak geografis Indonesia dan perbatasan negara Indonesia
	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi,	4.1.1 Membuat gambar peta Indonesia

	sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	
PPKn	3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	3.4.1 Menjelaskan peristiwa sumpah pemuda.
	4.4 Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.	4.4.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang sumpah pemuda.

Adapun kajian materinya adalah sebagai berikut:

## 1. Bahasa Indonesia

### a. Menentukan ide pokok suatu paragraf

Ide pokok/gagasan pokok/gagasan utama adalah ide yang menjadi dasar dalam pengembangan suatu paragraf. Ide pokok terletak pada kalimat utama, kalimat utama adalah kalimat yang terdapat ide pokok di dalamnya. Sedangkan kalimat penjelas adalah kalimat-kalimat yang menjelaskan kalimat utama.<sup>26</sup>

Adapun cara menentukan ide pokok pada suatu paragraf adalah sebagai berikut:

#### 1) Membaca keseluruhan isi paragraf

Dengan membaca keseluruhan paragraf kita dapat mengetahui isi dari suatu paragraf.

#### 2) Menemukan kalimat utama

<sup>26</sup> Zulkifli, *Semua Bisa Pintar Ulangan Harian Tematik SD/MI Kelas 5*, (Jakarta: Wahyu Media, 2022), h. 264.

Kalimat utama adalah kalimat yang berisi ide pokok suatu bacaan. Kalimat utama biasanya terletak di awal paragraf (paragraf deduktif), di tengah paragraf (paragraf ineratif), dan di akhir paragraf (paragraf induktif).

3) Menyimpulkan isi paragraf

Setelah mengetahui kalimat utama dari suatu paragraf maka akan dapat menyimpulkan ide pokok dari suatu paragraf.

2. IPS

a. Mengetahui letak geografis Indonesia

Wilayah geografis adalah luas suatu tempat atau negara yang dilihat dari kenyataan di dasar bumi. Lokasi geografis suatu daerah atau negara dibatasi dengan menggunakan letak geografis dari berbagai daerah atau negara yang saling berbatasan. Indonesia sendiri berada di antara benua, yaitu benua Asia dan benua Australia. Selain itu, Indonesia juga terletak di antara lautan, khususnya Samudera Pasifik dan Samudera Hindia. Indonesia juga berbatasan langsung dengan negara Malaysia, Singapura, Filipina, Leste Timur, Papua Nugini, dan Australia.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Arif, *Teman Berlatih Dan Belajar Cerdas*, h. 184



**Gambar 2.11 Peta Indonesia**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari beribu-ribu pulau yang tersebar dari Sabang sampai Marauke. Indonesia memiliki wilayah laut atau perairan yang sangat luas. Oleh karena itu, Indonesia juga dikenal sebagai negara maritim. Akibat kondisi geografis tersebut, terdapat perbedaan waktu, keragaman kenampakan alam, serta perbedaan flora dan fauna.<sup>28</sup>

b. Indonesia sebagai negara maritim dan agraris

Selain sebagai negara kepulauan Indonesia juga merupakan negara maritim. Negara maritim adalah negara yang sebagaian besar wilayahnya merupakan perairan. Indonesia termasuk negara dengan laut terluas di dunia. Perairan Indonesia mencakup perairan nusantara, laut territorial, batas laut kontinen, dan zona ekonomi eksklusif (ZEE).

Sebagai negara maritim, banyak rakyat Indonesia yang bekerja sebagai nelayan. Kekayaan laut yang dimiliki Indonesia seperti ikan, udang, dan berbagai jenis hewan laut lainnya. Selain itu, Indonesia juga memiliki

<sup>28</sup> Nur Hasanah, *Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul IPS SD/MI Kelas V*, (Jakarta Timur: Bumi Aksara), h. 02.

banyak terumbu karang. Dan juga banyak objek wisata laut yang terdapat di Indonesia.

Indonesia merupakan wilayah yang memiliki sumber daya alam yang berlimpah, oleh karena itu Indonesia dikenal juga sebagai negara agraris. Sebagian besar mata pencaharian penduduk Indonesia berasal dari sector pertanian. Indonesia terletak di garis khatulistiwa dan merupakan salah satu negara tropis. Hal tersebut membuat Indonesia memiliki potensi pertanian yang didukung sumber daya alam yang berlimpah.

### 3. PPKn

#### a. Peristiwa sumpah pemuda



**Gambar 2.12 Peristiwa Sumpah Pemuda**

Kongres pemuda II dilaksanakan di Jakarta pada tanggal 27-28 Oktober 1928. Pusat Penyelenggaraannya di Gedung Indonesia Club Di Jl. Kramat Raya 106. Peserta kongres pemuda II adalah para pemuda dari berbagai daerah di Indonesia yang pernah menjadi anggota organisasi politik, spiritual, budaya dan lainnya. Keadaan pada masa penjajahan Belanda yang melarang kegiatan organisasi mendorong para pemuda berdatangan dari berbagai penjuru Indonesia untuk berkumpul di Jakarta.

Hasil kongres pemuda II antara lain sebagai berikut:

- 1) Menerima lagu “Indonesia Raya” ciptaan W.R.Supratma sebagai lagu kebangsaan Indonesia.
  - 2) Menerima sang “Merah Putih” sebagai bendera Indonesia.
  - 3) Semua organisasi pemuda dilebur menjadi satu dengan nama Indonesia Muda.
  - 4) Isi ikrar sumpah pemuda:
    - I. Kami putra dan putri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia.
    - II. Kami putra dan putri Indonesia mengakui berbangsa satu, bangsa Indonesia.
    - III. Kami putra dan putri Indonesia menjunjung Bahasa persatuan, Bahasa Indonesia.
- b. Upaya mempertahankan Negara Kesatuan Republic Indonesia (NKRI)



**Gambar 2.13 dr. Wahidin Soedirohosodo dan dr. Soetomo**

Pemikiran tentang pentingnya persatuan dan kesatuan bangsa untuk mewujudkan negara yang berdaulat tidak lepas dari pengaruh status quo organisasi Budi Utomo. Budi Utomo didirikan pada tanggal 20 Mei 1908

juga atas ide seorang lulusan Fakultas Kedokteran Jawa (STOVIA) bernama dr. Wahidin Soedirohosodo. Beliau ingin mengubah cara berjuang rakyat Indonesia dari perjuangan fisik pada perjuangan melalui Pendidikan. Ide tersebut menarik minat mahasiswa STOVIA lain bernama Soetomo yang akhirnya mereka mendirikan organisasi modern pertama di Indonesia bernama Budi Utomo.

Manfaat persatuan dan kesatuan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia meliputi:

- 1) Terwujudnya kehidupan yang serasi, dan seimbang antar sesama.
- 2) Interaksi antar manusia bisa lebih harmonis dan akrab.
- 3) Kesadaran akan saling cinta dan tolong-menolong.
- 4) Dapat mengatasi segala perbedaan yang ada dengan penuh kesadaran.
- 5) Peningkatan di seluruh negara akan berjalan lebih tinggi dan lebih mudah.
- 6) Pelaksanaan gotong royong akan dapat berjalan dengan lancar dan baik.

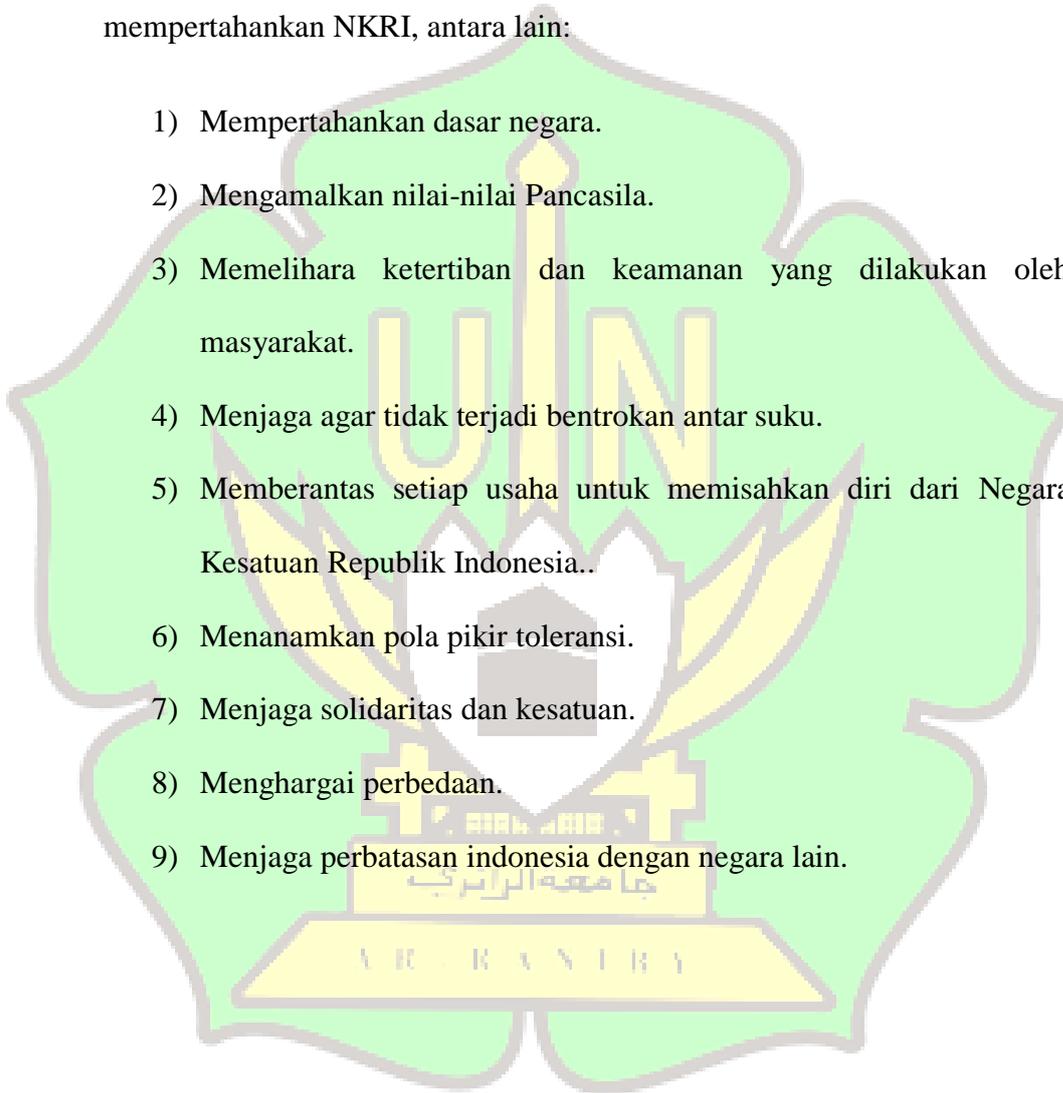
Contoh ancaman terhadap persatuan dan kesatuan bangsa yang datang dari dalam masyarakat Indonesia meliputi:

- 1) Kesenjangan ekonomi masyarakat.
- 2) Kasus narkoba
- 3) Upaya pergantian ideologi Pancasila.

- 4) Pengkhianatan atau penggulingan pemerintah.
- 5) Masalah sara (suku, ras, dan agama)
- 6) Pemberontakan

Upaya yang dapat dilakukan masyarakat Indonesia untuk mempertahankan NKRI, antara lain:

- 1) Mempertahankan dasar negara.
- 2) Mengamalkan nilai-nilai Pancasila.
- 3) Memelihara ketertiban dan keamanan yang dilakukan oleh masyarakat.
- 4) Menjaga agar tidak terjadi bentrokan antar suku.
- 5) Memberantas setiap usaha untuk memisahkan diri dari Negara Kesatuan Republik Indonesia..
- 6) Menanamkan pola pikir toleransi.
- 7) Menjaga solidaritas dan kesatuan.
- 8) Menghargai perbedaan.
- 9) Menjaga perbatasan indonesia dengan negara lain.



## E. Kajian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, terdapat beberapa pembahasan terkait dengan penggunaan media animasi dan meningkatkan hasil belajar, diantaranya :

1. Skripsi yang ditulis oleh Saudara Sri Handayani dengan judul *“Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat”*.<sup>29</sup> Berkesimpulan bahwa terdapat pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa. Perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian penulis yaitu, penulis menggunakan media animasi animaker sedangkan persamaannya yaitu variable yang diteliti yaitu hasil belajar siswa.
2. Skripsi yang ditulis oleh Saudara Ridhwan dengan judul *“Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas V MIN Miruk Aceh Besar”*.<sup>30</sup> Dalam tulisan tersebut dijelaskan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dari hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 73,91% (yang tidak tuntas secara KKM klasikal 26,87%) meningkat pada siklus II menjadi 86,95% (yang tuntas secara KKM klasikal). Perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian

---

<sup>29</sup> Sri Handayani, *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat*, Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN), 2019, h. 68.

<sup>30</sup> Ridhwan, *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas V MIN Miruk Aceh Besar*, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry, 2016, h. 49.

penulis yaitu, penulis menggunakan media animasi animaker sedangkan persamaannya yaitu variable yang diteliti yaitu hasil belajar siswa.

3. Skripsi yang ditulis oleh Saudara Hilda Anafitria dengan judul *“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Tentang Energi Alternatif Melalui Media Animasi Physics Education Technology (PHET) Di Kelas IV SDN No.99 Sipatana Kota Gorontalo”*.<sup>31</sup> Menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dari hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 45 % meningkat pada siklus ke II sebesar 85,71%. Perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian penulis yaitu, penulis menggunakan media animasi animaker sedangkan persamaannya yaitu variable yang diteliti yaitu hasil belajar siswa.

---

<sup>31</sup> Hilda Anafitria, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Tentang Energi Alternatif Melalui Media Animasi Physics Education Technology (PHET) Di Kelas IV SDN No.99 Sipatana Kota Gorontalo*, 2016.

## BAB III METODELOGI PENELITIAN

### A. Rancangan Penelitian

Penelitian artinya suatu penyelidikan terorganisasi, atau penyelidikan yang hati-hati serta kritis dalam mencari kabar untuk menentukan sesuatu. istilah penelitian berasal dari Bahasa Inggris yaitu *research*, kata *research* terdiri dari dua kata yaitu *re* yang berarti kembali serta *to search* yang berarti mencari. Jadi bisa disimpulkan bahwa pengertian *research* (penelitian) ialah mencari balik suatu pengetahuan.<sup>32</sup>

Pada rancangan penelitian ini penulis menggunakan penelitian Tindakan kelas. Dimana penulis terlibat langsung dalam proses pembelajaran pada kelas. Penelitian tindakan kelas atau yang lebih dikenal menggunakan *Classroom Action Research*, pada prinsipnya dilakukan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di kelas. Yaitu dengan melakukan perbaikan serta peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar dengan melakukan banyak sekali tindakan alternatif dalam memecahkan masalah pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk menaikkan efisiensi dan kualitas pendidikan terutama proses dan hasil belajar peserta didik. Selain menaikkan kualitas pembelajaran, PTK juga bermanfaat bagi pengajar untuk menguji suatu teori pembelajaran, apakah sesuai dengan kondisi

---

<sup>32</sup> Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 4.

