

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE
DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Nurliza

Nim : 220209140

**Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
2026 M/ 1447 H**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE
DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Sebagai Salah Satu
Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

NURLIZA
NIM. 220209140

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui Oleh:

Pembimbing Skripsi



Syahidan Nurdin, S.Pd., I., M.Pd.
NIP. 1981042820009101002

Ketua Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah



Yuni Setia Ningsih, S.Ag.M.Ag.
NIP. 197906172003122002

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE
DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Pada Hari/Tanggal


Rabu, 22 April 2026 M
4 Dzulqa'dah 1447 H

Tim Penguji Sidang Munaqasyah

Ketua,


Sekretaris,



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


Dr. Darmiah, S.Ag., M.A.
NIP. 197305062007102001

Penguji I,


Penguji II,


Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D
NIP. 198203042005012004


Wati Ovlama, S.Pd.L, M.Pd.
NIP.198110182007102003

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




Prof. Safrul Mulya, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurliza
NIM : 220209140
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Artikel : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD

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 menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini mampu bertanggung jawab 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 saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 27 April 2026
Yang Menyatakan



Nurliza
(220209140)

ABSTRAK

Nama : Nurliza
NIM : 220209140
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Kooperatif Dengan Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD
Tebal Skripsi :
Pembimbing Skripsi : Syahidan Nurdin, S.Pd.I., M.Pd.
Kata Kunci : Pengaruh Model Kooperatif Dengan Menggunakan Media Video Animasi

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan banyaknya guru yang menggunakan model pembelajaran yang konvensional sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Berdasarkan fakta yang ada maka perlu dikembangkan model sama media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dalam penelitian ini menganalisis bagaimana pengaruh dari penggunaan model kooperatif dengan menggunakan media video animasi terhadap hasil belajar siswa di SDN Montasik. Adapun tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model kooperatif dengan menggunakan media video animasi terhadap hasil belajar siswa di SDN Montasik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah siswa kelas VA dan VB SDN Montasik. Adapun teknik analisis data penelitian yaitu dengan menggunakan tes soal. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dengan menggunakan soal pilihan ganda. Hasil penelitian ini membuktikan adanya pengaruh penggunaan model kooperatif dengan menggunakan media video animasi terhadap hasil belajar siswa di SDN Montasik. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Samples t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ yaitu $-2,788 < 1,69$. Kemudian hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 78,75 dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 70,00

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan judul: **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE DENGAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD”** Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang merupakansuri tauladan bagi seluruh umat sepanjang masa.

Selama penulisan skripsi penelitian ini, penulis mendapat banyak sekali dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Prof Safrul Muluk, S. Ag, M. A, M. Ed, Ph. D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uneversitas Islam Negeri Ar-Raniry
3. Ibu. Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. .sebagai Dosen Prodi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis untuk penyelesaian penulisan proposal ini.
4. Bapak Syahidan Nurdin, S.Pd.I, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing skripsi dan sekaligus sebagai dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk penulis dalam proses menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan staf administrasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah banyak memberi ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
6. Terimakasih kepada kedua orang tua tercinta, karena selalu menjadi tempat pulang, sumber kekuatan dan alasan untuk terus berjuang, dalam setiap keberhasilan anakmu, ada peluh dan harapan kalian yang menyertainya. Setiap

langkahku hari ini adalah hasil dari doa kalian yang tak pernah putus, kerja keras yang tak terlihat, dan kasih sayang yang tak terbatas dari kalian.

7. Kepala Sekolah beserta guru di SDN Montasik yang telah membantu peneliti dalam proses pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
8. Seluruh teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
9. Dengan penuh kesadaran dan rasa syukur, karya ini kupersembahkan kepada diri sendiri yang telah berjuang dengan sungguh-sungguh dalam setiap proses yang dilalui. terimakasih atas kesabaran dalam menghadapi berbagai tantangan. setiap langkah, usaha dan pengorbanan yang telah dilakukan merupakan bagian penting dalam perjalanan menuju pencapaian ini. hasil ini menjadi pengingat bahwa setiap usaha yang dilakukan tidak pernah sia-sia.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi penelitian ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi penelitian ini. Penulis berharap skripsi penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Banda Aceh, februari 2026

Nurliza

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	vv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Hipotesis Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi Operasional	8
G. Penelitian Relevan	8
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Model Pembelajaran	11
B. Media Pembelajaran.....	16
C. Hasil Belajar.....	22
D. Pembelajaran IPAS	26
E. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Instrumen Penelitian	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan.....	44

BAB V PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	55
LAMPIRAN	56



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif	14
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran	27
Tabel 3.1 Desain Penelitian	33
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	34
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Soal	39
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	39
Tabel 4.3 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	40
Tabel 4.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	42
Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Pembeda.....	43
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	43
Tabel 4.8 Analisis Data Uji Hipotesis.....	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ekosistem	27
Gambar 2. 2 Komponen Biotik dan Abiotik.....	28
Gambar 2. 3 Rantai Makanan	29
Gambar 2. 4 Peran Makhluk Hidup dalam Menjaga Ekosistem.....	29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Skripsi	56
Lampiran 2 : Surat Penelitian	58
Lampiran 3 : Surat Setelah Penelitian.....	59
Lampiran 4 : Modul Ajar	60
Lampiran 5 : Kisi-kisi Soal & Jawaban	68
Lampiran 6 : Lembar Soal Pre-Test & Pos-Test.....	69
Lampiran 7 : Tabel Nilai Distribusi r_{tabel}	75
Lampiran 8 : Hasil Uji Validitas & Reliabilitas.....	79
Lampiran 9 : Hasil Uji Prasyarat.....	83
Lampiran 10: Dokumentasi.....	87



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakikatnya, pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup perkembangan afektif dan psikomotorik. Salah satu fungsi utama pendidikan adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan kepribadian yang utuh, termasuk kemampuan untuk mengontrol emosi, berperilaku sesuai norma dan menjalin komunikasi yang sehat. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensinya melalui jenjang dan jenis pendidikan tertentu dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kemampuan penuh untuk mengembangkan dan membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka pembangunan kehidupan intelektual bangsa. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Arifudin, pendidikan dibutuhkan sebagai sarana pengembangan diri, karena pendidikan merupakan salah satu pondasi yang menentukan ketahanan dan kemajuan suatu bangsa. Jalur pendidikan yang ada di Indonesia saat ini tersedia melalui jalur pendidikan formal, informal dan nonformal. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal membutuhkan proses pembelajaran yang baik dan optimal¹. Sebagaimana tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif

¹ Arifudin, O. *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, nilai-nilai luhur dan keterampilan yang diperlukan untuk pengendalian, kepribadian, kecerdasan, moralitas diri, masyarakat, bangsa dan negara”. Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rancangan yang lebih dulu disusun oleh guru, dalam rancangan ini, guru menetapkan segala keperluan pembelajaran termasuk tujuan, pendekatan pembelajaran, dan metode pembelajaran. Apabila rancangan tersebut sudah menjadi satu kesatuan yang utuh, maka terbentuk suatu model pembelajaran².

Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan model pembelajaran yang menekankan pada pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik dan menunjukkan hasil yang positif, yaitu dengan model pembelajaran kooperative. Menurut Pertiwi et al, pembelajaran kooperative yaitu proses yang dimana melibatkan peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain dalam kelompok kecil, bekerja bersama secara menyenangkan sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diberikan³.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Montasik bahwa ketika proses belajar mengajar berlangsung masih ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan guru dan kurangnya kontribusi siswa terhadap guru saat proses belajar mengajar berlangsung, hal ini menyebabkan kurangnya hasil belajar siswa khususnya pada mata belajar IPAS. Peneliti melihat bahwa sanya pada saat guru mengajar dan memberikan materi kepada siswa, siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam belajar yang berimbas pada rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

² Mayasari, A. *Implementasi Sistem Informasi Manajemen Akademik Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Pembelajaran di SMK*. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(5), 340–345

³ Pertiwi, P. A., & Amaliyah, N. *Pengembangan Model Pembelajaran Jigsaw dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*. 13(3), 3087-3 096

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, penulis berasumsi bahwa dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya model pembelajaran yang bisa memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran alternative yang memungkinkan di kembangkan keterampilan berpikir (penalaran komunikasi dan koneksi) adalah model pembelajaran kooperatif berbantuan media video animasi.

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi antar siswa. Menurut Yuliani, menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif didasarkan pada perubahan informasi sosial melalui kerja kelompok yang memungkinkan siswa bertanggung jawab atas pembelajaran masing-masing sekaligus membantu teman sekelompok.

Menurut Wulandari, Media Pembelajaran berbasis video animasi dengan tampilan yang menggabungkan suara dan gambar menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung hal tersebut. Azhar, juga menyampaikan pendapatnya bahwa proses belajar mengajar akan lebih bermakna jika menggunakan media animasi visual. Munir, juga menyatakan bahwa dampak visual dari animasi berasal dari proses penciptaan gerakan suatu objek yang kemudian menimbulkan perubahan warna atau bentuk guna menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media audiovisual berupa video animasi lebih efektif dan efisien karena siswa mentransfer pengetahuannya ke dalam kegiatan sosial sehingga mereka akan meninjau materi secara mandiri. Media video animasi juga dapat mendukung adanya literasi sains untuk memberikan informasi yang lebih bermakna kepada peserta didik⁴.

Video animasi merupakan salah satu jenis media yang memanfaatkan animasi untuk tujuan pengajaran, dan materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan mampu menarik perhatian siswa. Video animasi dapat digunakan

⁴ Wulandari, M. P. *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV*. 3(2)

untuk memvesualisasikan pesan atau materi pelajaran dengan lebih menarik dengan menggabungkan gambar, dokumen, dan audio⁵.

Penggunaan media video animasi perlu adanya untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik khususnya siswa SDN Montasik. Media video animasi juga berdampak baik dalam berlangsungnya pembelajaran. Semakin berkembangnya ilmu pendidikan, guru juga perlu mengubah proses pembelajaran dan mengikuti perubahan yang ada seperti menggunakan model ataupun media yang menarik sehingga siswa yang sebelumnya kurang semangat dalam belajar jadi lebih bersemangat lagi, karena sebelumnya mereka merasa pembelajaran yang dilakukan tidak menarik dan terfokus pada materi saja. Jadi dengan adanya video animasi mereka tidak hanya fokus pada materi melainkan dalam video animasi tersebut juga terdapat cerita dengan gambar yang bergerak dan memiliki tampilan yang menarik.

Menurut Oktiani, Hasil belajar terdiri dari dua istilah yang mempunyai arti berbeda, yaitu "hasil" dan "belajar." Belajar adalah aktivitas yang mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman yang dialami secara individu, kelompok, atau dengan bimbingan pendidik, yang menyebabkan perubahan dalam diri seseorang, baik dalam hal pengetahuan, sikap, pemahaman, maupun keterampilan. Perilaku seseorang bisa terlihat melalui kinerja (perilaku yang bisa diamati) atau kecenderungan perilaku (yang tidak terlihat dan tidak bisa diamati). Kedua jenis perilaku ini akan semakin baik jika didapatkan melalui aktivitas belajar yang efektif⁶. Sedangkan menurut pendapat lain belajar adalah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menguasai kompetensi tertentu, dan membentuk sikap siswa. Keberhasilan dalam belajar bisa dilihat melalui perubahan perilaku dan hasil yang dicapai siswa. Aktivitas belajar akan berjalan dengan baik jika siswa mempunyai motivasi untuk belajar.

⁵ Ujang Jamaludin, Reksa Adya Pribadi, and Laila Amalia Arrasyidi, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar'

⁶ Oktiani, I. *Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.

Menurut Sunarti Rahman, Hasil belajar bisa dipahami sebagai hasil dari interaksi antara aktivitas belajar dan mengajar⁷, dari sudut pandang pendidik, aktivitas mengajar diakhiri dengan evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Sementara itu, dari perspektif siswa, hasil belajar menandakan akhir dan puncak dari aktivitas pembelajaran. Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, bisa disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diraih siswa setelah mengikuti aktivitas belajar. Pencapaian ini meliputi kemampuan yang terkait dengan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman melalui aktivitas belajar di lingkungan mereka.

Media pembelajaran yang baik dan optimal digunakan dalam pembelajaran adalah yang mampu menjawab berbagai permasalahan-permasalahan yang dihadapi dan dapat digunakan sebagai alat atau perantara sebagai sarana dari pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, memproses dan menyampaikan informasi atau pesan dengan kemajuan teknologi, dengan munculnya berbagai media pembelajaran yang baru salah satunya yaitu media video animasi, maka dalam hal ini media berbasis video animasi diuji cobakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh teknologi digital yang menyesuaikan perkembangan zaman, pemanfaatan media berbasis video animasi dalam pembelajaran dapat mempermudah pemahaman, memperkuat ingatan, menarik perhatian siswa, dan dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya Rachmawati dan Erwin, menyatakan bahwa penerapan model cooperative berbantuan video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, hal ini disebabkan karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar⁸. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Haryanto dkk, menunjukkan bahwa penggunaan model

⁷ Sunarti Rahman. *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, November, 289–302

⁸ Rachmawati, D., & Erwin, E. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu*, 6(4), 6133–6142.

pembelajaran kooperatif dengan bantuan video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang belajar dengan model tersebut memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional⁹. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah dkk, mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif yang didukung oleh video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol¹⁰.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin melihat hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Montasik melalui video animasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperative selama proses pembelajaran di SDN Montasik, oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperative Dengan Menggunakan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Kooperative dengan Menggunakan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk Menganalisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperative dengan Menggunakan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V.

⁹ Haryanto, A., Dantes, N., & Sadia, I. W. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1).

¹⁰ Ardiansyah, R., Yanti, F., & Wahyuni, S. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif berbantuan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 2345–2352.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah di dalam penelitian, yang digunakan dalam rumusan masalah, disebut sementara karena jawaban ini hanya didasarkan pada teori yang relevan, bukan pada faktor empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Pernyataan peneliti ini kebenarannya harus dibuktikan atau diuji terlebih dahulu¹¹.

Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V.

Hipotesis Nol (H₀): Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat terhadap Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

Menambahkan referensi tentang Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru atau Calon Guru

Hasil dari penelitian tersebut dapat memberi masukan untuk guru atau calon guru dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V dengan cara mengajar melalui video animasi.

b. Bagi Peneliti

Dari penelitian tersebut dapat memberikan berbagai manfaat bagi peneliti, seperti, dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dan

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021), hal 99-100

mengaplikasikan dalam dunia pendidikan. Selain itu, peneliti lebih peka dalam dunia pendidikan khususnya jenjang PGMI.