Kelas yang dihadapi atau tidak. Melalui PTK guru dapat memutuskan dan menerapkan teori atau teknik belajar yang mungkin paling sesuai dengan situasi kelas. Hal ini perlu diketahui karena setiap proses pembelajaran biasanya dihadapkan pada konteks khusus yang bersifat spesifik. Melalui PTK, persoalan-persoalan yang timbul dalam pembelajaran di kelas dapat diketahui dan dipecahkan melalui suatu tindakan yang telah diperhitungkan kemudian dilakukan perbaikan dimana pelaksanaan perbaikan-perbaikan dilaksanakan dengan seksama untuk mengukur tingkat keberhasilannya.<sup>33</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa penelitian Tindakan kelas artinya upaya atau usaha pemecahan masalah yang dilakukan untuk bisa menaikkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

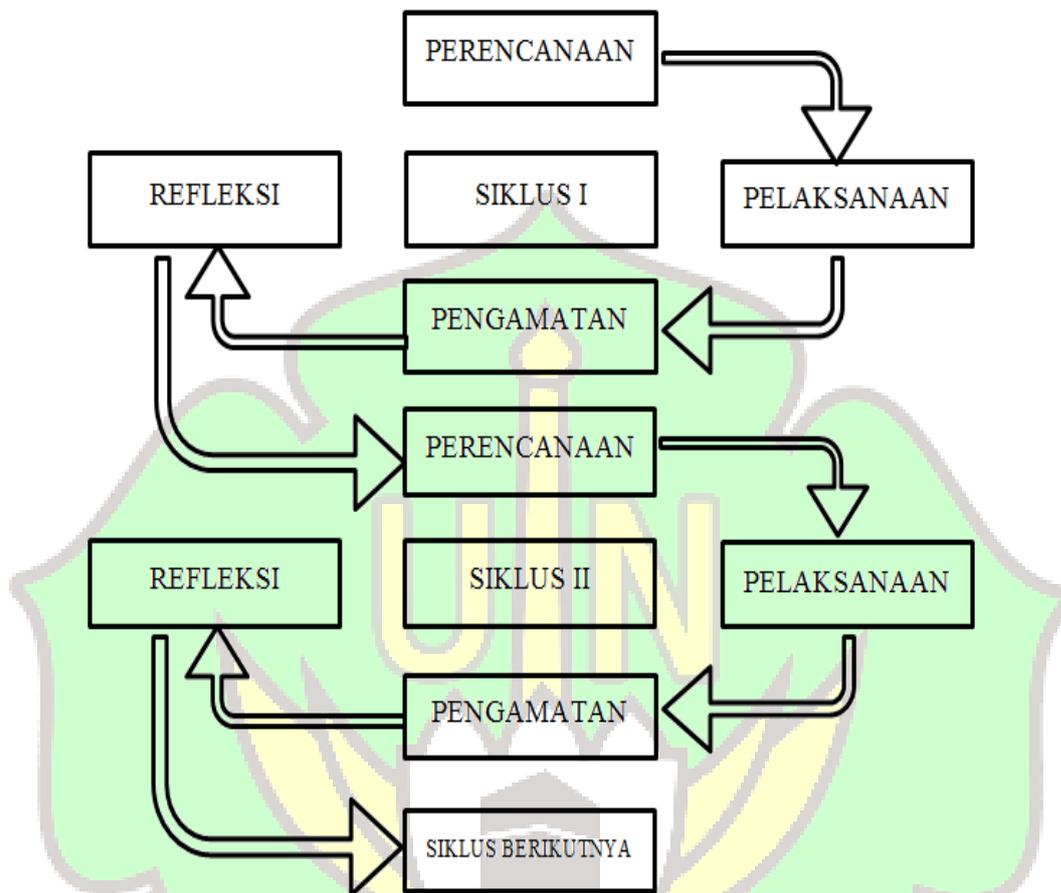
Penelitian tindakan kelas mencakup banyak tingkatan yang implementasinya mencakup banyak siklus. setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, melihat dan merefleksi. Tahapan-tahapan penelitian pada setiap tindakan terjadi secara berulang-ulang sampai akhirnya menghasilkan suatu ketuntasan nilai yang sudah ditetapkan menurut kriteria penilainya. berikut ini ialah gambaran tahapan pelaksanaan menurut Suharsimi Arikunto.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Nurdinah Hanifah, *Memahami Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: UPI PRESS, 2014), h.1.

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*, (Jakarta: Bina Aksara, 1985), h. 2.

Langkah penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada siklus sebagai berikut:



**Gambar 3.1: Siklus Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas<sup>35</sup>**

#### 1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan penulis menyusun rencana tindakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan penelitian<sup>36</sup>

Adapun tahapan perencanaan yang harus dibuat oleh penulis di SDN 32 Banda Aceh dengan menggunakan media animasi *animaker* adalah melakukan

<sup>35</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas (ptk)*, (Jakarta: Bima Aksara, 2008), h. 16

<sup>36</sup> Pratiwi Bernadetta Purba, dll, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yayasan Kita Menulis, 2017), h. 76

kegiatan praobservasi untuk mengumpulkan catatan lapangan untuk memastikan ada masalah yang muncul dalam metode pengenalan yang telah dilakukan. yang telah terjadi selama ini, kemudian memutuskan bahan pembelajaran, memilih berbagai macam siklus yang akan dilakukan, kemudian menyusun perangkat belajar berupa memperoleh pengetahuan tentang situasi yang terdiri dari: rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar Kerja peserta didik (LKPD), setelah itu mempersiapkan media animasi *animaker* yang akan digunakan dalam pembelajaran, menyusun instrument yang akan digunakan, berupa lembar observasi kegiatan guru dan kegiatan siswa, serta format penilaian siswa. lembar observasi dipergunakan untuk mengetahui kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media animasi *animaker*.

## 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, penulis mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun. serta melaksanakan pembelajaran siklus pertama dengan menggunakan rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media yang telah dibuat.

## 3. Tahap Pengamatan/Observasi

Observasi adalah pengamatan yang terjadi di dalam ruang belajar saat guru mengajar. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Melalui pengumpulan informasi, observer dapat melihat berbagai

kelemahan dan kelebihan guru dalam melakukan tindakan, sehingga dapat dijadikan masukan sementara guru membuat refleksi untuk menyusun kembali rencana ulang memasuki putaran siklus berikutnya.<sup>37</sup>

Pada tahap pengamatan ini yang dilakukan ialah mengamati mekanisme pelaksanaan pembelajaran. Yaitu pengamatan tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta kegiatan peserta didik dalam mengikuti belajar mengajar dengan menggunakan media animasi *animaker*. Tujuan dari observasi ini merupakan untuk memperoleh data dari rumusan persoalan kegiatan guru serta kegiatan peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Pengamatan ini dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung di kelas

#### 4. Tahap Refleksi

Tahap kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi, baik pada siswa, suasana kelas juga penulis. Refleksi ialah tahap penting untuk memahami serta memberikan makna terhadap proses dan hasil (perubahan) yang terjadi sebagai akibat adanya tindakan yang dilakukan oleh penulis.<sup>38</sup>

Pada tahap refleksi ini guru dan observer berupa teman atau guru sejawat mengadakan diskusi untuk mengkaji skala sikap dari hasil post-test yang dilakukan siswa, dari hasil pengamatan kinerja peserta didik dan guru serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. hasil dari refleksi ini oleh guru

<sup>37</sup> Wina Sanjana, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 79.

<sup>38</sup> Pratiwi Bernadetta Purba,dll, *Penetian Tindakan Kelas*, (Yayasan Kita Menulis, 2017), h. 79.

dijadikan acuan untuk mengadakan perbaikan-perbaikan, serta selanjutnya direncanakan kembali pada pelaksanaan siklus II. apabila pada siklus I hasil belajar siswa belum mencapai target, yang sudah ditentukan, maka penelitian belum mampu dikatakan berhasil, sehingga penelitian harus di lanjutkan ke siklus II sampai siklus selanjutnya. bila di siklus II hasil belajar peserta didik telah mengalami peningkatan yang sesuai dengan target yang telah direncanakan maka penelitian baru dikatakan berhasil.<sup>39</sup>

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dikelas V SDN 32 Banda Aceh. Beralamat di Jl K. Saman No. 1, Beurawe, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh. Adapun proses pembelajaran siswa di SDN 32 Banda Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022-2023.

## **C. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 32 Banda Aceh. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa-siswi kelas Vb. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Pengamatan atau observasi adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian ketika penulis atau peneliti melihat keadaan penelitian. lembar observasi bertujuan untuk melihat keadaan guru dan peserta didik dalam

---

<sup>39</sup> Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), h. 17.

proses pembelajaran. dalam penelitian ini lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru serta lembar observasi aktivitas siswa. lembar observasi diisi oleh pengamat. pada hal ini yang akan menjadi pengamat aktivitas guru ialah wali kelas Vb SDN 32 Banda Aceh serta aktivitas siswa ialah teman sejawat.

## 2. Tes

Tes artinya sejumlah soal perihal materi yang diajarkan atau yang sudah dipelajari sesuai dengan indikator yang dipergunakan pada RPP. Tujuan dari tes ini adalah untuk menemukan, mengukur dan memperoleh fakta tertulis tentang kemampuan siswa untuk mengenal dan memahami materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media animasi *animaker*.

## E. Instrument Pengumpulan Data

### 1. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Lembar pengamatan aktivitas guru dipergunakan untuk mengukur kemampuan guru (penulis) dalam mengelola proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan media animasi animaker, lembar observasi yang diberikan kepada pengamat untuk mengamati kegiatan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

**Table 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru**

No	Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	Kegiatan awal	1. Guru menyiapkan kelas untuk memulai proses pembelajaran. 2. Guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran.	
2	Kegiatan inti	1. Guru menjeaskan materi dan menampilkan media animasi	

		<p><i>animaker</i> kepada peserta didik.</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik.</p> <p>3. Guru membagikan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok oleh peserta didik.</p>	
3	Kegiatan penutup	<p>1. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik.</p> <p>2. Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.</p> <p>3. Guru memberikan evaluasi.</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran.</p>	

## 2. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Lembar pengamatan aktivitas siswa digunakan untuk mengamati respon yang diberikan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan oleh teman sejawat.

**Table 3.2 Kisi-kisi lembar observasi siswa**

No	Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	Kegiatan awal	1. Peserta didik menjawab pertanyaan guru dan mendengarkan penjelasan guru.	
2	Kegiatan inti	<p>1. Peserta didik memperhatikan media animasi <i>animaker</i> yang ditampilkan.</p> <p>2. Peserta didik bertanya tentang materi yang belum dimengerti.</p> <p>3. Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok.</p>	
3	Kegiatan penutup	1. Peserta didik melakukan evaluasi.	

## 3. Soal Tes

Tes berfungsi untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi yang dipelajari. dalam penelitian ini hanya memakai satu tes, yaitu tes

akhir (Post-Test). Pemeriksaan akhir sering disebut dengan post test, tes terakhir dilakukan dengan maksud untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik atau tidak. ujian yang diberikan kepada peserta didik setelah penguasaan teknik berlangsung dengan menggunakan media animasi *animaker*.<sup>40</sup> Uji coba pertanyaan yang diberikan berbentuk pilihan ganda.

**Table 3.3 Petunjuk Penilaian Soal Pilihan Ganda**

Nomor Soal	Bobot Soal
1-10	10
<b>Jumlah skor maksimal</b>	<b>100</b>

#### F. Teknik Analisis Data

##### 1. Analisis Data Aktivitas Guru dan siswa

Data aktivitas guru serta peserta didik diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. dengan menganalisis persentase berikut ini:

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**Tabel 3.4 Kategori kriterial 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

<sup>40</sup> Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), h.70.

Sumber : suharmin arikunto<sup>41</sup>

## 2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Hasil data tes ini diperoleh dari lembaran jawaban yang berlangsung pada akhir proses pembelajaran. Persentase hasil belajar atau kemampuan memahami siswa di dapatkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan;

P : Presentase ketuntasan belajar

F : Jumlah siswa yang tuntas

N :Jumlah siswa keseluruhan

Ketuntasan hasil belajar dapat ditinjau dari ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal. Peserta didik dinyatakan tuntas belajar secara individu bila memperoleh nilai diatas KKM yang ditetapkan sekolah secara individual yaitu 76 dan ketuntasan klasikal 76.

---

<sup>41</sup> Surharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi aksara,2015), h. 245.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 32 Banda Aceh di kelas Vb tahun ajaran 2022. Lokasinya terletak di Jl K. Saman No.1 Beurawe, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh.

#### **B. Hasil Penelitian**

Pelaksanaan dan pengumpulan data dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 32 Banda Aceh dengan II siklus dimana siklus I dilaksanakan di tanggal 14 November 2022, dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 November 2022. Proses pembelajaran dengan menggunakan Media Animasi Animaker pada tema 5 Ekosistem subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 di kelas Vb.

Hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan lembar obsevasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta soal tes yang diberikan sesudah mengajar. Pada proses evaluasi penelitian ini diamati sang pengamat yaitu ibu Safrida Hanum, S.Pd, yang merupakan wali kelas Vb beliau membantu peneliti dalam mengamati aktivitas guru, dan Rahma Noviya selaku teman sejawat menjadi pengamat aktivitas peserta didik.

Adapun uraian pelaksanaan setiap siklusnya adalah sebagai berikut:

##### **1. Siklus I**

###### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini penulis menyiapkan beberapa hal yaitu berupa, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penulis juga menyiapkan alat dan bahan dalam membantu proses pembelajaran seperti, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal tes, lembar observasi aktivitas guru, media animasi animaker, dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan RPP siklus I dilaksanakan dengan menggunakan tiga tingkatan kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. rentang tersebut sesuai dengan RPP terlampir. Kegiatan awal dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian guru mengecek kehadiran peserta didik, kemudian guru menyampaikan materi pelajaran, subtema dan pembelajaran agar dapat dipelajari dan mengaitkan materi ajar dengan pengalaman peserta didik (apersepsi). Kemudian guru menyampaikan motivasi pembelajaran dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menyiapkan media animasi *animaker* mengenai materi yang akan diajarkan. Selanjutnya guru menyebutkan materi kemudian guru membagikan peserta didik dalam lima kelompok dimana masing-masing kelompok beranggotakan lima orang. guru memberikan LKPD pada setiap kelompok serta guru meminta peserta didik untuk berdiskusi dalam menyelesaikan LKPD. Kemudian guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi LKPD di depan kelas dan kelompok lain menanggapi hasil presentasi kelompok.