F. Definisi Operasional

Untuk mempelajari fokus penelitian ini, peneliti merumuskan definisi operasional mengenai hal-hal yang berhubungan dengan variabel penelitian yang akan diteliti:

1. Model cooperative

Model cooperative dalam penelitian ini dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa, saling berdiskusi, bertukar informasi, menyelesaikan tugas bersama, dan mempresentasikan hasil diskusi sesuai sintak pembelajaran yang digunakan.

2. Video Animasi

Video animasi dalam penelitian ini adalah sebagai media pembelajaran berbasis audio visual yang menampilkan gambar bergerak, suara, teks, dan ilustrasi untuk membantu siswa memahami dan konkret. Di dalam penelitian ini video animasi digunakan sebagai media pendukung pada materi ekosistem untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Jadi di dalam penelitian ini hasil belajar diukur pada ranah kognitif melalui skor tes yang diberikan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*) pada materi ekosistem.

G. Penelitian Relevan

1. Maria Vianney, Vidriana Oktoviana Bano, Audrey Louise Makatita, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Video Animasi dan LKPD Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Sebelum menggunakan kooperatif dengan langkah-langkah yang kurang tepat yaitu kegiatan prasiklus, ditemukan nilai rata-rata seluruh peserta didik adalah 59, 30 peserta didik yang tuntas adalah 7 orang peserta didik dengan

persentase 25% dan peserta didik yang tidak tuntas dari 21 orang peserta didik dengan persentase 75% hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model kooperatif dengan langkah-langkah yang kurang tepat yaitu masih rendah. Lalu setelah penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media video animasi dan LKPD Liveworksheet pada mata pelajaran biologi pada materi sistem pernapasan manusia pada siklus I berjalan dengan maksimal. dengan peningkatan hasil belajar meningkat dari 25% meningkat menjadi 50% dan pada siklus II menjadi 86%. Lalu hasil belajar peserta didik yang mengalami perkembangan baik, pada aspek afektif pada siklus I terdapat 14 peserta didik dengan predikat baik, 7 peserta didik dengan predikat cukup dan 7 peserta didik dengan predikat kurang. kemudian pada siklus II aspek afektif terdapat 14 peserta didik dengan predikat baik, 14 peserta didik dengan predikat sangat baik, dengan persentase 88% dan pada siklus II 100%. Sedangkan rata-rata persentase ketuntasan aspek afektif pada siklus I yaitu 74% dan siklus II 94%¹².

2. Andreas Karipi Tunggul, Vidriana Oktoviana Bano, Kevin Tamela, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif berbantuan Media Flipchart dan LKPD Flashcard, terhadap hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan model circuit learning berbantuan media flipchart dibandingkan dengan model konvensional, dengan nilai hitung = 7,844 yang lebih besar dari tabel =2,014 pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan temuan tersebut, menunjukkan bahwa model pembelajaran circuit learning berbantuan media flipchart berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa. Selain itu, penelitian juga mendukung temuan ini dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh model pembelajaran dengan flashcard terhadap motivasi dan hasil belajar biologi kelas XI SMA Negeri 2 Loa Janan”, menunjukkan bahwa penerapan

¹² Maria Vianney, Vidriana Oktoviana Bano, dan Audrey Louise Makatita, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Video Animasi dan LKPD Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar, jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, 11(1) 2025, 170-179*

model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dipadukan dengan media flashcard memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar serta hasil belajar siswa. Kebaharuan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media flipchart dengan LKPD flashcard¹³.

3. Antonius Suban Hali, Rista Apriliya Devi, Yuliana Maro, Peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif mata Pelajaran IPA Siswa Kelas Viuptd SD Negeri Oetete 1, penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil pada siklus I ke siklus II dengan nilai rata-rata siklus I (69,61%) meningkat menjadi (85,29%) pada siklus II. dari 28 siswa, yang tuntas 15 siswa (53,57%) sedangkan yang tidak tuntas 13 siswa (46,43%). Selanjutnya, pada siklus II, dari 28 siswa, dinyatakan tuntas Berjumlah (85,71%) sedangkan yang tidak tuntas 4 siswa (14,29%).

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar Siswa¹⁴

¹³ Andreas Karipi Tunggul, Vidriana Oktoviana Bano, dan Kevin Tamela dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif berbantuan Media Flipchart dan LKPD Flashcard terhadap Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Pembelajaran IPA*, 5(1) 2025, hlm 159.

¹⁴ Antonius Suban Hali, Rista Apriliya Devi, dan Yuliana Maro, *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPTD SD Negeri Oetete 1*, Penelitian Tindakan Kelas, (Kupang: UPTD SD Negeri Oetete 1, 2022), hlm. 45.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Trianto, mengartikan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Sedangkan menurut Joyce & Weil, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran memberikan gambaran yang sistematis mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Menurut Joyce & Weil, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, serta membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lainnya. Selanjutnya, menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, serta pengelolaan kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang sistematis yang digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Model Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4–6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen.

Selanjutnya, menurut Johnson & Johnson, pembelajaran kooperatif adalah penggunaan kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran sehingga siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan orang lain. Sementara itu, menurut Trianto, model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi pelajaran.

Pembelajaran cooperative inilah yang akan memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran cooperative pula, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. Jadi pembelajaran cooperative dikembangkan dengan dasar asumsi bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik dapat saling mengajari¹⁵. Walaupun dalam pembelajaran cooperative siswa dapat belajar dari dua sumber belajar utama, yaitu pengajaran dan teman belajar

Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Panggayuh tentang implementasi pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo menerangkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif menjadikan siswa bertambah aktif dan lebih fokus kepada pelajaran yang sedang disampaikan. Menurut Jerolimek dkk, mengatakan, keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan yang positif, adanya pengakuan dalam merespon

¹⁵ Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

perbedaan individu, siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana kelas yang rilek dan menyenangkan, terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa, memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan. Jadi keunggulan pembelajaran kooperatif adalah saling bekerjasama dan bergotong-royong atau saling mengajari dalam proses pembelajaran dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran

Berdasarkan uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan kerja sama siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan belajar secara bersama-sama.

3. Sintaks Pembelajaran Model Kooperatif

Berikut ini merupakan sintaks model pembelajaran cooperative adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Robert E, Slavin, sintaks model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

Fase	Kegiatan
Fase 1 Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta memotivasi siswa agar siap mengikuti proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari.
Fase 2 Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan materi pembelajaran, baik melalui penjelasan langsung, media pembelajaran, maupun sumber belajar lainnya. Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman awal kepada siswa.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang heterogen (berbeda kemampuan, jenis kelamin), biasanya terdiri dari 4-6 orang. Guru juga menjelaskan tugas dan aturan kerja kelompok.

Fase 4 Membimbing Kerja kelompok	Guru membimbing siswa dalam bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok. Pada tahap ini, siswa saling berdiskusi, bertukar pendapat, dan membantu memahami materi.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok. Evaluasi dapat berupa tes, kuis, atau presentasi hasil diskusi.
Fase 6 Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok berdasarkan hasil kerja mereka. Penghargaan ini bertujuan meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa ¹⁶ .

b. Menurut Trianto, sintaks model pembelajaran cooperative terdiri dari enam tahap, yaitu:

Fase	Kegiatan
Fase 1 Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta memberikan motivasi kepada siswa agar siap mengikuti proses pembelajaran.
Fase 2 Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui berbagai metode, seperti ceramah, diskusi, atau menggunakan media pembelajaran.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang heterogen, biasanya terdiri dari 4–6 orang.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok, membantu jika ada kesulitan, serta memastikan setiap anggota berpartisipasi aktif.
Fase 5 Evaluasi	Guru memberikan tes atau penilaian untuk mengetahui hasil belajar

¹⁶ Robert E. Slavin. (2015). *Cooperative Learning*. Boston: Allyn & Bacon.

	siswa, baik secara individu maupun kelompok
Fase 6 Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok atau individu yang menunjukkan hasil belajar yang baik sebagai bentuk apresiasi ¹⁷

c. Menurut Anita Lie, sintaks pembelajaran cooperative terdiri dari lima tahap, yaitu:

Fase	Kegiatan
Fase 1 Pembentukan Kelompok	Guru membentuk kelompok yang heterogen
Fase 2 Pemberian Tugas	Guru memberikan tugas yang harus diselesaikan bersama oleh kelompok
Fase 3 Kerjasama dalam kelompok	Siswa berdiskusi dan saling membantu memahami materi
Fase 4 Presentasi Hasil Kelompok	Kelompok menyampaikan hasil diskusi didepan kelas
Fase 5 Evaluasi	Guru memberikan penilaian terhadap hasil belajar siswa ¹⁸

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, peneliti memilih menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif menurut Robert E. Slavin. Hal ini dikarenakan sintaks yang dikemukakan Slavin lebih sistematis dan mudah diterapkan dalam pembelajaran, serta menekankan keseimbangan antara kerja sama kelompok dan tanggung jawab individu. Selain itu, adanya pemberian penghargaan dalam model Slavin dapat meningkatkan belajar siswa. Model ini juga telah banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya sehingga memiliki dasar empiris yang kuat dan relevan dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

¹⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta; Bumi Askari.

¹⁸ Anita Lie. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Wati, media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang memotivasi peserta didik untuk belajar

Menurut Lubis dan Azizan, secara *etimologi* media berasal dari bahasa latin yang artinya alat, sedangkan secara *terminology* media ialah menyajikan suatu informasi ilmiah yang dapat membuat seseorang paham dengan mudah¹⁹. Media adalah segala sesuatu yang dapat di indrakan yang berfungsi sebagai proses komunikasi antara komunikator dan komunikan²⁰.

Sedangkan Menurut Rosyid et al., menyatakan bahwa media ialah salah satu komponen yang disusun untuk memberikan kemudahan kepada seseorang dalam memahami sesuatu. Media yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan sesuatu dengan menggunakan alat tertentu yang disesuaikan dengan konsep terhadap apa yang akan disampaikan²¹.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan belajar dapat di capai. Fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak

¹⁹ Maulana Arafat Lubis and Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), 92.

²⁰ Irfan, Nursiah, and Nilam Rahayu, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) Secara Positif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar, 263.”

²¹ Zaiful Rosyid, Sa’diyah, and Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, 3.

membosankan, membantu siswa mengingat materi lebih lama, dan memperjelas penyajian informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat atau perantara untuk menyampaikan sesuatu hal agar memberikan kemudahan dalam memahami sesuatu, dengan adanya media maka seseorang akan menangkap sebuah informasi dengan mudah dan cepat.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Rusman, manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:²²

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi melalui penuturan kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi melakukan aktifitas seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.
- e. Media membantu menyajikan materi secara lebih jelas dan konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang abstrak.
- f. Penggunaan media yang menarik (misalnya video atau animasi) membuat siswa lebih tertarik dan tidak cepat bosan.
- g. Guru tidak hanya mengandalkan ceramah, tetapi bisa menggunakan gambar, audio, atau simulasi sehingga pembelajaran lebih hidup.

²² Rusman. *Belajar & Pembelajaran: berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2017. 1.

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.
- d. Memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa²³.

Selanjutnya, menurut Nana Sudjana dkk, manfaat media pembelajaran antara lain, yaitu:

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami.
- c. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi.
- d. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar.²⁴

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman materi, motivasi belajar, maupun hasil belajar siswa.

3. Media Vidio Animasi

Video animasi merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Sedangkan menurut Setyosari mengemukakan bahwa video animasi adalah sebagai media penyampaian pesan, termasuk media audio visual atau media pandang dengar. Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun. Selain itu juga mudah digunakan dan dapat diakses secara luas. Terdapat beberapa macam video yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yaitu terdapat video animasi pembelajaran, yaitu video yang menjelaskan materi, yang berupa tulisan beserta suara dan lain sebagainya.

²³ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

²⁴ Sudjana, N., & Rivai, A. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Animasi yang berasal dari Bahasa Yunani Anima yang berarti memberi nyawa. Sedangkan animasi sendiri yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan.

Selain itu Mayer dan Moreno pada Educational Psychology Review yang berjudul Animation as an Aid to Multimedia Learning mengemukakan bahwa animasi dapat menaikkan konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi, dimana dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Menurut Husni, video animasi ialah sebuah tayangan video yang menyerupai film yang terdiri dari gambar dan suara, kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik. Video animasi merupakan pergerakan suatu *frame* dengan *frame* lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar tersebut, misalnya suara percakapan atau dialog-dialog²⁵.

Menurut Alifa, juga menyatakan bahwa media video animasi ini sangat membantu pembelajaran karena memperluas ilmu pengetahuan serta wawasan peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan video animasi karena siswa tidak hanya sekedar melihat atau tidak hanya sekedar mendengarkan, dengan adanya media video animasi dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gerakan-gerakan animasi berupa gambar sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh guru²⁶.

²⁵ Husni, P. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jambi.*

²⁶ Alifa, N. e. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 10 No.6.*

Maka dari itu media video animasi memberikan tampilan yang sangat menarik ketika belajar sehingga membuat siswa berkesan.

Menurut Nurwahidah, menyatakan bahwa pembelajaran yang berkesan tidak hanya menggunakan kata-kata saja, tetapi perlu adanya suatu tindakan atau perlu adanya sesuatu yang akan menarik perhatian siswa. Penyampaian materi melalui media video animasi dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum tetapi ada hal lain yang diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar²⁷. Pembelajaran dengan video animasi mampu memberikan pengalaman bagi siswa ketika belajar, karna siswa dapat melihat sekaligus mendengarkan ketika pembelajaran sehingga memunculkan banyak pertanyaan yang membuat anak semakin tertarik untuk belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

4. Karakteristik Video Animasi

Media video animasi yang digunakan disekolah tentu memiliki karakteristik yang membedakan dengan media yang lainnya. Menurut Widyawardani, et.al., menyatakan bahwa karakteristik dari video animasi yaitu media yang dibuat disesuaikan dengan komposisi tampilan yang seimbang agar menarik bagi siswa secara visual, penggunaan media gambar, audio dan video animasi untuk mempermudah visualisasi dalam penyampaian materi, penjelasan materi disajikan dalam bentuk cerita yang didalamnya terdapat tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Adapun menurut Jerry et al., karakteristik media video animasi yaitu video pembelajaran hasil dari pengembangan yang di desain sedemikian rupa agar

²⁷ Nurwahidah, C. D. *MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI MAHASISWA*. Rausyan Fikr, Vol. 17 No.1.

dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara) dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual.