Tahap selanjutnya yaitu tahap kegiatan penutup, di tahap ini guru membagikan soal tes untuk dikerjakan peserta didik, guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan memberikan penguatan. kemudian guru menyampaikan pesan moral serta menyampaikan tindak lanjut di pertemuan selanjutnya lalu guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama dan mengucapkan salam penutup.

### c. Tahap Pengamatan

Tahap ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu berupa observasi yang dilakukan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa

#### 1. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I

Pada tahap ini aktivitas guru diamati dengan bantuan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru. Wali kelas Vb yaitu ibu Safrida Hanum, S.Pd mengamati kegiatan guru. Informasi kinerja guru tercantum pada Tabel 4.1 di bawah ini:

**Table 4.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I**

No	Kegiatan	Skor
<b>A.</b>	<b>Kegiatan Awal</b>	
	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dan menyapa peserta didik.	3
	2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.	3
	3. Guru menyampaikan tema, subtema serta pb yang akan di ajarkan pada hari ini.	3
	4. Guru menyampaikan apersepsi dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan	2

	pengalaman siswa.	
	5. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.	3
	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>	
	7. Guru memperlihatkan media animasi animaker dan menjelaskannya kepada peserta didik.	3
	8. Guru memancing siswa untuk bertanya terkait materi dari media animasi animaker.	2
	9. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami peserta didik	2
	10. Guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok.	3
	11. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan.	4
	12. Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan LKPD yang telah dibagikan.	4
	13. Guru membimbing peserta didik yang kurang memahami dalam mengerjakan LKPD.	3
	14. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan dan memberikan penguatan.	3
	15. Guru meminta peserta didik untuk bertanya kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusi LKPD.	3
	16. Guru meminta peserta didik untuk evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka lalui.	3
<b>C.</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>	
	17. Guru membagikan soal tes kepada peserta didik.	3
	18. Guru meminta beberapa peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan guru memberikan penguatan.	3
	19. Guru melakukan refleksi.	2
	20. Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran.	3
	21. Guru menyampaikan tindak lanjut pertemuan selanjutnya.	3
	22. Guru bersama peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.	4
<b>Jumlah Skor Yang Diperoleh</b>		<b>63</b>
<b>Hasil</b>		<b>71,59%</b>

Sumber Hasil Penelitian Di SDN 32 Banda Aceh Tanggal 14 November 2022.

Dengan menggunakan rumus di bawah ini maka skor atau hasil pada kegiatan observasi aktivitas guru pada siklus I adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{63}{88} \times 100\% = 71,59\%$$

Keterangan:

80-100	= Baik Sekali
66-79	= Baik
56-65	= Cukup
40-55	= Kurang
30-39	= Gagal

Berdasarkan hasil observasi pemerhati kinerja guru dari 22 sudut pandang, skor total yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan tugas akhir adalah 63. Nilai rata-ratanya adalah 71,59%. Artinya tingkat keberhasilan berdasarkan hasil observasi termasuk dalam kategori “baik”. Namun masih ada ruang untuk perbaikan pada kegiatan awal, inti dan penutup, seperti kemampuan guru dalam penyampaian apersepsi dengan mengaitkan materi, kemampuan guru dalam memberikan motivasi, kemampuan guru dalam memancing peserta didik untuk bertanya, kemampuan guru dalam memberikan penguatan tentang materi, kemampuan guru dalam meminta peserta didik untuk melakukan evaluasi, kemampuan guru dalam melakukan refleksi, dan kemampuan guru dalam menyampaikan tindak lanjut pada pembelajaran selanjutnya.

## 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Pada tahap ini observasi aktivitas peserta didik dilakukan dengan bantuan instrumen berupa lembar observasi aktivitas peserta didik. Teman sejawat Rahma Nofiya, mengamati instrumen kegiatan peserta didik. Data kinerja peserta didik ditunjukkan pada Tabel 4.2 di bawah ini:

**Tabel 4.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I**

No	Kegiatan	Skor
<b>A.</b>	<b>Kegiatan Awal</b>	
	1. Peserta didik menjawab salam dan membaca do'a bersama-sama.	3
	2. Peserta didik menjawab kehadiran dan mendengarkan guru.	3
	3. Peserta didik mendengarkan tema, subtema serta pb yang disampaikan oleh guru.	2
	4. Peserta didik mendengarkan apersepsi terkait materi yang disampaikan oleh guru. motivasi yang diberikan oleh guru.	2
	5. Peserta didik mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru.	2
	6. Peserta didik mendengarkan dan mencermati tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	2
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>	
	7. Peserta didik mengamati media animasi animaker dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.	3
	8. Peserta didik bertanya terkait materi dari media animasi animaker.	2
	9. Peserta didik mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru.	3
	10. Peserta didik mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.	3
	11. Peserta didik menerima LKPD yang diberikan guru dan bertanya apabila ada yang kurang dimengerti.	3
	12. Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok sesuai yang telah dibagikan guru.	2
	13. Peserta didik melakukan bimbingan kepada guru terkait pengerjaan LKPD yang kurang dipahami.	3
	14. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi	2

	LKPD yang telah dikerjakan dan mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru.	
	15. Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil diskusi LKPD.	2
	16. Peserta didik melakukan evaluasi terhadap proses yang telah dilalui.	2
<b>C.</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>	
	17. Peserta didik mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru.	3
	18. Peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru.	3
	19. Peserta didik mendengarkan guru	2
	20. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.	2
	21. Peserta didik mendengarkan tindak lanjut pertemuan selanjutnya yang disampaikan oleh guru.	3
	22. Peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.	4
<b>Jumlah Skor Yang Diperoleh</b>		<b>56</b>
<b>Hasil</b>		<b>63,63%</b>

Sumber Hasil Penelitian Di SDN 32 Banda Aceh Tanggal 14 November 2022.

Dengan menggunakan rumus di bawah ini maka skor atau hasil pada kegiatan observasi aktivitas guru pada siklus I adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{56}{88} \times 100\% = 63,63\%$$

Keterangan:

80-100 = Baik Sekali

66-79 = Baik

56-65 = Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal

Berdasarkan data hasil kegiatan observasi terhadap aktivitas siswa yang diperoleh dari jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, inti, dan penutup pada Siklus I adalah 63,63%. Dari hasil yang diperoleh tersebut, maka tingkat keberhasilan dalam observasi aktivitas siswa termasuk dalam kategori cukup. Adapun beberapa aspek yang harus ditingkatkan lagi yaitu, peserta didik belum sepenuhnya mendengarkan dan menjawab absensi, peserta didik harus mendengarkan tujuan dan motivasi pembelajaran yang diberikan guru, peserta didik masih malu-malu dalam menjawab pertanyaan guru, masih terdapat peserta didik yang tidak ikut melakukan kerja kelompok, dan peserta didik juga masih kurang dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

### 3. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Setelah pembelajaran dengan media animasi animaker selesai, guru memberikan soal tes pada Siklus I yang diikuti oleh 25 siswa kelas Vb di SDN 32 Banda Aceh. Hasil tes belajar siswa ditunjukkan pada Tabel 4.3 berikut ini:

**Table 4.3 Lembar Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	X <sup>1</sup>	80	Tuntas
2.	X <sup>2</sup>	80	Tuntas
3.	X <sup>3</sup>	60	Tidak Tuntas
4.	X <sup>4</sup>	80	Tuntas
5.	X <sup>5</sup>	60	Tidak Tuntas
6.	X <sup>6</sup>	80	Tuntas
7.	X <sup>7</sup>	90	Tuntas
8.	X <sup>8</sup>	40	Tidak Tuntas
9.	X <sup>9</sup>	80	Tuntas
10.	X <sup>10</sup>	40	Tidak Tuntas
11.	X <sup>11</sup>	50	Tidak Tuntas
12.	X <sup>12</sup>	80	Tuntas
13.	X <sup>13</sup>	70	Tidak Tuntas

14.	X <sup>14</sup>	90	Tuntas
15.	X <sup>15</sup>	60	Tidak Tuntas
16.	X <sup>16</sup>	60	Tidak Tuntas
17.	X <sup>17</sup>	90	Tuntas
18.	X <sup>18</sup>	50	Tidak Tuntas
19.	X <sup>19</sup>	70	Tidak Tuntas
20.	X <sup>20</sup>	80	Tuntas
21.	X <sup>21</sup>	80	Tuntas
22.	X <sup>22</sup>	70	Tidak Tuntas
23.	X <sup>23</sup>	80	Tuntas
24.	X <sup>24</sup>	80	Tuntas
25.	X <sup>25</sup>	60	Tidak Tuntas

*Sumber Hasil Penelitian Di SDN 32 Banda Aceh Tanggal 14 November 2022.*

Menghiting ketuntasan :

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100\% = \frac{12}{25} \times 100\% = 48\%$$

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh oleh siswa pada siklus I maka dapat di lihat bahwa hanya 12 siswa yang tuntas dengan presentase 48%, yang tidak tuntas sebanyak 13 siswa dengan presentase 52%. Diukur berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di SDN 32 Banda Aceh yaitu, siswa dikatakan tuntas belajarnya apabila mencapai nilai 76, Sementara itu presentase ketuntasan belajar siswa masih berada dibawah 50%. Maka hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi *animaker* untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar.

#### 4. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengingat dan melihat kembali setiap siklus sehingga dapat diselesaikan pada siklus berikutnya. Berdasarkan analisis data di atas, walaupun sudah baik namun masih terdapat kesenjangan dalam proses pembelajaran, masih terdapat siswa yang kurang paham sehingga tidak dapat

menjawab soal dengan benar. Berdasarkan hasil observasi Siklus I, hal-hal yang harus diperbaiki adalah sebagai berikut:

**Table 4.4 Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Pada Siklus I**

No	Refleksi	Temuan	Revisi
1	<b>Aktivitas Guru</b>	Pada kegiatan awal guru masih kurang mampu dalam menyampaikan apersepsi.	Pada pertemuan selanjutnya guru diharapkan mampu memaksimalkan menyampaikan apersepsi kepada siswa.
		Guru kurang mampu dalam memotivasi siswa untuk belajar.	Pada kegiatan pembelajaran selanjutnya guru diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar.
		Guru belum mampu menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik.	Pertemuan selanjutnya guru diharapkan mampu menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik.
		Media Animasi <i>Animaker</i> guru masih kurang menarik.	Pertemuan selanjutnya guru harus menampilkan Media Animasi <i>Animaker</i> yang lebih menarik untuk siswa.
		Dalam kegiatan membagi kelompok guru masih kurang maksimal	Pertemuan selanjutnya guru harus lebih teliti lagi baik dalam jumlah anggota atau waktu bagi siswa dalam membentuk kelompok.
		Guru kurang maksimal dalam meminta siswa untuk menanggapi hasil presentasi kelompok temannya.	Pertemuan selanjutnya guru harus mengintruksikan siswa untuk memberikan tanggapan pada saat kegiatan diskusi.
		Guru masih kurang dalam menyampaikan pesan moral kepada siswa.	Pertemuan selanjutnya guru harus dapat memberikan pesan moral yang baik untuk peserta didik
2.	<b>Aktivitas Siswa</b>	Peserta didik kurang memperhatikan saat guru menjelaskan.	Pertemuan selanjutnya guru harus dapat menarik perhatian peserta didik.

		Saat mengerjakan LKPD masih ada peserta didik yang tidak ikut mengerjakan.	Pertemuan selanjutnya guru harus mampu membimbing peserta didik agar semuanya mau mengerjakan LKPD
		Peserta didik kurang mampu dalam menyimpulkan materi pembelajaran.	Pertemuan selanjutnya guru dapat memberikan penjelasan yang lebih baik agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik.
<b>3.</b>	<b>Hasil Belajar</b>	Terdapat 13 peserta didik yang nilai hasil belajarnya belum mencapai angka ketuntasan.	Pertemuan selanjutnya guru harus memberikan penjelasan yang lebih baik terkait materi pembelajaran.

## 2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I yang dilaksanakan dalam empat tahap yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan refleksi.

### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini penulis menyiapkan beberapa hal yaitu berupa, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti juga menyiapkan alat dan bahan dalam membantu proses pembelajaran seperti, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal tes, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa.

### b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan RPP siklus II dilakukan dalam tiga tahap kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal diawali dengan guru yang mengucapkan salam dan berdoa bersama, kemudian guru mengecek kehadiran siswa, selanjutnya guru menyampaikan tema,

subtema serta pembelajaran yang akan diajarkan serta mengaitkan materi ajar dengan pengalaman siswa (apersepsi). Kemudian guru menyampaikan motivasi pembelajaran dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menampilkan media Animasi Animaker mengenai materi tentang ide pokok untuk Bahasa Indonesia, materi tentang peta untuk pelajaran IPS, dan tentang pentingnya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) untuk PPKN. Selanjutnya guru menjelaskan materi dan memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya apabila ada yang tidak dipahami, kemudian guru membagikan siswa dalam lima kelompok dimana masing-masing kelompok beranggotakan lima orang. Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok dan guru meminta siswa untuk berdiskusi dalam menyelesaikan LKPD. Kemudian guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi LKPD di depan kelas dan kelompok lain menanggapi hasil presentasi kelompok.

Tahap selanjutnya yaitu tahap kegiatan penutup, pada tahap ini guru membagikan soal tes untuk dikerjakan siswa, guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan memberikan penguatan. Kemudian guru menyampaikan pesan moral, dan guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama dan mengucapkan salam penutup.

#### c. Tahap Pengamatan

Tahap ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu berupa observasi yang dilakukan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan

hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan pada siklus I masih pada kategori baik, namun hasil belajar siswa pada siklus I belum terpenuhi, maka dari itu peneliti melakukan perbaikan pada siklus II yang mana sebagai berikut:

#### 1. Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

Pengamatan pada siklus II meliputi tindakan guru selama pembelajaran berlangsung, yang peneliti lakukan dengan menggunakan media animasi *animaker*. Data kinerja guru dapat dilihat pada Tabel 4.5 di bawah ini:

**Table 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II**

No	Kegiatan	Skor
<b>A.</b>	<b>Kegiatan Awal</b>	
	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dan menyapa peserta didik.	4
	2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.	4
	3. Guru menyampaikan tema, subtema serta pb yang akan di ajarkan pada hari ini.	3
	4. Guru menyampaikan apersepsi dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa.	3
	5. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.	3
	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>	
	7. Guru memperlihatkan media animasi animaker dan menjelaskannya kepada peserta didik.	4
	8. Guru memancing siswa untuk bertanya terkait materi dari media animasi animaker.	3
	9. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami peserta didik	3
	10. Guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok.	4
	11. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan.	4
	12. Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan LKPD yang telah dibagikan.	4
	13. Guru membimbing peserta didik yang kurang	4

	memahami dalam mengerjakan LKPD.	
	14. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan dan memberikan penguatan.	4
	15. Guru meminta peserta didik untuk bertanya kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusi LKPD.	3
	16. Guru meminta peserta didik untuk evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka lalui.	3
<b>C.</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>	
	17. Guru membagikan soal tes secara tulisan kepada peserta didik.	4
	18. Guru meminta beberapa peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan guru memberikan penguatan.	4
	19. Guru melakukan refleksi.	3
	20. Guru menyampaikan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran.	3
	21. Guru menyampaikan tindak lanjut pertemuan selanjutnya.	4
	22. Guru bersama peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.	4
	<b>Jumlah Skor Yang Diperoleh</b>	<b>79</b>
	<b>Hasil</b>	<b>89,77%</b>

Sumber Hasil Penelitian Di SDN 32 Banda Aceh Tanggal 17 November 2022.

Dengan menggunakan rumus di bawah ini maka skor atau hasil pada kegiatan observasi aktivitas guru pada siklus II adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \frac{79}{88} \times 100\% = 89,77\%$$

Keterangan:

80-100 = Baik Sekali

66-79 = Baik

56-65 = Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal

Berdasarkan data hasil kegiatan observasi terhadap aktivitas guru yang diperoleh dari jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, inti, dan penutup pada Siklus II adalah 89,77% dengan skor yang diperoleh sebanyak 79. Dari hasil yang diperoleh tersebut, maka tingkat keberhasilan dalam observasi aktivitas guru termasuk dalam kategori baik sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media animasi *animaker* tercapai dengan target yang diinginkan sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP siklus II.

## 2. Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Pada tahap ini, pengamatan aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas siswa. Instrumen aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Rahma Nofiya. Data aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II**

No	Kegiatan	Skor
<b>A.</b>	<b>Kegiatan Awal</b>	
	1. Peserta didik menjawab salam dan membaca do'a bersama-sama.	4
	2. Peserta didik menjawab kehadiran dan mendengarkan guru.	4
	3. Peserta didik mendengarkan tema, subtema serta pb yang disampaikan oleh guru.	3
	4. Peserta didik mendengarkan apersepsi terkait materi yang disampaikan oleh guru. motivasi yang diberikan oleh guru.	3
	5. Peserta didik mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru.	3
	6. Peserta didik mendengarkan dan mencermati tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	4
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>	

7. Peserta didik mengamati media animasi animaker dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.	4
8. Peserta didik bertanya terkait materi dari media animasi animaker.	3
9. Peserta didik mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru.	3
10. Peserta didik mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.	4
11. Peserta didik menerima LKPD yang diberikan guru dan bertanya apabila ada yang kurang dimengerti.	4
12. Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok sesuai yang telah dibagikan guru.	3
13. Peserta didik melakukan bimbingan kepada guru terkait pengerjaan LKPD yang kurang dipahami.	4
14. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan dan mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru.	4
15. Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil diskusi LKPD.	3
16. Peserta didik melakukan evaluasi terhadap proses yang telah dilalui.	3
<b>C. Kegiatan Penutup</b>	
17. Peserta didik mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru.	4
18. Peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru.	3
19. Peserta didik mendengarkan guru	4
20. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.	4
21. Peserta didik mendengarkan tindak lanjut pertemuan selanjutnya yang disampaikan oleh guru.	4
22. Peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.	4
<b>Jumlah Skor Yang Diperoleh</b>	<b>75</b>
<b>Hasil</b>	<b>85,22%</b>

*Sumber Hasil Penelitian Di SDN 32 Banda Aceh Tanggal 17 November 2022.*

Dengan menggunakan rumus di bawah ini maka skor atau hasil pada kegiatan observasi aktivitas guru pada siklus II adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{75}{88} \times 100\% = 85,22\%$$

Keterangan:

80-100 = Baik Sekali

66-79 = Baik

56-65 = Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal

Berdasarkan data hasil kegiatan observasi terhadap aktivitas siswa yang diperoleh dari jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, inti, dan penutup pada Siklus II adalah 85,22%. Dari hasil yang diperoleh tersebut, maka tingkat keberhasilan dalam observasi aktivitas peserta didik termasuk dalam kategori baik sekali.

### 3. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Setelah pembelajaran dengan media animasi *animaker* selesai, guru memberikan soal tes pada Siklus II yang diikuti oleh 25 siswa kelas Vb di SDN 32 Banda Aceh. Hasil tes belajar siswa ditunjukkan pada Tabel 4.7 berikut ini:

**Tabel 4.7 Lembar Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	X <sup>1</sup>	90	Tuntas
2.	X <sup>2</sup>	80	Tuntas
3.	X <sup>3</sup>	90	Tuntas
4.	X <sup>4</sup>	80	Tuntas
5.	X <sup>5</sup>	100	Tuntas
6.	X <sup>6</sup>	90	Tuntas
7.	X <sup>7</sup>	90	Tuntas
8.	X <sup>8</sup>	70	Tidak Tuntas
9.	X <sup>9</sup>	100	Tuntas

10	X <sup>10</sup>	80	Tuntas
11.	X <sup>11</sup>	80	Tuntas
12.	X <sup>12</sup>	90	Tuntas
13.	X <sup>13</sup>	80	Tuntas
14.	X <sup>14</sup>	100	Tuntas
15.	X <sup>15</sup>	90	Tuntas
16.	X <sup>16</sup>	80	Tuntas
17.	X <sup>17</sup>	80	Tuntas
18.	X <sup>18</sup>	70	Tidak Tuntas
19.	X <sup>19</sup>	90	Tuntas
20.	X <sup>20</sup>	60	Tidak Tuntas
21.	X <sup>21</sup>	90	Tuntas
22.	X <sup>22</sup>	80	Tuntas
23.	X <sup>23</sup>	80	Tuntas
24.	X <sup>24</sup>	80	Tuntas
25.	X <sup>25</sup>	90	Tuntas

*Sumber Hasil Penelitian Di SDN 32 Banda Aceh Tanggal 14 November 2022.*

Menghitung ketuntasan :

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100\% = \frac{22}{25} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh oleh siswa pada siklus II maka dapat di lihat bahwa terdapat 22 siswa yang tuntas dengan presentase 88%, sedangkan 2 siswa tidak tuntas dengan presentase 12%. Maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dengan Menggunakan Media Animasi *Animaker* untuk siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yang hanya sebanyak 48% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88%.

#### 4. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi kegiatan proses pada Siklus II tercapai seperti yang diharapkan pada setiap komponen yang diamati dan dianalisis. Refleksi siklus II ditunjukkan pada Tabel 4.8 di bawah ini:

**Tabel 4.8 Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Pada Siklus II**

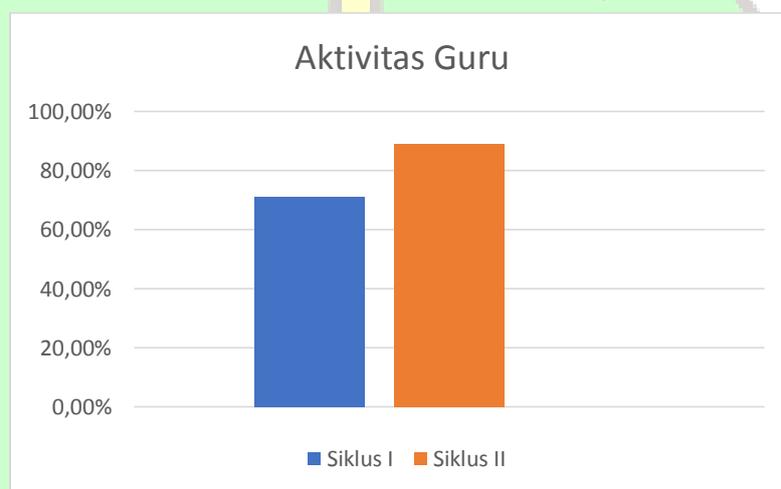
No	Refleksi	Temuan	Revisi
1	Aktivitas Guru	Hasil aktivitas guru sudah menunjukkan hasil yang maksimal, yaitu dengan skor 89,77% berada dalam kategori baik sekali.	Hasil observasi aktivitas guru sudah terlihat adanya peningkatan dari siklus I, hal ini dapat terlihat dari adanya perbaikan dari temuan masalah yang didapatkan pada siklus I.
2	Aktivitas Siswa	Hasil aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran sudah ada peningkatan yaitu dengan angka 85,22% berada pada kategori baik sekali.	Hasilnya adalah peserta didik sudah mampu menguasai materi pembelajaran.
3	Hasil Belajar Siswa	Hasil belajar peserta didik sudah mencapai ketuntasan klasikan yaitu terdapat sebanyak 22 peserta didik yang tuntas dengan nilai 88% pada kategori baik sekali	Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media animasi <i>animaker</i> di kelas Vb SDN 32 Banda Aceh sudah mencapai ketuntasan klasikal.

### C. Pembahasan dan Analisis Hasil penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan II siklus, siklus I di lakukan pada tanggal 14 November 2022 dan siklus II dilakukan pada tanggal 17 November 2022, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SDN 32 Banda Aceh dengan menggunakan Media Animasi *Animaker*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan soal tes yang berbentuk pilihan ganda yang berjumlah sepuluh soal pada siklus I dan sepuluh soal pada siklus II.

## 1. Aktivitas Guru

Pengamatan aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran dilakukan oleh wali kelas V yaitu ibu Safrida Hanum, S.Pd. Hasil dari aktivitas yang dilakukan guru dengan melalui II siklus sudah terbukti mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I 71,59% masuk dalam kategori baik mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 89,77% mengalami peningkatan menjadi kategori baik sekali.



**Gambar 4.1 Grafik Hasil Aktivitas Guru**

Faktor yang menyebabkan adanya peningkatan dari aktivitas guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan melakukan perbaikan dalam setiap aspek yang kurang pada siklus I, seperti menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, serta mengikutsertakan peserta didik untuk lebih tertarik pada kelompok yang sedang presentasi.

## 2. Aktivitas Siswa

Rahma Nofiya sebagai teman sejawat mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II

mengalami peningkatan, hal ini terlihat jelas berdasarkan skor pada siklus I 63,63% termasuk dalam kategori cukup, dan peningkatan pada siklus II 85,22% meningkat menjadi kategori baik sekali.



**Gambar 4.2 Grafik Hasil Aktivitas Siswa**

Pada siklus I aktivitas siswa masih kurang hal itu disebabkan karena siswa masih kurang memperhatikan saat guru menjelaskan, masih ada siswa yang tidak ikut kerja sama kelompok saat mengerjakan LKPD, dan siswa masih kurang mampu dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Akan tetapi aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus II dimana siswa sudah memperhatikan saat guru menjelaskan, semua siswa ikut melaksanakan kerja kelompok, dan siswa sudah dapat menyimpulkan atau menguasai materi pembelajaran dengan menggunakan media animasi animaker.

### **3. Hasil Belajar**

Dalam memperoleh hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Animasi Animaker di kelas Vb SDN 32 Banda Aceh yaitu dengan memberikan beberapa soal tes yang berupa pilihan ganda yang berjumlah sepuluh soal. Tes ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa

dan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dikatakan tuntas apabila siswa sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 76.

Pada siklus I terdapat 12 peserta didik yang tuntas dari 25 peserta didik dengan perolehan nilai 48% dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 13 peserta didik dengan nilai rata-rata yaitu 52%, maka hasil belajar siswa pada siklus I masih kurang oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan pada siklus II.



**Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Siswa**

Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu, siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 22 siswa dengan nilai 88% ada tiga siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata 12%. Berdasarkan grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi animaker di kelas Vb SDN 32 Banda Aceh.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian melalui penggunaan media animasi animaker pada tema 5 Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem pembelajaran 3 dan 4 di kelas Vb SDN 32 Banda Aceh maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi *animaker* pada siklus I memperoleh persentase 71,59% masuk dalam kategori baik mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 89,77% yaitu kategori baik sekali.
2. Aktivitas siswa melalui penggunaan media animasi animaker di kelas Vb pada siklus I dengan persentase 63,63% termasuk dalam kategori cukup, dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 85,22% menjadi kategori baik sekali.
3. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media animasi animaker pada pembelajaran tema 5 Ekosistem subtema 1 di kelas Vb pada siklus I sebesar 48% terdapat sebanyak 12 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya dalam kategori kurang dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 88% dimana ada 22 siswa yang tuntas hasil belajarnya dan 3 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya.

## B. Saran

1. Diharapkan guru dapat menggunakan media animasi animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengetahui bagaimana penggunaan media animasi animaker dalam kegiatan pembelajaran.
2. Diharapkan kepada pembaca agar hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan rujukan awal bagi peneliti yang akan datang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid Ahmadi. 2018. *Media Leterasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Jawa Tengah: Pilar Nusantara.
- Arikunto, Suharsimi. 1985. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*. Jakarta: Bina Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: RinekaCipta.
- Fernando, Andrew. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, Satria M.A. Koni. 2012. *Menjadi Peneliti PTK Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, Sri.2019. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat*, Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
- Hanifah, Nurdinah. 2014. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: UPI PRESS.
- Hasanah, Nur. *Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul IPS SD/MI Kelas V*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup.
- \_\_\_\_\_. 2020. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup.
- Hilda Anafitria.2016. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Tentang Energi Alternatif Melalui Media Animasi Phisics Education Technology (PHET) Di Kelas IV SDN No.99 Sipatana Kota Gorontalo.
- Huda, Asrul. 2021. *Teknik Multimedia dan Animasi*. UNP Press.
- \_\_\_\_\_. dkk.2020. *Media Animasi Digital Berbasis HOTS*. Padang : UNP Press.
- Karsidi, Ravik. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyasa,E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyoto.2019. *Jurnal Pendidikan Empirisme*. Edisi 30/ Volume 6.

- Munir. 2015. *Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Parnawi, Afi. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Purba, Pratiwi Bernadetta, dll. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Kita Menulis.
- Ramdani, Peri. 2020. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi : Farhan Pustaka.
- Ridhwan, 2016. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas V MIN Miruk Aceh Besar, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry.
- Rusman.2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sagala, Syaiful. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjana, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Budi Utama.
- Simarmata, Janner, dkk. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Munulis.
- Siyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudjono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sumihorsono, Rudy. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Pustaka Abadi.
- Susanto, Ahmad.2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tim Pengembang MKDP. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Utami, Sri satitik. 2019. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- Zulkifli. 2022. *Semua Bisa Pintar Ulangan Harian Tematik SD/MI Kelas 5*. Jakarta: Wahyu Media.