Menurut Heinich video animasi itu bersifat dinamis, mampu menjelaskan proses atau peristiwa, dapat digunakan secara berulang-ulang, mendukung pembelajaran mandiri, lebih efektif untuk pembelajaran disbanding menggunakan teks.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik video animasi menjadikannya sebagai media yang inovatif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

5. Kelebihan dan Kekurangan Vidio Animasi

Menurut Azhar Arsyad, kelebihan media video animasi antara lain:

- a. Mampu menyajikan objek atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung.
- b. Dapat menampilkan proses secara berulang sehingga mudah dipahami.
- c. Menarik perhatian siswa karena memadukan unsur visual dan audio.

Menurut Daryanto, video animasi memiliki kelebihan:

- a. Membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.
- b. Mempermudah pemahaman materi yang abstrak.
- c. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, kelebihan video animasi yaitu:

- a. Menyajikan informasi secara jelas dan sistematis.
- b. Dapat digunakan berulang-ulang sesuai kebutuhan.
- c. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Penggunaan video animasi juga terdapat beberapa kekurangan antara lain:

Menurut Azhar Arsyad, kekurangan media video antara lain:

- a. Membutuhkan peralatan khusus seperti listrik dan perangkat pemutar.

- b. Biaya pembuatan relatif mahal.
- c. Tidak semua materi cocok disajikan dalam bentuk video.

Menurut Daryanto, kekurangan video animasi yaitu:

- a. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatan.
- b. Jika tidak dirancang dengan baik, dapat mengurangi fokus siswa.

Selain itu, menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, kekurangan video animasi antara lain:

- a. Interaksi langsung antara guru dan siswa dapat berkurang.
- b. Ketergantungan pada teknologi.
- c. Memerlukan waktu dalam persiapan penggunaan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi memiliki banyak kelebihan, terutama dalam meningkatkan daya tarik, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Namun, penggunaannya juga memiliki keterbatasan, seperti kebutuhan teknologi dan biaya. Oleh karena itu, penggunaan video animasi perlu disesuaikan dengan kondisi dan tujuan pembelajaran agar lebih efektif.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut K. Brahim, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar adalah prestasi yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar²⁸. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Untuk

²⁸ Ahmad. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Predana Media Grup,) h.5-6.

mengukur tingkat penguasaan siswa selama proses pembelajaran, guru melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa yang dimana mencakup segala hal yang dipelajari di kelas yang berkaitan dengan pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan atau kemampuan siswa setelah belajar menggunakan pendekatan saintifik. Hasil belajar yang diperoleh siswa diukur berdasarkan perbedaan tingkah laku sebelum dan sesudah belajar.

Beberapa ahli di dalam dunia pendidikan memberikan definisi belajar sebagai berikut: Sntrock dan Yussen “mengemukakan bahwa belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman”. Sugihartono mengemukakan bahwa “belajar” adalah salah satu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”²⁹. Slameto mengemukakan bahwa “belajar” merupakan suatu proses tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman. Jadi hasil ialah akibat dari suatu aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap melalui ujian tes. Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan.

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan menjadi dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan keterampilan untuk berinteraksi.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kebiasaan yang terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan,

²⁹ Sugihartono, dkk, *Psikologi pendidikan*(Yogyakarta: UNY Press),h.74

sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh oleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pembelajaran. Hasil belajar siswa juga tidak hanya ditentukan dari kemampuan belajarnya, tetapi sistem pengajaran yang digunakan oleh guru yang meliputi media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan, karena seorang guru harus menguasai dan memiliki pengetahuan tentang model yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, dan memikirkan metode yang dianggap paling efektif dipakai dalam proses belajar mengajar.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar setiap individu sangat dipengaruhi oleh proses belajar yang dialami siswa. Menurut Muhibbin Syah, terdapat tiga faktor utama yang memengaruhi belajar, yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar³⁰.

- a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, terdiri atas:
 - 1) Fisiologis, meliputi kondisi jasmani secara umum serta fungsi panca indra.
 - 2) Psikologis, mencakup aspek kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi, dan kemampuan kognitif.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri siswa, yang dapat memengaruhi proses maupun hasil belajarnya, dapat meliputi:
 - 1) Lingkungan sosial, seperti interaksi dengan orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang terdiri atas lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
 - 2) Lingkungan non-sosial, seperti kondisi udara, waktu belajar, cuaca, lokasi sekolah, serta ketersediaan sarana pembelajaran.

³⁰ Syah, M. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset,

- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yaitu usaha atau strategi yang dipilih siswa dalam mempelajari materi, termasuk model, metode, maupun teknik belajar yang digunakan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru perlu memperhatikan perbedaan individu ketika mengajar, agar dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kondisi masing-masing siswa untuk mendukung keberhasilan belajar. Hal ini penting karena setiap siswa dipengaruhi oleh faktor yang berbeda-beda. Salah satu faktor penting yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah pendekatan belajar. Joyce, menegaskan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam merancang kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, oleh karena itu, ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran turut menentukan tingkat keberhasilan hasil belajar siswa³¹.

3. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom, hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun indikator hasil belajar berdasarkan ketiga ranah tersebut adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa. Indikatornya meliputi:

- 1) Mengingat (C1) → menyebutkan, menghafal, mengidentifikasi
- 2) Memahami (C2) → menjelaskan, menguraikan, menafsirkan
- 3) Menerapkan (C3) → menggunakan, menghitung, memecahkan masalah
- 4) Menganalisis (C4) → membedakan, mengelompokkan, membandingkan
- 5) Mengevaluasi (C5) → menilai, mengkritik, memutuskan
- 6) Mencipta (C6) → merancang, membuat, menyusun

³¹ Trianto, *Model pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara,),h.22

b. Ranah Afektif (Sikap)

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Indikatornya meliputi:

- 1) Menerima → memperhatikan, mendengarkan
- 2) Merespon → bertanya, menjawab, berpartisipasi
- 3) Menghargai → menunjukkan sikap menghargai, menerima pendapat
- 4) Mengorganisasi → mengatur nilai dalam diri
- 5) Karakterisasi → menunjukkan sikap konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

c. Ranah Psikomotor (Keterampilan)

Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau tindakan.

Indikatornya meliputi:

- 1) Meniru → mengikuti contoh
- 2) Memanipulasi → melakukan sesuai petunjuk
- 3) Presisi → melakukan dengan tepat
- 4) Artikulasi → mengoordinasikan beberapa keterampilan
- 5) Naturalisasi → melakukan secara otomatis dan terampil³².

D. Pembelajaran IPAS

1. Materi Pembelajaran IPAS

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan materi IPAS mengenai tentang “Harmoni dalam Ekosistem”, Topik A: Memakan dan Dimakan. Materi ini sesuai dengan CP dan ATP Kurikulum Merdeka Kelas V Fase C.³³

NO	Capaian Pembelajaran	Alur dan Tujuan Pembelajaran
	Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi	1. Menganalisis hubungan antar makhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaringjaring makanan

³² Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

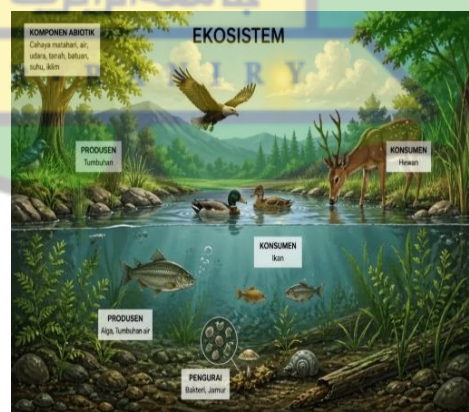
³³ Kemendikbudristek, “*Capaian Pembelajaran IPA Fase C SD (kurikulum Merdeka)*..