## Lampiran 1

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**  
 Nomor: B-4213/Un.08/FTK/KP.07.6/03/2022

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

**DEKAN FAKULTAS TARBİYAH 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 09 Februari 2022

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
 PERTAMA : Menunjuk Saudara  
 1. Darmiah, S. Ag, MA sebagai pembimbing pertama  
 2. Mulia, M Ed sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Tursina Akmalita  
 NIM : 180209110  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Penggunaan Media Animasi *Animaker* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.  
 KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023  
 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 : 23 Maret 2022

An. Rektor,  
 Dekan

Muslich Razali

**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

## Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14196/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Kepala SDN 32 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Tursina Akmalita / 180209110**

Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Gampoeng Blang Cut, Kec. Lueng Bata, 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 **Penggunaan Media Animasi Animaker dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh**

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

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 26 Oktober 2022

an. Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 26 November  
2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

## Lampiran 3



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 32**

Jalan K. Saman No. 1 Beurawe Telp. (0651) 637447  
E-mail: sdnegeri32bandaacch@gmail.com

Kode Pos: 23124

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 422.04 / SD.32 /88

TENTANG

***PENGUMPULAN DATA DI SD NEGERI 32 BANDA ACEH***

Dasar : Surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor B-14196/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022 Tanggal 26 Oktober 2022, Hal Izin Penelitian

Kepala SD Negeri 32 Banda Aceh dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : TURSINA AKMALITA  
NIM : 180209110  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jenjang : S-1

benar yang namanya tersebut di atas telah mengadakan ( pengumpulan data ) tanggal 14 November s/d 21 November 2022 pada SD Negeri 32 Banda Aceh, dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul:

**“PENGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 32 BANDA ACEH ”**

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Banda Aceh, 21 November 2022  
Kepala SD Negeri 32 Banda Aceh



Dr. Hasbi  
NIP. 19631222 198801 1 001

## Lampiran 4



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020  
EMAIL : [ftk\\_prodi pgmi@ar-raniry.ac.id](mailto:ftk_prodi pgmi@ar-raniry.ac.id) Web: [pgmi.uin-ar-raniry.ac.id](http://pgmi.uin-ar-raniry.ac.id)

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

Kepada Yth.  
Ketua Prodi PGMI  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Tursina Akmalita
NIM	: 180209110
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh
Pembimbing 1	: Darmiah, S.Ag., MA.
Pembimbing 2	: Mulia, S.Ag., M.Ed.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada Jumat 09 Desember 2022 dengan nomor Paper ID 1975908220 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 23% (< 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 12 Desember 2022

Admin TURNITIN

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.

NIP 19930624 202012 1 01

## Lampiran 5

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SDN 32 Banda Aceh  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 1 ( Satu )  
 Tema. : 5 ( Ekosistem )  
 Subtema : 1 ( Komponen Ekosistem )  
 Pembelajaran : 3  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 (menit)

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

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

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR****Bahasa Indonesia**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi	3.7.1 Menentukan pokok pikiran dan informasi penting dari teks bacaan secara tepat.

4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi kedalam tulisan dengan Bahasa sendiri.	4.7.1 Menjelaskan pokok pikiran dan informasi penting dari teks bacaan.
--	---

### Ips

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/meritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1 Mengidentifikasi letak geografis Indonesia dan perbatasan negara Indonesia.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1.1 Menunjukkan gambar peta pulau-pulau di Indonesia

### PPkn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	3.1.1 Menyebutkan dampak dari peristiwa sumpah pemuda
4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.	4.1.1 Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mencermati teks bacaan peserta didik mampu menentukan pokok pikiran dari teks bacaan.
2. Dengan mengamati peta, dan menyimak video peserta didik mampu menyebutkan pulau-pulau serta negara yang berbatasan dengan Indonesia.

3. Dengan mengamati teks, peserta didik mampu menjawab pertanyaan tentang peristiwa sumpah pemuda.
4. Dengan berdiskusi peserta didik mampu menyebutkan dampak dari sumpah pemuda.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

- Ide pokok dan informasi penting berdasarkan teks.
- Peta letak geografis Indonesia
- Persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia

#### E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Saintifik* ( Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Mengkomunikasikan )

Metode : Ceramah, penugasan, diskusi dan tanya jawab.

#### F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap/Sintak Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta didik	
<b>Pendahuluan</b>	Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dan menyapa peserta didik	Peserta didik menjawab salam dari guru dan berdoa Bersama	<b>10 Menit</b>
	Guru mengecek kehadiran peserta didik	Peserta didik menjawab absensi	
	Guru menyampaikan apersepsi dengan memberikan	Peserta didik melakukan apersepsi dengan guru.	
	motivasi kepada peserta didik	Peserta didik mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	
	Guru menyampaikan langkah-langkah	Peserta didik mendengarkan langkah-langkah pembelajaran	

	kegiatan pembelajaran dan sistem penilaian	dan sistem penilaian yang disampaikan oleh guru.	
<b>Kegiatan Inti</b>	Guru memperlihatkan media pembelajaran berupa animasi animaker dan menjelaskannya kepada peserta didik.	Peserta didik mengamati media animasi animaker dan mendengarkan penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru. ( <i>Mengamati</i> )	<b>50 Menit</b>
	Guru memancing siswa untuk bertanya terkait materi dari media animasi animaker.	Peserta didik bertanya terkait materi dari media animasi animaker. ( <i>Menanya</i> )	
	Guru memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami peserta didik	Peserta didik mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru. ( <i>Mendengarkan</i> )	
	Guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok.	Peserta didik mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.	
	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan.	Peserta didik menerima LKPD yang diberikan guru dan bertanya apabila ada yang kurang dimengerti. ( <i>Menanya</i> )	
	Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan LKPD yang telah dibagikan.	Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok sesuai yang telah dibagikan guru. ( <i>Mengumpulkan Data</i> )	
	Guru membimbing peserta didik yang kurang memahami dalam mengerjakan LKPD.	Peserta didik melakukan bimbingan kepada guru terkait pengerjaan LKPD yang kurang dipahami.	
	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan dan	

	hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan dan memberikan penguatan.	mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru. <i>(Mengkomunikasikan)</i>	
	Guru meminta peserta didik untuk evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka lalui.	Peserta didik melakukan evaluasi terhadap proses yang telah dilalui.	
<b>Penutup</b>	Guru meminta beberapa peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan guru memberikan penguatan.	Peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru.	<b>10 Menit</b>
	Guru membagikan soal tes secara tulisan kepada peserta didik	Peserta didik mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru	
	Guru melakukan refleksi	Guru melakukan refleksi	
	Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran.	Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.	
	Guru menyampaikan tindak lanjut pertemuan selanjutnya	Peserta didik mendengarkan tindak lanjut yang disampaikan guru	
	Guru bersama peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.	Peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.	

### G. ALAT, MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN

Alat : Papan Tulis, Spidol, Infokus, Laptop dan Speaker

Media : Animasi Animaker

Bahan : LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

## H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru Tema 5 : Ekosistem Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku Siswa Tema 5 : Ekosistem Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017).

## I. PROSES PENILAIAN PEMBELAJARAN

### 1. Penilaian Afektif

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai!

No.	Nama Peserta didik	Perubahan Sikap								
		Cermat			Percaya Diri			Bertanggung Jawab		
		BT	T	ST	BT	T	ST	BT	T	ST
1										
2										
3										
4.										

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

Keterangan :

BT = Belum Terlihat

T = Terlihat

ST = Sangat Terlihat

## 2. Penilaian Pengetahuan

Kriteria	Perlu Bimbingan	Cukup	Baik	Baik Sekali
	(1)	(2)	(3)	(4)
Kesesuaian jawaban pada pertanyaan yang diberikan	Peserta didik belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru	Peserta didik mulai mampu menjawab beberapa pertanyaan tapi masih kurang tepat.	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru, tapi hanya sebagian yang tepat.	Siswa sudah mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan tepat dan benar.
Menjelaskan dan memberi pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa belum mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa mulai mampu dalam menjelaskan beberapa pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD dengan benar.

Mengetahui  
Guru Kelas Vb

Safrida Hanum, S.Pd  
NIP. 19840325 202221 2 005

Banda Aceh, 14 November 2022  
Peneliti

Tursina Akmalita  
180209110

## Lampiran 6

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Hari/ Tanggal :

Kelas :

Kelompok :

3.

Anggota : 1.

4.

2.

5.

### Petunjuk:

1. Awali dengan Membaca Basmallah.
2. Tuliskan nama kelompok dan anggota pada lembar kerja.
3. Jawablah setiap pertanyaan dengan baik dan benar.

Bacalah teks berikut secara bergiliran dengan temanmu!

### Mengetahui Letak Geografis Indonesia

	<p>Letak geografis merupakan letak suatu daerah atau negara dilihat dari kenyataan di permukaan bumi. Letak geografis sebuah daerah atau negara dibatasi oleh letak geografis daerah atau negara lain yang berbatasan.</p> <p>Indonesia terletak di antara dua benua, yaitu Benua Asia dan Benua Australia. Demikian juga Indonesia terletak di antara dua samudra, yaitu Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Indonesia berbatasan langsung dengan beberapa</p>

di Indonesia antara lain Pulau Jawa, Kalimantan, Sumatera, Sulawesi, dan Papua. Sementara itu beberapa pulau kecil yang berada di wilayah Indonesia antara lain pulau Nias, Siberut, Bangka Belitung, Madura, Bali, Flores, Ambon, dan Halmahera.

Wilayah negara Indonesia membentang dari Sabang di barat hingga Merauke di sebelah timur, terdiri atas daratan dan perairan. Luas daratan Indonesia adalah 1.922.570 km<sup>2</sup>. Luas perairan Indonesia adalah 3.257.483 km<sup>2</sup>.

Indonesia memiliki kondisi geografis yang unik di antara negara-negara yang ada di Kawasan Asia Tenggara. Perhatikan dengan cermat peta Indonesia, bentuk negara yang terdiri atas pulau-pulau di sebut dengan kepulauan. Negara kepulauan merupakan salah satu ciri dari negara maritime. Negara maritime adalah negara luas laut lebih besar dari pada luas daratan. Oleh karena itu penduduk yang tinggal di negara maritim banyak memanfaatkan sumber daya kelautan untuk memenuhi kebutuhan hidup.

### **Kegiatann 1**

Petunjuk :

1. Berdasarkan teks bacaan tersebut, lakukanlah kegiatan berikut.
2. Tentukan pokok pikiran dari bacaan tersebut
3. Tuliskan pokok pikiran dan informasi penting yang telah kamu tentukan.
4. Diskusikan Bersama teman sekelompokmu.

Paragraf	Pokok Pikiran	Informasi Penting

Perhatikan peta di bawah ini!

### **Kegiatan 2**

Petunjuk :

1. Amatilah peta Indonesia berikut ini.
2. Berilah tanda silang (X) pada pulau-pulau besar di wilayah negara Indonesia. Dan lingkarilah pulau-pulau kecil yang ada di wilayah negara Indonesia.



### Kegiatan 3

Petunjuk :

1. Tentukan pernyataan berikut, berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai.
2. Diskusikan kegiatan berikut Bersama teman sekelompokmu.

Pernyataan	Benar	Salah
Negara Indonesia memiliki 5 pulau besar		
Negara Indonesia dibatasi oleh Samudera Hindia dan Samudera Atlantik		
Pulau Sumatra berada di utara Indonesia		
Pulau Kalimantan adalah pulau terbesar Indonesia		
Filipina adalah negara tetangga Indonesia		

Bacalah teks di bawah ini!

### PERISTIWA SUMPAAH PEMUDA 1928



Sumpah Pemuda merupakan salah satu peristiwa penting dalam sejarah nasional Indonesia. Peristiwa ini makin menyadarkan masyarakat Indonesia yang kala itu berada di bawah penjajahan Belanda, terhadap pentingnya persatuan dan kesatuan untuk melawan penjajah.

Kesadaran akan pentingnya persatuan dan kesatuan bangsa mendorong para pemuda dari berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia untuk mengambil tindakan patriotisme. Situasi penjajahan Belanda yang diwarnai dengan larangan melakukan kegiatan organisasi, mendorong para pemuda berdatangan dari berbagai penjuru Indonesia untuk berkumpul di Jakarta. Kongres Pemuda yang diadakan pada tanggal 27 dan 28 Oktober 1928 melahirkan peristiwa Sumpah Pemuda. Peristiwa ini menginspirasi seluruh lapisan masyarakat Indonesia terhadap pentingnya persatuan dan kesatuan.

Pada saat itu, para pemuda yang berbeda suku, adat, dan bahasa bertekad untuk bersatu dengan membacakan sebuah sumpah. Sumpah ini merupakan janji pemuda mewakili masyarakat Indonesia untuk bersatu membentuk sebuah negara merdeka yang bebas dari penjajahan. Isi sumpah tersebut sebagai berikut:

- Kami Putra dan Putri Indonesia, mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia.
- Kedua: Kami Putra dan Putri Indonesia, mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia.
- Ketiga: Kami Putra dan Putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia.

Selain mengucapkan ikrar, pada saat itulah pertama kalinya Lagu Indonesia Raya diperdengarkan. Lagu yang diciptakan oleh Wage Rudolf Supratman (WR Supratman) ini meningkatkan semangat persatuan dan kesatuan bangsa di kalangan pemuda untuk segera membentuk sebuah negara yang merdeka dan berdaulat. Setelah merdeka, Lagu Indonesia Raya menjadi lagu kebangsaan Indonesia.

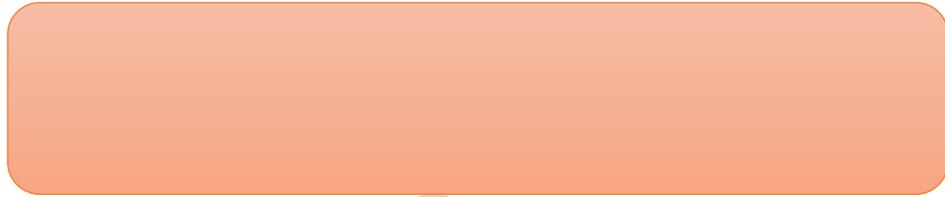
#### **Kegiatan 4**

Petunjuk :

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan bacaan di atas.
2. Diskusikan Bersama teman sekelompokmu.
  - a. Mengapa sumpah pemuda disebut sebagai peristiwa bersejarah ?

- b. Apa pentingnya persatuan dan kesatuan dalam peristiwa sumpah pemuda?

- c. Mengapa Belanda membatasi kegiatan berorganisasi masyarakat pada saat itu?



- d. Peristiwa sumpah pemuda terjadi saat Indonesia dijajah oleh negara ?



## Lampiran 7

## SOAL TES

## Siklus I

SDN 32 BANDA ACEH	Nama :
Kelas :	Nilai :
Hari Tanggal :	

Bacalah soal di bawah ini dengan teliti, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar !

1. Peristiwa Sumpah Pemuda menginspirasi seluruh lapisan masyarakat Indonesia terhadap pentingnya ...
  - a. Peradilan dan keadilan
  - b. Persatuan dan kekeluargaan
  - c. Persatuan dan kesatuan
  - d. Kesatuan dan kekeluargaan
2. Kongres Pemuda diadakan pada tanggal
  - a. 26 Oktober 1928
  - b. 27 Oktober 1930
  - c. 28 Oktober 1928
  - d. 28 Oktober 1930
3. Organisasi pemuda yang pertama di Indonesia yang menjadi awal gerakan memperjuangkan kemerdekaan Indonesia adalah ....
  - a. Budi utomo
  - b. Papua merdeka
  - c. Jong Sumatranen Bond
  - d. Tri Koro Dharmo

4. Bacalah paragraf berikut:

Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan keanekaragaman. Indonesia memiliki beragam sumber daya alam, baik sumber daya alam hayati, maupun sumber daya alam nonhayati. Sumber daya alam hayati adalah sumber daya alam yang dapat diperbarui, sebagai contoh tumbuhan dan hewan. Sedangkan sumber daya alam nonhayati adalah sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui seperti berbagai mineral logam. Berbagai

mineral logam yang ada di Indonesia memiliki nilai ekonomi yang tinggi, sebagai contoh emas, perak, tembaga, dan biji besi.

Wilayah Indonesia juga terdiri dari berbagai bentang alam yang dapat menjadi tujuan wisata utama bagi wisatawan mancanegara. Bentang alam yang terdiri dari pegunungan, teluk, pantai, danau, dan lembah memiliki keindahan alam yang menakjubkan. Kita harus bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerahNya. Rasa syukur dapat kita wujudkan dengan cara menjaga dan merawat segala sesuatu yang telah Tuhan berikan kepada kita.

Ide pokok paragraf pertama yaitu...

- a. Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan keanekaragaman
- b. Indonesia memiliki beragam sumber daya alam, baik sumber daya alam hayati maupun sumber daya alam nonhayati
- c. Sumber daya alam nonhayati adalah sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui seperti berbagai mineral logam
- d. Berbagai mineral logam yang ada di Indonesia memiliki nilai ekonomi yang tinggi

5. Bacalah teks di bawah ini!

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia memiliki makna yang sangat penting bagi bangsa Indonesia. Sejak teks proklamasi dibacakan, Indonesia telah terbebas dari belenggu penjajahan. Indonesia menjadi negara yang merdeka, berdaulat, dan bermartabat. Proklamasi dapat dikatakan sebagai puncak perjuangan bangsa Indonesia.

Ide pokok paragraf tersebut adalah ....

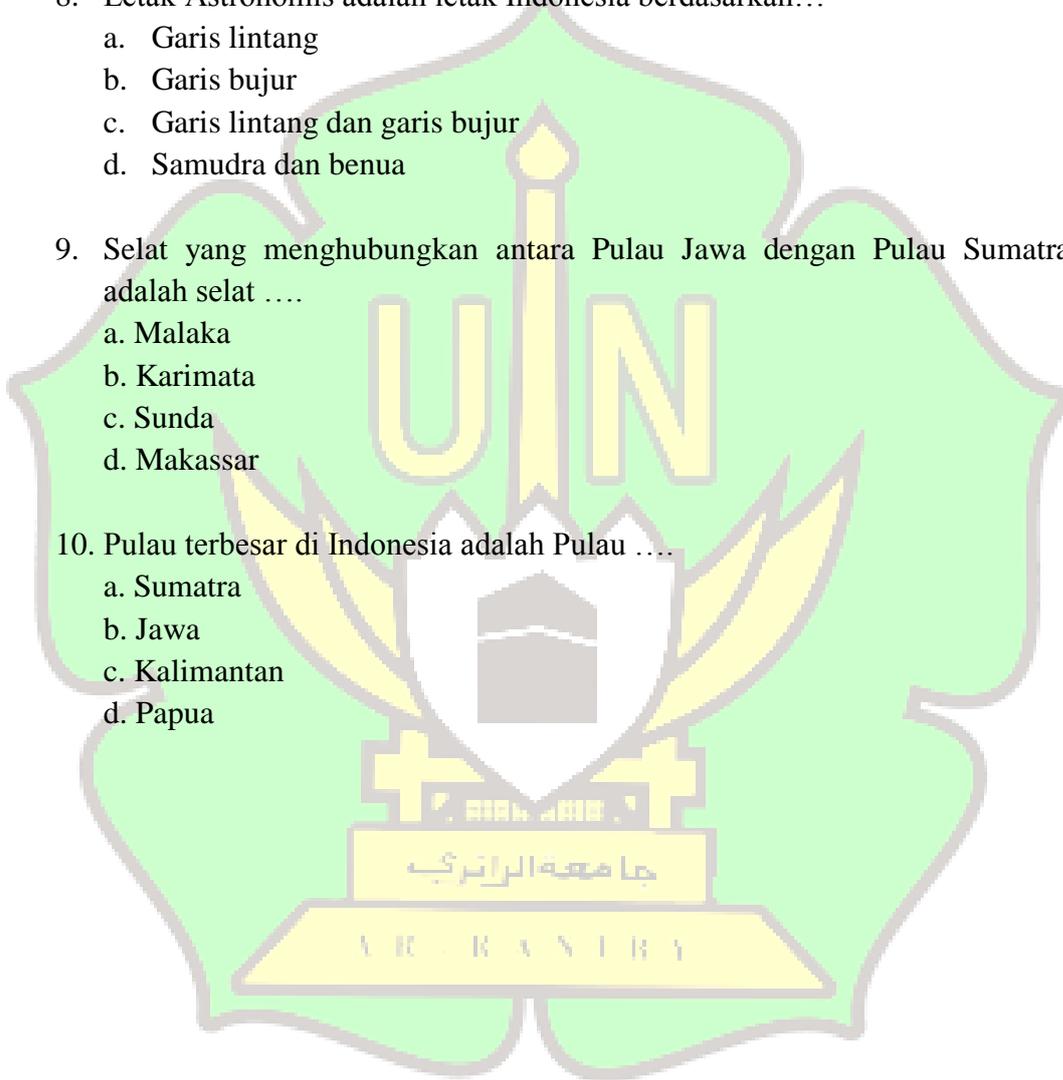
- a. Menjadi negara merdeka
- b. Terbebas dari penjajahan
- c. Proklamasi puncak perjuangan
- d. Makna penting proklamasi

6. Prestasi olahraga sekolah kita menurun dibandingkan dengan tahun lalu. Salah satu penyebabnya adalah pembinaan yang tidak berkesinambungan. Pembinaan olahraga harus dilakukan sejak dini. Salah satu cara yang kita tempuh adalah menyelenggarakan beberapa kegiatan ekstrakurikuler olahraga. Siswa dapat memilih sesuai dengan bakat dan minatnya.

Ide pokok bacaan di atas adalah ... .

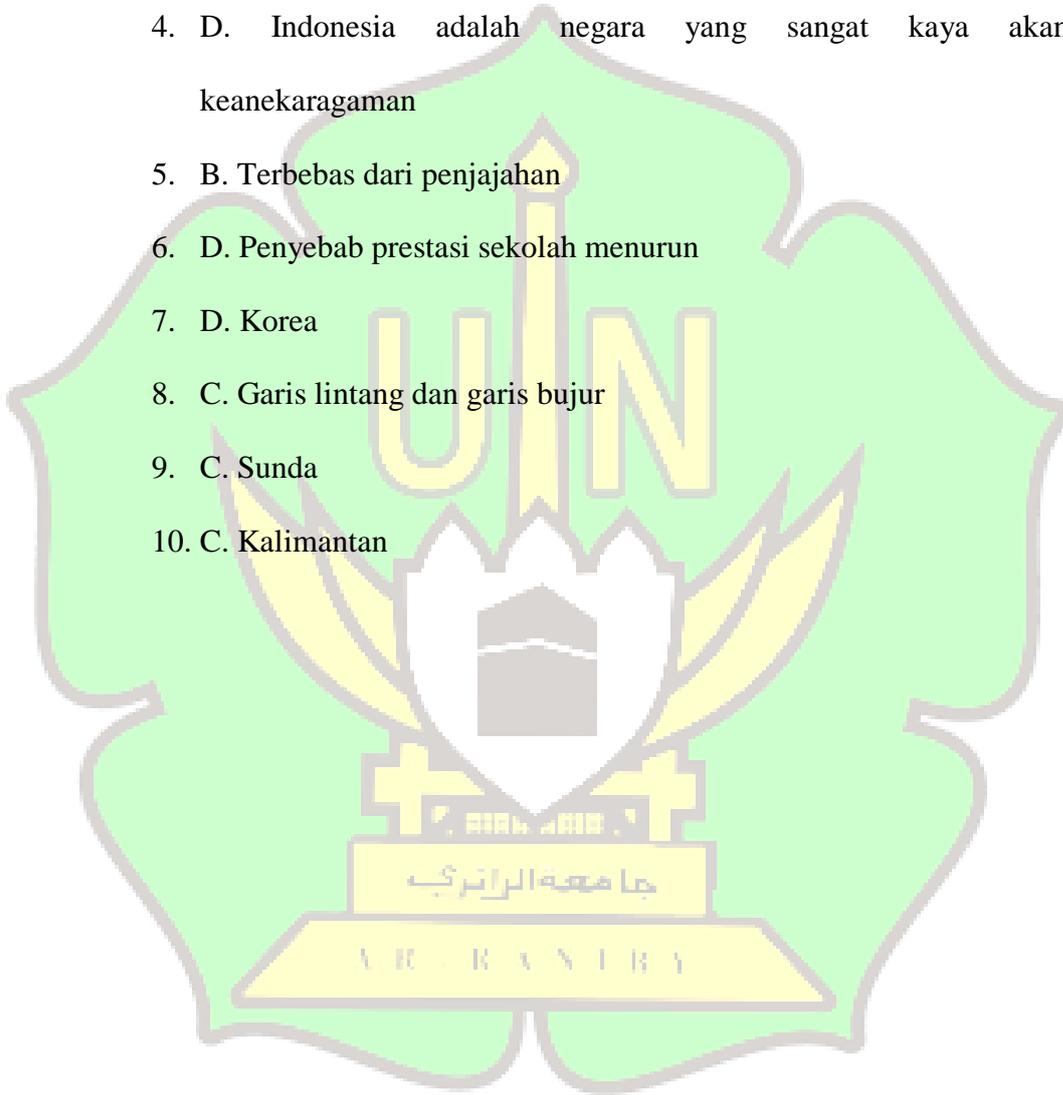
- a. penyebab prestasi sekolah
- b. pembinaan olahraga yang tidak berkesinambungan
- c. penyebab prestasi anak menurun
- d. penyebab prestasi sekolah menurun

7. Berikut ini negara yang berbatasan langsung dengan Indonesia, kecuali ...
  - a. Australia
  - b. Filipina
  - c. Malaysia
  - d. Korea
  
8. Letak Astronomis adalah letak Indonesia berdasarkan...
  - a. Garis lintang
  - b. Garis bujur
  - c. Garis lintang dan garis bujur
  - d. Samudra dan benua
  
9. Selat yang menghubungkan antara Pulau Jawa dengan Pulau Sumatra adalah selat ....
  - a. Malaka
  - b. Karimata
  - c. Sunda
  - d. Makassar
  
10. Pulau terbesar di Indonesia adalah Pulau ....
  - a. Sumatra
  - b. Jawa
  - c. Kalimantan
  - d. Papua



### Kunci Jawaban

1. C. Persatuan dan kesatuan
2. C. 28 Oktober 1928
3. A. Budi utomo
4. D. Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan keanekaragaman
5. B. Terbebas dari penjajahan
6. D. Penyebab prestasi sekolah menurun
7. D. Korea
8. C. Garis lintang dan garis bujur
9. C. Sunda
10. C. Kalimantan



## Lampiran 8

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

## SIKLUS I

Nama Sekolah :SDN 32 Banda Aceh  
 Kelas :V (Lima)  
 Judul Penelitian :Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam  
 Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda  
 Aceh  
 Hari/Tanggal :Senin 14 November 2022  
 Siklus Ke :1(Satu)

**Petunjuk !**

Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara, dengan kriteria sebagai berikut:

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

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Kegiatan Awal</b>				
	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dan menyapa peserta didik.			√	
	2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.			√	
	3. Guru menyampaikan tema, subtema serta pb yang akan di ajarkan			√	
	4. Guru menyampaikan apersepsi dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman peserta didik.		√		
	5. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.			√	
	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√	
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				
	7. Guru memperlihatkan media animasi animaker			√	

	dan menjelaskannya kepada peserta didik.				
	8. Guru memancing peserta didik untuk bertanya terkait materi dari media animasi animaker.		√		
	9. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami peserta didik		√		
	10. Guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok.			√	
	11. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan.				√
	12. Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan LKPD yang telah dibagikan.				√
	13. Guru membimbing peserta didik yang kurang memahami dalam mengerjakan LKPD.			√	
	14. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan dan memberikan penguatan.			√	
	15. Guru meminta peserta didik untuk bertanya kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusi LKPD.			√	
	16. Guru meminta peserta didik untuk evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka lalui.			√	
<b>C.</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	17. Guru membagikan soal tes kepada peserta didik.			√	
	18. Guru meminta beberapa peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan guru memberikan penguatan.			√	
	19. Guru melakukan refleksi.		√		
	20. Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran.			√	
	21. Guru menyampaikan tindak lanjut pertemuan selanjutnya.			√	
	22. Guru bersama peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.				√

Banda Aceh, 14 November 2022

Guru kelas Vb



Safrida Hanum, S.Pd

NIP. 19840325 202221 2 005

## Lampiran 9

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

## SIKLUS I

Nama Sekolah :SDN 32 Banda Aceh  
 Kelas :V (Lima)  
 Judul Penelitian :Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam  
 Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda  
 Aceh  
 Hari/Tanggal :Senin 14 November 2022  
 Siklus Ke :1(Satu)

**Petunjuk !**

Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara, dengan kriteria sebagai berikut:

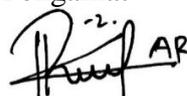
- 1 : Tidak dilakukan
- 2 : Kurang dilakukan
- 3 : Dilakukan
- 4 : Dilakukan dengan baik

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Kegiatan Awal</b>				
	1. Peserta didik menjawab salam dan membaca do'a bersama-sama.			√	
	2. Peserta didik menjawab kehadiran dan mendengarkan guru.			√	
	3. Peserta didik mendengarkan tema, subtema serta pb yang disampaikan oleh guru.		√		
	4. Peserta didik mendengarkan apersepsi terkait materi yang disampaikan oleh guru. motivasi yang diberikan oleh guru.		√		
	5. Peserta didik mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru.		√		
	6. Peserta didik mendengarkan dan mencermati tuju pembelajaran yang disampaikan oleh guru.		√		
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				

7. Peserta didik mengamati media animasi animaker dan mendengarkan penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru.			√	
8. Peserta didik bertanya terkait materi dari media animasi animaker.		√		
9. Peserta didik mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru.			√	
10. Peserta didik mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.			√	
11. Peserta didik menerima LKPD yang diberikan guru dan bertanya apabila ada yang kurang dimengerti.			√	
12. Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok sesuai yang telah dibagikan guru.		√		
13. Peserta didik melakukan bimbingan kepada guru terkait pengerjaan LKPD yang kurang dipahami.			√	
14. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan dan mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru.		√		
15. Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil diskusi LKPD.		√		
16. Peserta didik melakukan evaluasi terhadap proses yang telah dilalui.		√		
<b>C. Kegiatan Penutup</b>				
17. Peserta didik mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru.			√	
18. Peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru.			√	
19. Peserta didik mendengarkan guru		√		
20. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.		√		
21. Peserta didik mendengarkan tindak lanjut pertemuan selanjutnya yang disampaikan oleh guru.			√	
22. Peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.				√

Banda Aceh, 14 November 2022

Pengamat



Rahma Nofiya

## Lampiran 10

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN 32 Banda Aceh  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 1 ( Satu )  
 Tema. : 5 ( Ekosistem )  
 Subtema : 1 ( Komponen Ekosistem )  
 Pembelajaran : 4  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 (menit)

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

##### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Mneguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi	3.7.1 Menemukan pokok pikiran dan informasi penting dari teks bacaan secara tepat.
4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi kedalam tulisan dengan Bahasa sendiri.	4.7.1 Menuliskan ringkasan bacaan secara benar.