<p>tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.</p>	<p>2. Mendeskripsikan proses transformasi antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem</p> <p>3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam</p>
---	--

Tabel 1.2 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

Adapun materi makan dan dimakan adalah sebagai berikut:

- a. Ekosistem adalah merupakan kesatuan antara makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya yang saling berinteraksi dan membentuk suatu sistem. Menurut Eugene P. Odum, ekosistem adalah suatu unit fungsional dasar dalam ekologi yang di dalamnya terdapat interaksi antara organisme dengan lingkungan fisiknya. Sementara itu, menurut Soemarwoto, ekosistem adalah suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.



Gambar 2. 1 Ekosistem

b. Komponen Ekosistem terdiri dari dua bagian utama, yaitu:

1) Komponen Biotik adalah semua makhluk hidup yang terdapat dalam ekosistem, meliputi:

Produsen → tumbuhan hijau yang dapat membuat makanan sendiri

Konsumen → hewan atau manusia yang memakan makhluk hidup lain

Dekomposer → organisme pengurai seperti bakteri dan jamur

2) Komponen Abiotik adalah faktor tak hidup yang mempengaruhi kehidupan, seperti: Air, Tanah, Udara, Cahaya matahari, Suhu



Gambar 2. 2 Komponen Biotik dan Abiotik

c. Rantai makanan adalah peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup yang menunjukkan perpindahan energi dalam suatu ekosistem. Menurut Neil A. Campbell, rantai makanan menggambarkan jalur perpindahan energi dari satu organisme ke organisme lain melalui proses makan dan dimakan. Contoh rantai makanan:

Rumput → Belalang → Katak → Ular → Elang

Penjelasan:

Rumput = produsen

Belalang = konsumen tingkat I

Katak = konsumen tingkat II

Ular = konsumen tingkat III

Elang = konsumen puncak



Gambar 2. 3 Rantai Makanan

d. Peran Makhluk Hidup dalam Menjaga Keseimbangan Ekosistem

Makhluk hidup memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Keseimbangan ekosistem terjadi apabila hubungan antara komponen biotik dan abiotik berjalan dengan baik. Adapun peran makhluk hidup antara lain:

1) Produsen

Menghasilkan makanan melalui fotosintesis menjadi sumber energi utama bagi makhluk hidup lain

2) Konsumen

Mengontrol populasi makhluk hidup lain menjaga keseimbangan rantai makanan

3) Dekomposer

Menguraikan sisa makhluk hidup mengembalikan unsur hara ke tanah



Gambar 2. 4 Peran Makhluk Hidup dalam Menjaga Ekosistem

Topik Memakan dan Dimakan membahas tentang hubungan makan-memakan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Materi ini menekankan pemahaman bahwa setiap makhluk hidup saling bergantung satu sama lain untuk mempertahankan kehidupan. Oleh karena itu topik memakan dan dimakan sangat relevan untuk diajarkan kepada siswa melalui model *cooperative* dengan menggunakan video animasi, karena dapat meningkatkan kepedulian siswa terhadap satu sama lain

E. Kerangka Berpikir

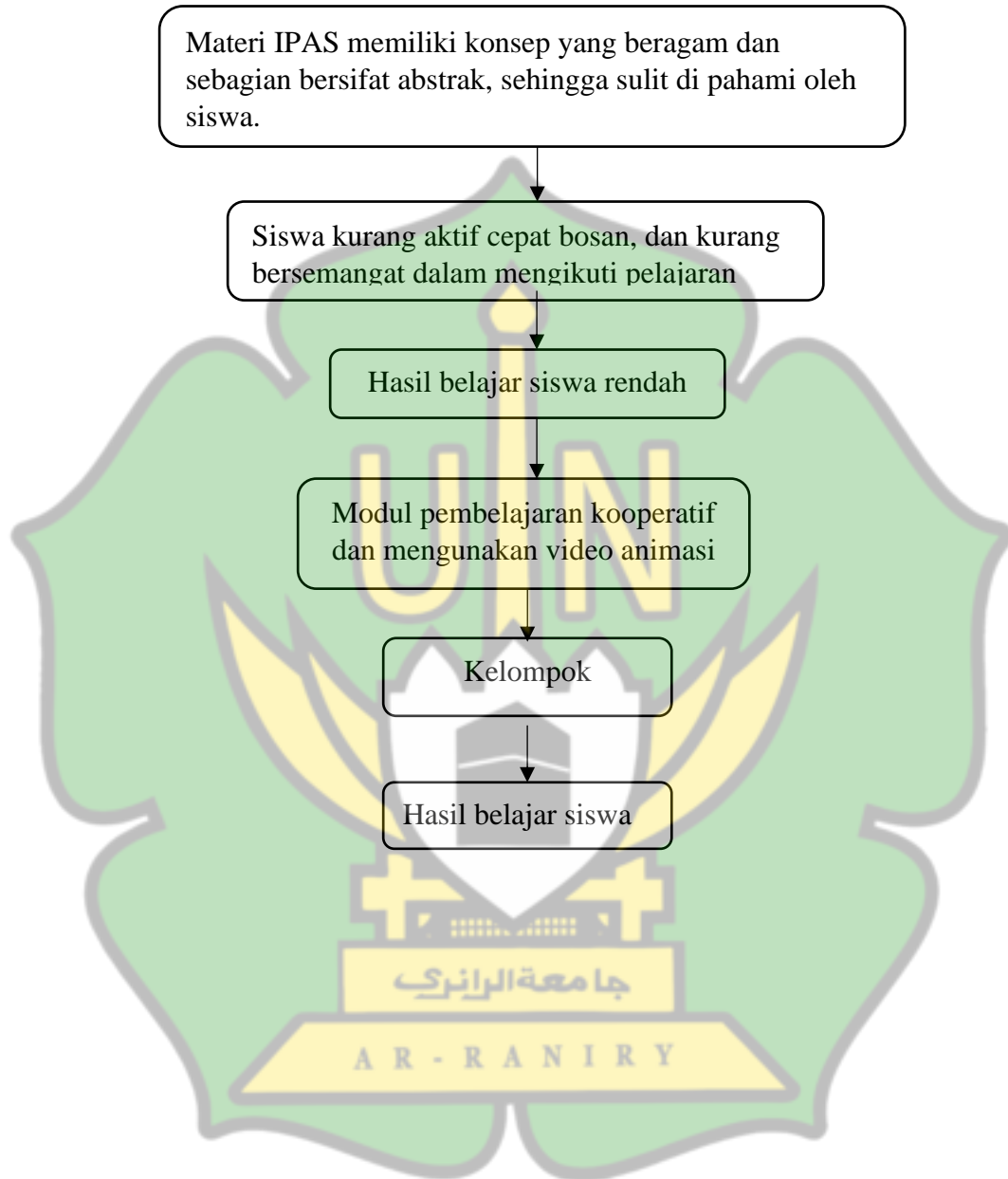
Proses pembelajaran di sekolah dasar seringkali masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang memahami materi secara optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil sehingga memungkinkan siswa saling bertukar informasi, berdiskusi, dan membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran. Menurut Robert E. Slavin, pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar karena melibatkan interaksi aktif antar siswa.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti video animasi juga dapat membantu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Video animasi mampu menyajikan materi secara visual dan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak, terutama pada materi seperti ekosistem dan rantai makanan. Dengan mengombinasikan model pembelajaran kooperatif dan media video animasi, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan bantuan video animasi dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, semakin baik

penerapan model pembelajaran kooperatif dan penggunaan video animasi, maka semakin meningkat pula hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kuasi eksperimen* (eksperimen semu). *kuasi eksperimen* ialah metode eksperimen semu yang merupakan penelitian yang sifatnya mendekati penelitian eksperimen. *kuasi eksperimen* tidak dapat dikatakan benar-benar eksperimen dikarenakan objek penelitiannya adalah manusia yang berarti subjek tidak dapat dimanipulasi dan dikontrol secara intensif. Metode penelitian *kuasi eksperimen* melibatkan kelompok kontrol (kelompok pebanding) dan kelompok eksperimen, namun kelompok tersebut tidak dipilih secara acak³⁴. Serta hasil belajar/tingkat kemampuan siswa tidak dapat ditentukan oleh peneliti.

2. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini terdapat dua kelas yang dijadikan subjek penelitian dan diberi perlakuan, dan kelas tersebut disebut kelas kontrol dan kelas eksperimen penelitian. Desain penelitiannya yaitu *non-equivalent control group design*. Sebelum dilakukannya perlakuan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol akan ada tes awal (*pretest*) yang bermaksud untuk memahami kondisi sebelum dilakukannya perlakuan. Setelah pemberian perlakuan selesai, akan diberikan tes akhir (*posttest*). Tujuan dilakukannya tes ini yaitu mencoba mengetahui keadaan kelompok setelah treatment. Setelah itu pada kelas eksperimen diberikan perlakuan model kooperatif dengan menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran. Setelah selesai proses pembelajaran, maka siswa diberikan *post-test* untuk melihat perubahan kemampuan siswa. Lebih lanjutnya desain penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini seperti yang disajikan dalam tabel berikut:

³⁴ Isnawan, Muhammad Galang. *Kuasi Eksperimen*, Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₄

Keterangan:

- O₁ : Tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan
 X₁ : Perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok eksperimen
 O₂ : Tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan³⁵.
 O₃ : Tes dua (*pre-test*) sebelum perlakuan
 O₄ : Tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Montasik. Peneliti melakukan penelitian ini pada semester genap, Tahun ajaran 2025/2026 dikelas V SDN Montasik.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian, populasi yaitu seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan seluruh objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Montasik.

2. Sampel

Menurut Sugiyono, sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi tersebut³⁶. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah siswa SDN Montasik kelas VA dan kelas VB. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu yang di tetapkan oleh peneliti, sehingga sampel yang dipilih di anggap relevan dan sesuai dengan

³⁵ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif dan R & D*. h. 74

³⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. 3. Bandung: Alfabeta,

tujuan penelitian. Berikut jumlah sampel yang terdiri dari siswa kelas VA dan VB.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V A	20
2	V B	20
Jumlah		40

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan dan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. adapun teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelengensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok³⁷. Tes dapat berupa serangkaian pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat dan kemampuan yang dimiliki oleh individu dan kelompok.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang terjadi pada siswa selama menerapkan model cooperative dengan menggunakan video animasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model cooperative dengan menggunakan video animasi. Tes yang digunakan berupa pilihan ganda yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran IPAS pada materi “Harmoni dalam Ekosistem”. Tes hasil belajar

³⁷ Hikmawati, D. F. *Metodelogi Penelitian* (Issue 1). PT Rajagrafindo Persada

diberikan sebelum mulai pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*).

F. Teknik Analisis Data

Menurut Suharsimi Arikunto, teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk mengolah data yang telah terkumpul sehingga dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan penelitian.³⁸

Setelah data terkumpul dari lapangan, maka data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan *SPSS 23*. Dalam menganalisis data tersebut maka peneliti terlebih dahulu menganalisis data dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Setelah diketahui hasil dari uji tersebut maka peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas, setelah itu peneliti analisis data dengan menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari model cooperative dengan menggunakan video animasi terhadap hasil belajar siswa. Adapun analisis data penelitian melalui langkah-langkah berikut:

1. Uji Validitas

Setiap instrument penelitian pasti akan melewati tahapan pengujian validitas. Suatu instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrument penelitian dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Jika instrument penelitian valid, maka instrument itu dapat digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa. Jadi untuk uji validitas instrument penelitian ini menggunakan *SPSS 23*.

Kriteria pengujian instrument dikatakan valid jika ($r_h > r_t$) nilai r hitung lebih besar dari nilai r_{tabel} dan begitu juga sebaliknya jika ($r_h < r_t$) nilai r_{hitung} lebih kecil dari nilai r_{tabel} maka instrument tersebut tidak valid dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (dk) $dk = n_1 + n_2 = n - 2$ ³⁹.

2. Uji Reliabilitas

Uji realibilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui kehandalan (tingkat kepercayaan) suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu item pertanyaan yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat

³⁸ Arikunto, S. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta; Rineka Cipta

³⁹ Siregar, S. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Askara.

dipercaya sesuai dengan kenyataan sehingga dapat diuji berkali-kali. Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan *SPSS 23*.

Selanjutnya membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dikatakan reliabel, sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument dikatakan tidak reliabel. Soal dikatakan reliabel jika nilai $r \geq 0,60$.

3. Tingkat Kesukaran

Instrumen yang baik adalah instrument yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Sudijono mengatakan bahwa bermutu atau tidaknya butir-butir tes hasil belajar diketahui dari derajat kesukaran yang dimiliki oleh masing-masing butir item tersebut⁴⁰. Menurut Whiterington, angka indeks kesukaran item besarnya berkisar 0 sampai dengan 1,00. Untuk menghitung tingkat kesukaran butir tes menggunakan *SPSS 23*.

4. Daya Pembeda

Uji daya pembeda soal tes adalah tingkat kemampuan untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Untuk menentukan daya pembeda tiap item adalah dengan menggunakan *SPSS 23*.