**Ips**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/meritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasi serta tranfortasi.	3.1.1 Mengidentifikasi Indonesia sebagai negara maritim dan agraris
4.4 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasi serta tranportasi.	4.1.1 Membuat gambar peta Indonesia

**PPkn**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	3.1.1 Menemukan usaha persatuan dan kesatuan yang dilakukan masyarakat.
4.4 Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.	4.1.1 Menyajikan hasil penemuan usaha dalam menjaga persatuan dan kesatuan.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan membaca teks peserta didik mampu menentukan ide pokok dari teks
2. Dengan mengamati peta, dan menyimak video peserta didik mampu menulis letak geografis Indonesia dengan benar.
3. Dengan mengamati teks, peserta didik mampu mengidentifikasi sikap-sikap yang mencerminkan NKRI.
4. Dengan berdiskusi peserta didik mampu menganalisis sikap-sikap yang sesuai dengan usaha menjaga persatuan NKRI

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

- Ide pokok, informasi penting, dan ringkasan berdasarkan teks.

- Peta letak geografis Indonesia
- Keterkaitan antara hidup rukun dengan persatuan dan kesatuan.

### E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Saintifik* ( Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Mengkomunikasikan )

Metode : Ceramah, penugasan, diskusi dan tanya jawab.

### F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap/Sintak Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta didik	
<b>Pendahuluan</b>	Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dan menyapa peserta didik	Peserta didik menjawab salam dari guru dan berdoa Bersama	<b>10 Menit</b>
	Guru mengecek kehadiran peserta didik	Peserta didik menjawab absensi	
	Guru menyampaikan apersepsi dengan memberikan	Peserta didik melakukan apersepsi dengan guru.	
	motivasi kepada peserta didik	Peserta didik mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	
	Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan sistem penilaian	Peserta didik mendengarkan langkah-langkah pembelajaran dan sitem penilaian yang disampaikan oleh guru.	
<b>Kegiatan Inti</b>	Guru memperlihatkan media pembelajaran berupa animasi animaker dan menjelaskannya	Peserta didik mengamati media animasi animaker dan mendengarkan penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru.	<b>50 Menit</b>

kepada peserta didik.	<i>(Mengamati)</i>	
Guru memancing siswa untuk bertanya terkait materi dari media animasi animaker.	Peserta didik bertanya terkait materi dari media animasi animaker. <i>(Menanya)</i>	
Guru memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami peserta didik	Peserta didik mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru. <i>(Mendengarkan)</i>	
Guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok.	Peserta didik mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.	
Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan.	Peserta didik menerima LKPD yang diberikan guru dan bertanya apabila ada yang kurang dimengerti. <i>(Menanya)</i>	
Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan LKPD yang telah dibagikan.	Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok sesuai yang telah dibagikan guru. <i>(Mengumpulkan Data)</i>	
Guru membimbing peserta didik yang kurang memahami dalam mengerjakan LKPD.	Peserta didik melakukan bimbingan kepada guru terkait pengerjaan LKPD yang kurang dipahami.	
Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan dan memberikan penguatan.	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan dan mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru. <i>(Mengkomunikasikan)</i>	
Guru meminta peserta didik untuk evaluasi terhadap penyelidikan	Peserta didik melakukan evaluasi terhadap proses yang telah dilalui.	

	mereka dan proses-proses yang mereka lalui.		
<b>Penutup</b>	Guru meminta beberapa peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan guru memberikan penguatan.	Peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru.	<b>10 Menit</b>
	Guru membagikan soal tes secara tulisan kepada peserta didik	Peserta didik mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru	
	Guru melakukan refleksi	Guru melakukan refleksi	
	Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran.	Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.	
	Guru menyampaikan tindak lanjut pertemuan selanjutnya	Peserta didik mendengarkan tindak lanjut yang disampaikan guru	
	Guru bersama peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.	Peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.	

### G. ALAT, MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN

Alat : Papan Tulis, Spidol, Infokus, Laptop dan Speaker

Media : Animasi Animaker

Bahan : LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

### H. SUMBER BELAJAR

3. Buku Guru Tema 5 : Ekosistem Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017).

## 4. Buku Siswa Tema 5 : Ekosistem Kelas V (Buku

Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta :

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan,

2017).

**I. PROSES PENILAIAN PEMBELAJARAN****1. Penilaian Afektif**

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai!

No.	Nama Peserta didik	Perubahan Sikap								
		Cermat			Percaya Diri			Bertanggung Jawab		
		BT	T	ST	BT	T	ST	BT	T	ST
1										
2										
3										
4.										

**Tabel Kriteria Penilaian Sikap**

Cermat	Percaya Diri	Bertanggung Jawab
<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca bacaan dan telaten dalam mengerjakan soal</li> <li>Mengecek ulang hasil kerja</li> <li>Teliti dalam mengerjakan soal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Yakin dan tidak mudah pesimis</li> <li>Berani tampil di depan kelas</li> <li>Berani memberikan pendapat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bekerja sama dalam kelompok</li> <li>Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik</li> <li>Melaksanakan jadwal piket kelas</li> </ul>

Keterangan :

BT = Belum Terlihat

T = Terlihat

ST = Sangat Terlihat

**2. Penilaian Pengetahuan**

Kriteria	Perlu Bimbingan	Cukup	Baik	Baik Sekali
	(1)	(2)	(3)	(4)

Kesesuaian jawaban pada pertanyaan yang diberikan	Peserta didik belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru	Peserta didik mulai mampu menjawab beberapa pertanyaan tapi masih kurang tepat.	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru, tapi hanya sebagian yang tepat.	Siswa sudah mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan tepat dan benar.
Menjelaskan dan memberi pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa belum mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa mulai mampu dalam menjelaskan beberapa pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD dengan benar.

### 3. Diskusi

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang berbicara, namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun tidak mengindahk an.
Komunikasi nonverbal	Merespons dan	Merespons dengan tepat	Sering merespons	Membutuhk an

(kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat.	terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.	kurang tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.	bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespons sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespons kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

Mengetahui  
2022  
Guru Kelas Vb

Safrida Hanum, S.Pd  
NIP. 19840325 202221 2 005

Banda Aceh, 17 November

Peneliti

Tursina Akmalita  
180209110

## Lampiran 11

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Hari/Tanggal :

Kelas :

Kelompok :1. 4.  
2. 5.  
3. 6.

#### Petunjuk:

4. Awali dengan Membaca Basmallah.
5. Tuliskan nama kelompok dan anggota pada lembar kerja.
6. Jawablah setiap pertanyaan dengan baik dan benar.

Bacalah teks berikut secara bergiliran dengan temanmu!

#### Indonesia Sebagai Negara Maritim dan Agraris



Indonesia memiliki kondisi geografis yang unik di antara negara-negara yang ada di kawasan Asia Tenggara. Perhatikan dengan saksama peta Indonesia. Bentuk negara yang terdiri atas pulau-pulau seperti Indonesia, disebut negara

kepulauan. Negara kepulauan merupakan salah satu ciri dari negara maritim. Negara maritim adalah negara yang memiliki luas laut lebih besar dibandingkan dengan luas daratan yang terdiri atas pulau-pulau. Oleh karena itu, penduduk yang tinggal di negara maritim banyak memanfaatkan sumber daya kelautan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Selain sebagai negara kepulauan dan maritim, berdasarkan kondisi geografisnya, Indonesia juga merupakan negara agraris. Negara agraris adalah negara yang sebagian besar penduduknya bekerja sebagai petani yang mengolah lahan pertanian. Sebagai negara agraris, tentu saja negara Indonesia memiliki lahan subur yang sangat cocok untuk pertanian dan perkebunan. Perhatikan kembali peta Indonesia tersebut. Jika diperhatikan, negara Indonesia memiliki banyak sekali gunung berapi yang masih aktif. Abu vulkanik gunung berapi dapat menyuburkan tanah yang berada di sekitarnya. Tanah yang subur merupakan sumber daya alam yang penting untuk pertanian dan perkebunan.

Keberadaan negara Indonesia sebagai negara tropis juga sangat menguntungkan. Adanya dua musim, yaitu musim kering atau musim kemarau dan musim basah atau musim hujan membantu para petani dan nelayan Indonesia untuk bekerja. Kekayaan laut dan pertanian merupakan sumber daya andalan Indonesia.

### **Kegiatan 1**

Petunjuk:

1. Berdasarkan teks bacaan tersebut lakukanlah kegiatan berikut.
2. Tentukan pokok pikiran dan informasi penting dari setiap peragraf pada bacaan tersebut.
3. Tuliskan pokok pikiran dan informasi penting dalam table berikut.
4. Diskusikan Bersama teman sekelompokmu.

Paragraf	Pokok Pikiran	Informasi Penting

## Kegiatan 2

Petunjuk:

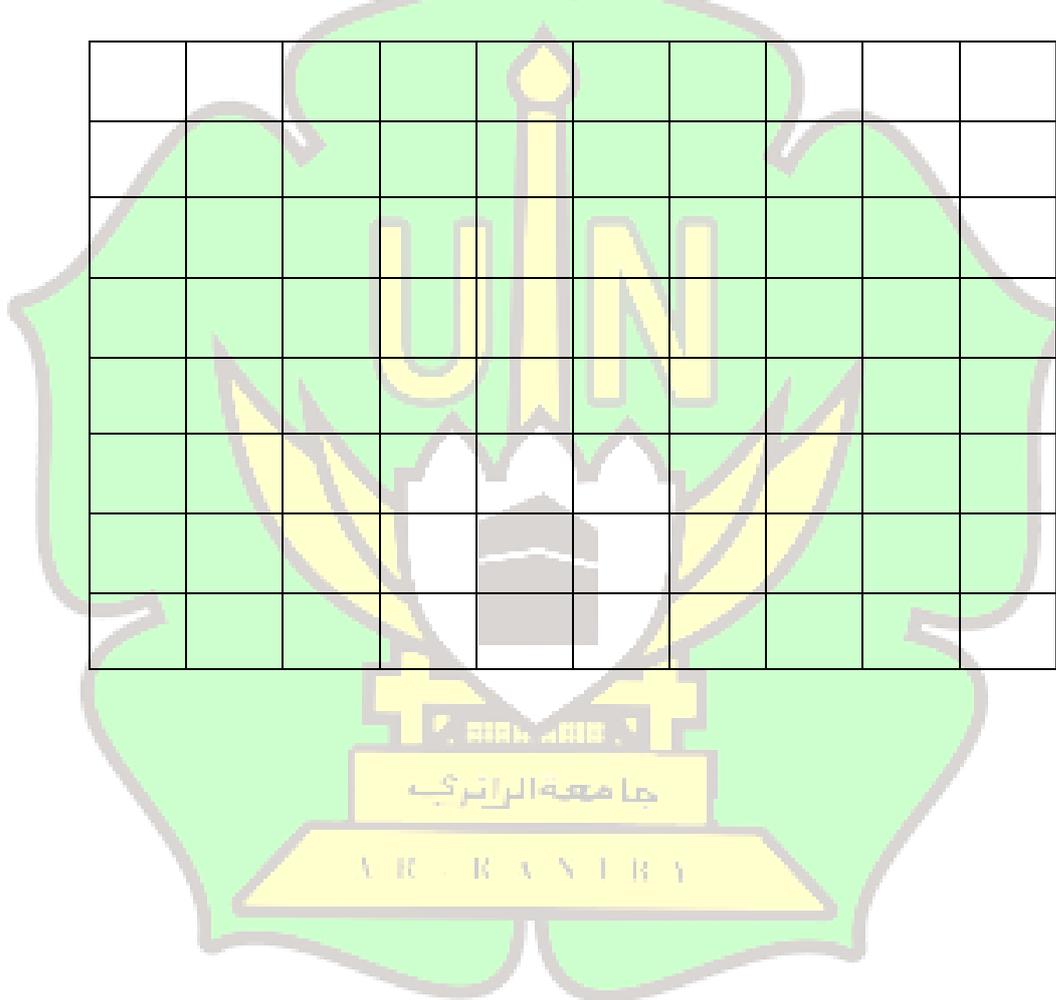
1. Buatlah ringkasan dari teks bacaan “Mengenal Letak Geografis Indonesia Sebagai Negara Maritim dan Agraris”
2. Tuliskan ringkasan dalam satu paragraf.
3. Diskusikan Bersama teman sekelompokmu.

**Mengenal Letak Geografis Indonesia Sebagai Negara Maritim dan Agraris**

**Kegiatan 4**

Petunjuk:

1. Siapkan alat dan bahan seperti pensil, penghapus, pensil warna, penggaris dan pulpen.
2. Buatlah gambar peta dengan mencontoh peta asli yang telah diberi garis bantu.
3. Amati gambar pada peta asli, setiap goresan pensil yang dibuat harus sesuai dengan alur garis pada peta asli yang dicontoh.
4. Diskusikan Bersama teman sekelompokmu.



## Lampiran 12

### SOAL TES

### SIKLUS II

SDN 32 BANDA ACEH	Nama :
Kelas :	Nilai :
Hari/Tanggal :	

Bacalah soal di bawah ini dengan teliti, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan yang memiliki kekayaan yang berlimpah. Ini disebabkan karena tanahnya yang subur dan letaknya yang strategis. Sayangnya masyarakat Indonesia belum bisa mengelola sumber daya tersebut sehingga dimanfaatkan oleh negara lain.

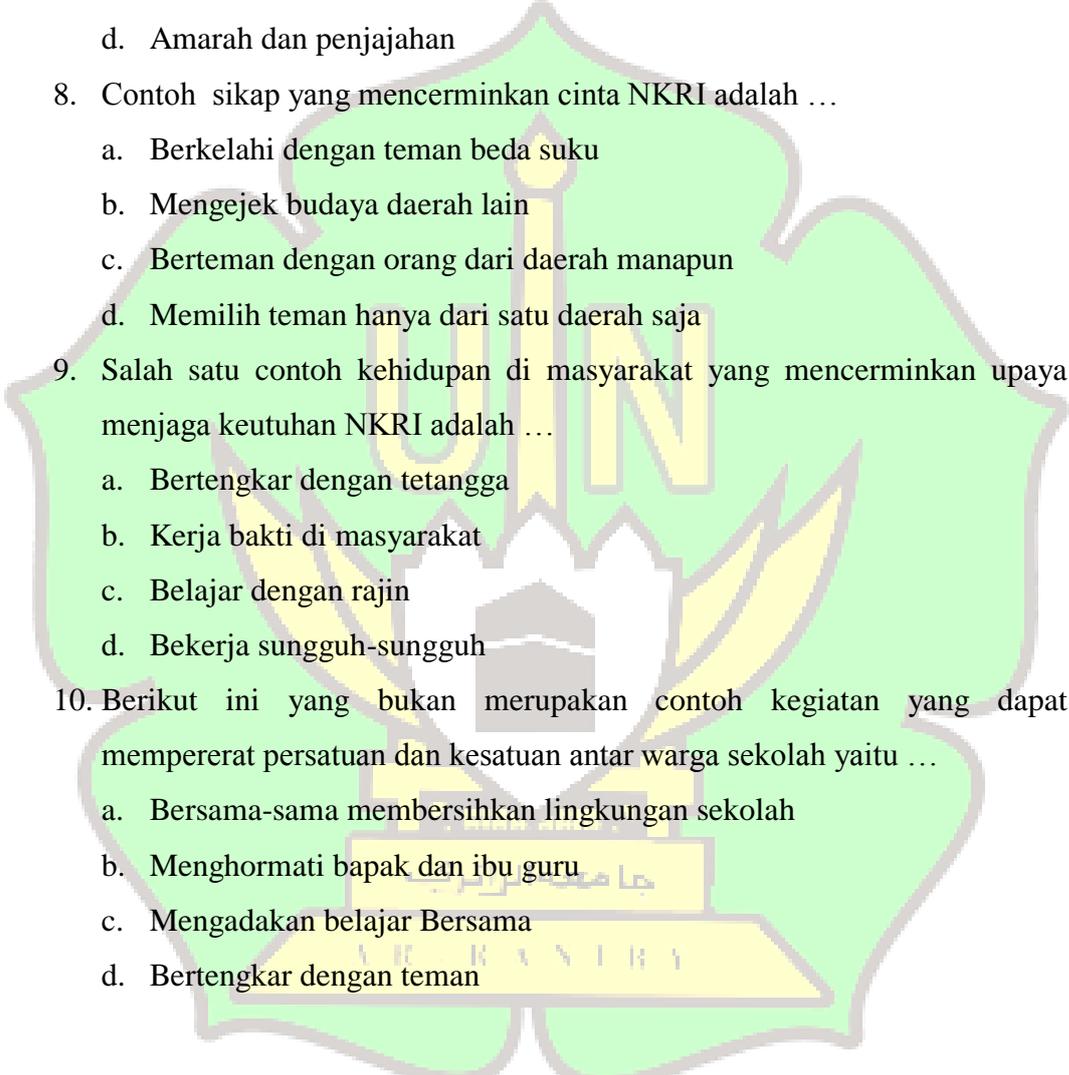
Ide pokok bacaan di atas adalah...

- a. Indonesia memiliki tanah yang subur dan letaknya yang strategis.
  - b. Masyarakat Indonesia belum bisa mengelola sumber daya alam.
  - c. Kekayaan alam Indonesia dimanfaatkan oleh negara lain.
  - d. Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki kekayaan alam berlimpah.
2. Christiano Ronaldo membuat heboh jagat raya dengan aksinya menyingkirkan minuman bersoda yang menjadi iklan utama pada acara EURO 2021. Pada video yang beredar, C7 sengaja menyingkirkan minuman bersoda dari meja di depannya dan menggantinya dengan air putih. Sontak aksinya ini menimbulkan pro dan kontra karena dianggap tidak beretika dan merugikan pihak pengiklan. Namun dari sisi positif, apa yang dilakukan bintang bola ini patut diacungi jempol karena berani mengajak penggemarnya untuk menjalani pola hidup sehat tanpa minuman soda.

Pikiran pokok yang dapat ditemukan dari paragraf di atas adalah...

- a. Christiano Ronaldo tidak menyukai minuman bersoda dan menyingkirkannya dari meja.

- b. Aksi Cristiano Ronaldo menyingkirkan minuman bersoda termasuk salah satu aksi yang tidak beretika dan merugikan.
  - c. Cristiano Ronaldo berani mengajak penggemarnya untuk hidup sehat dengan tidak minum soda.
  - d. Cristiano Ronaldo membuat heboh jagat raya karena menyingkirkan minuman bersoda yang menjadi iklan utama di acara EURO 2021.
3. Cecak memutuskan ekornya bila diserang musuh. Bunglon mengubah warna tubuhnya sesuai warna tempat merayapnya agar musuh terkelabui. Sedangkan landak menegakkan duri-duri tubuhnya saat musuhnya datang. Itulah beberapa cara hewan untuk mempertahankan diri dari predator. Ide pokok paragraf tersebut adalah...
  - a. Cara beberapa hewan menghadapi musuh
  - b. Kehidupan hewan di lingkungannya
  - c. Musuh-musuh beberapa hewan
  - d. Usaha hewan agar tetap hidup
4. Negara yang memiliki luas laut lebih besar dibandingkan luas daratan yang terdiri atas pulau-pulau disebut negara...
  - a. Maritim
  - b. Agraris
  - c. Perairan
  - d. Agraris dan maritim
5. Negara Indonesia dikenal dengan negara kepulauan karena...
  - a. Mempunyai pulau-pulau yang besar
  - b. Terdiri dari ribuan pulau
  - c. Mempunyai pulau yang indah
  - d. Terdiri dari pulau-pulau kecil
6. Dari segi geografis, wilayah NKRI terletak diantara dua samudera yaitu samudera Hindia dan Samudera ...
  - a. Pasifik
  - b. Atlantik
  - c. Artik

- d. Antartika
7. Bagaimana nilai-nilai persatuan dan kesatuan diterapkan pada peristiwa proklamasi kemerdekaan republik Indonesia ...
- Peperangan
  - Perjuangan dan pengorbanan
  - Balas dendam
  - Amarah dan penjajahan
8. Contoh sikap yang mencerminkan cinta NKRI adalah ...
- Berkelahi dengan teman beda suku
  - Mengejek budaya daerah lain
  - Berteman dengan orang dari daerah manapun
  - Memilih teman hanya dari satu daerah saja
9. Salah satu contoh kehidupan di masyarakat yang mencerminkan upaya menjaga keutuhan NKRI adalah ...
- Bertengkar dengan tetangga
  - Kerja bakti di masyarakat
  - Belajar dengan rajin
  - Bekerja sungguh-sungguh
10. Berikut ini yang bukan merupakan contoh kegiatan yang dapat mempererat persatuan dan kesatuan antar warga sekolah yaitu ...
- Bersama-sama membersihkan lingkungan sekolah
  - Menghormati bapak dan ibu guru
  - Mengadakan belajar Bersama
  - Bertengkar dengan teman
- 

**Kunci Jawaban**

1. A. Indonesia memiliki tanah yang subur dan letaknya yang strategis
2. D. Cristiano Ronaldo membuat heboh jagat raya karena menyingkirkan minuman bersoda yang menjadi iklan utama di acara EURO 2021.
3. A. Cara beberapa hewan menghadapi musuh
4. A. Maritim
5. B. Terdiri dari ribuan pulau
6. A. Pasifik
7. B. Perjuangan dan pengorbanan
8. C. Berteman dengan orang dari daerah manapun
9. B. Kerja bakti di masyarakat
10. D. Bertengkar dengan teman



## Lampiran 13

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

## SIKLUS II

Nama Sekolah :SDN 32 Banda Aceh  
 Kelas :V (Lima)  
 Judul Penelitian :Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam  
 Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda  
 Aceh  
 Hari/Tanggal :Kamis 17 November 2022  
 Siklus Ke :II (Dua)

**Petunjuk !**

Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara, dengan kriteria sebagai berikut:

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

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Kegiatan Awal</b>				
	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dan menyapa peserta didik.				√
	2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.				√
	3. Guru menyampaikan tema, subtema serta pb yang akan di ajarkan pada hari ini.			√	
	4. Guru menyampaikan apersepsi dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa.			√	
	5. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.			√	
	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				√
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				
	7. Guru memperlihatkan media animasi animaker				√

	dan menjelaskannya kepada peserta didik.				
	8. Guru memancing siswa untuk bertanya terkait materi dari media animasi animaker.			√	
	9. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami peserta didik			√	
	10. Guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok.				√
	11. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan.				√
	12. Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan LKPD yang telah dibagikan.				√
	13. Guru membimbing peserta didik yang kurang memahami dalam mengerjakan LKPD.				√
	14. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan dan memberikan penguatan.				√
	15. Guru meminta peserta didik untuk bertanya kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusi LKPD.			√	
	16. Guru meminta peserta didik untuk evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka lalui.			√	
<b>C.</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	17. Guru membagikan soal tes kepada peserta didik.,,nbvffvvvf				√
	18. Guru meminta beberapa peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan guru memberikan penguatan.				√
	19. Guru melakukan refleksi.			√	
	20. Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran.			√	
	21. Guru menyampaikan tindak lanjut pertemuan selanjutnya.				√
	22. Guru bersama peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.				√

Banda Aceh, 17 November 2022  
Pengamat

Safrida Hanum, S.Pd  
NIP. 19840325 202221 2 005

## Lampiran 14

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

## SIKLUS II

Nama Sekolah :SDN 32 Banda Aceh  
 Kelas :V (Lima)  
 Judul Penelitian :Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam  
 Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda  
 Aceh  
 Hari/Tanggal :Selasa 17 November 2022  
 Siklus Ke :II (Dua)

**Petunjuk !**

Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara, dengan kriteria sebagai berikut:

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

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Kegiatan Awal</b>				
	1. Peserta didik menjawab salam dan membaca do'a bersama-sama.				√
	2. Peserta didik menjawab kehadiran dan mendengarkan guru.				√
	3. Peserta didik mendengarkan tema, subtema serta pb yang disampaikan oleh guru.			√	
	4. Peserta didik mendengarkan apersepsi terkait materi yang disampaikan oleh guru. motivasi yang diberikan oleh guru.			√	
	5. Peserta didik mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru.			√	
	6. Peserta didik mendengarkan dan mencermati tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				√
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				

7. Peserta didik mengamati media animasi animaker dan mendengarkan penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru.				√
8. Peserta didik bertanya terkait materi dari media animasi animaker.			√	
9. Peserta didik mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru.			√	
10. Peserta didik mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.				√
11. Peserta didik menerima LKPD yang diberikan guru dan bertanya apabila ada yang kurang dimengerti.				√
12. Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok sesuai yang telah dibagikan guru.			√	
13. Peserta didik melakukan bimbingan kepada guru terkait pengerjaan LKPD yang kurang dipahami.				√
14. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan dan mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh guru.				√
15. Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil diskusi LKPD.			√	
16. Peserta didik melakukan evaluasi terhadap proses yang telah dilalui.			√	
<b>C. Kegiatan Penutup</b>				
17. Peserta didik mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru.				√
18. Peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru.			√	
19. Peserta didik mendengarkan guru				√
20. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.				√
21. Peserta didik mendengarkan tindak lanjut pertemuan selanjutnya yang disampaikan oleh guru.				√
22. Peserta didik membaca doa, dan diakhiri dengan salam.				√

Banda Aceh, 17 November 2022

Pengamat



Rahma Nofiya

**Lampiran 15****LEMBAR VALIDASI SOAL TES**

Satuan Pendidikan : SDN 32 Banda Aceh  
Tema 5 : Ekosistem  
Kelas : V  
Peneliti :Tursina Akmalita  
Nama Validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd

**A. Pengantar**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap Soal yang telah saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. Petunjuk**

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi dan konstruksi soal yang perlu diperhatikan antara lain:
  - a. Validasi isi
    - 1) Soal sesuai dengan KD yang dicapai
    - 2) Soal sesuai dengan indikator yang di ukur
  - b. Konstruksi
    - 1) Pokok soal yang dirumuskan jelas dan logis
    - 2) Adanya petunjuk yang jelas tentang pengerjaan soal

2. Berilah tanda ceklis (√) pada setiap kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Validasi Isi		Validasi Konstruksi	
V	= Valid	SDP	= Sangat Mudah Dipahami
CV	= Cukup Valid	DP	= Dapat Dipahami
KV	= Kurang Valid	KP	= Kurang dapat dipahami
TV	= Tidak Valid	TDP	= Tidak dapat dipahami

### C. Penilaian Terhadap Validasi Isi dan konstruksi

No. Soal	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KP	TDP
1.	√					√		
2.	√					√		
3.	√					√		
4.	√					√		
5.	√					√		
6.	√					√		
7.	√					√		
8.	√					√		
9.	√					√		
10.	√					√		

Banda Aceh, 12 November 2022  
*Validator*

*Silvia*

Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd  
 NIP. 198811172015032008

## Lampiran 16

## DOKUMENTASI



**Penyerahan surat izin penelitian**



**Guru memulai pembelajaran**



**Guru menampilkan media animasi animaker**



**Peserta didik memperhatikan media**



**Guru membagikan peserta didik menjadi beberapa kelompok**



**Guru membagikan LKPD**



**Peserta didik saling berdiskusi dengan anggota kelompoknya**



**Guru membagikan soal tes**



**Peserta didik mengerjakan soal tes**