5. Uji Normalitas

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui data akhir yang digunakan berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini akan menggunakan uji *Shapiro-wilk* dengan bantuan *SPSS 23*, dengan kriteria pengujian jika nilai

- Jika $sig \geq 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal
- jika $sig \leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

6. Uji Homogenitas

Setelah mendapatkan hasil pengujian normalitas data maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS 23* dengan uji *lavene statistic* dengan (p-value)

⁴⁰ Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Jika $\text{sig} > 0,05$ data homogen
- Jika $\text{sig} < 0,05$ data tidak homogen

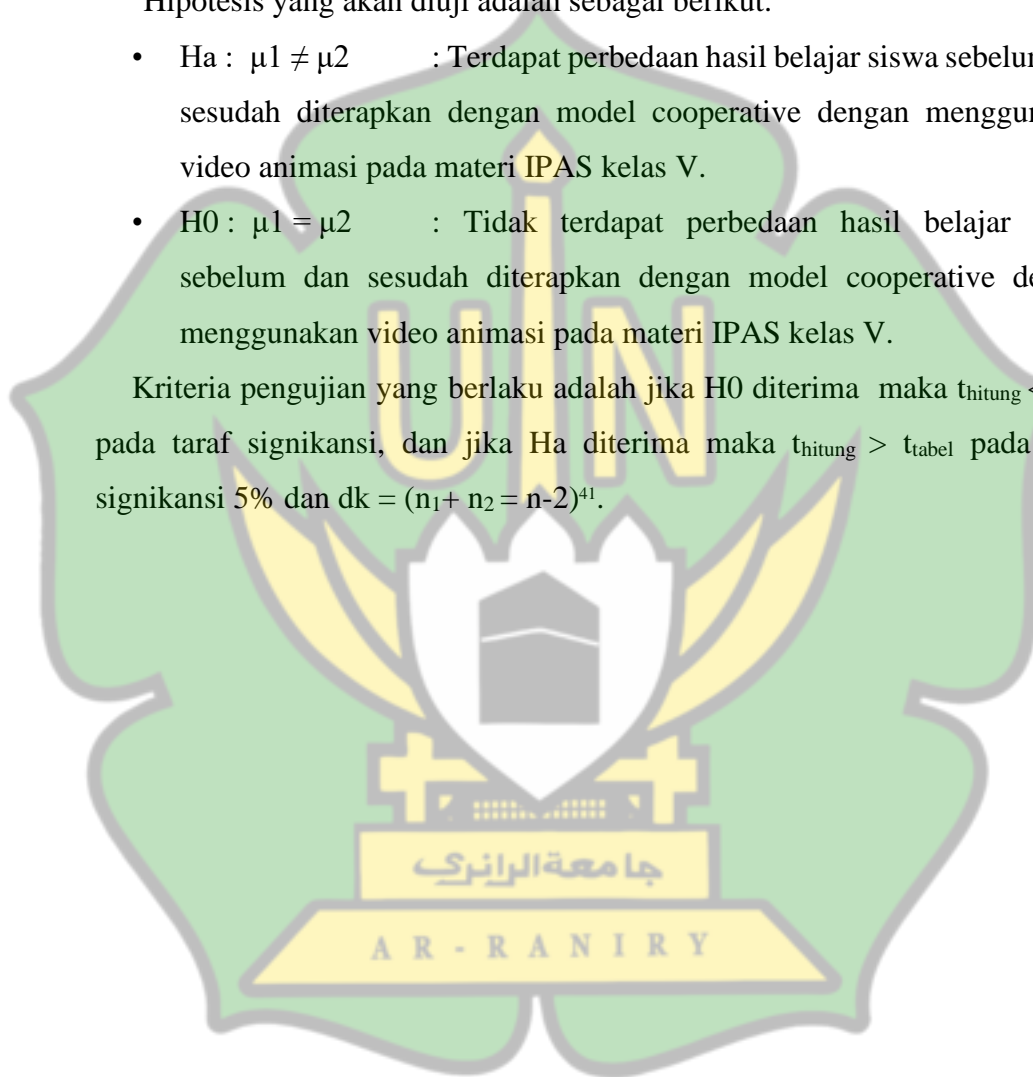
7. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka didapatkan data yang normal dan homogen. Seperti yang dijelaskan sebelumnya sampel harus memiliki kemampuan awal yang sama, normal dan juga homogen untuk dapat dilanjutkan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Samples t-Test*.

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

- $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan dengan model cooperative dengan menggunakan video animasi pada materi IPAS kelas V.
- $H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan dengan model cooperative dengan menggunakan video animasi pada materi IPAS kelas V.

Kriteria pengujian yang berlaku adalah jika H_0 diterima maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikansi, dan jika H_a diterima maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)^{41}$.



⁴¹Sugiyono. *Metode Penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya SDN Montasik

SD Negeri Montasik adalah sekolah dasar negeri yang terletak di Desa Lamnga, Kecamatan Montasik, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Sekolah ini berdiri sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar untuk memberi akses belajar kepada anak-anak di wilayah Montasik dan sekitarnya.

Berdasarkan data dokumen sekolah, SDN Montasik mulai beroperasi sejak tahun 1977, dengan Surat Keputusan pendirian yang ditetapkan pada tanggal 30 Januari 1977 dan izin operasional pada 27 Januari 1977. Sejak awal pendiriannya, SD Negeri Montasik berkomitmen untuk: memberikan pendidikan dasar yang layak dan merata kepada masyarakat setempat, khususnya di Desa Lamnga, dan membantu mencerdaskan generasi muda sebagai bagian dari kontribusi pembangunan sumber daya manusia di Kecamatan Montasik dan Kabupaten Aceh Besar.

Seiring waktu, sekolah terus berkembang baik dari sisi fasilitas maupun mutu pendidikan. Sekolah ini juga telah mendapatkan akreditasi dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah sebagai bukti standar kualitas pembelajaran yang dijalankan.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas instrument berupa tes yang dilakukan pada setiap item pertanyaan. dan perhitungan uji validitas menggunakan *SPSS 23*. Setelah menghitung r_{hitung} , kemudian membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} yang telah ditetapkan berdasarkan jumlah responden 29 (kelas A = 14 dan kelas B = 15) $dk = n_1 + n_2 = n - 2$ ($14 + 15 = 29 - 2 = 27$) dengan tarif signifikan 5% didapatkan nilai r_{tabel} adalah sebesar (0.381). Syarat pengujiannya, jika r_{hitung} lebih besar ($>$) dari nilai r_{tabel} maka soal dinyatakan valid, begitupun sebaliknya jika nilai r_{hitung} lebih kecil ($<$) dari r_{tabel} maka soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Soal

Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	keterangan
P1	0,384	0,381	Valid
P2	0,435	0,381	Valid
P4	0,506	0,381	Valid
P6	0,412	0,381	Valid
P7	0,494	0,381	Valid
P8	0,506	0,381	Valid
P9	0,484	0,381	Valid
P10	0,384	0,381	Valid
P11	0,506	0,381	Valid
P12	0,412	0,381	Valid
P13	0,506	0,381	Valid
P14	0,506	0,381	Valid
P15	0,471	0,381	Valid
P16	0,484	0,381	Valid
P18	0,506	0,381	Valid
P19	0,501	0,381	Valid
P21	0,484	0,381	Valid
P22	0,506	0,381	Valid
P23	0,471	0,381	Valid
P24	0,501	0,381	Valid
P25	0,509	0,381	Valid

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh hasil perhitungan uji validitas instrument dari 25 item soal terdapat 21 soal yang valid dan 4 soal tidak valid. Berdasarkan hasil tersebut, maka soal yang dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah 21 soal.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Item soal yang sudah dinyatakan valid akan diuji reliabilitannya dengan menggunakan *SPSS 23* melalui metode *Split-Half Coefficient*. Berikut adalah hasil dari uji reliabilitas

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Soal
Reliability Statistics

Split-Half Coefficient	N of Items
.888	21

Berdasarkan tabel yang diperoleh dari perhitungan *SPSS 23* maka 21 soal dikatakan reliabel. Hal ini dapat dilihat pada hasil nilai *Split-Half Coefficient* jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. pada signifikansi 5% dengan $dk = n_1 + n_2 = n - 2$ (14 +

15 = 29 - 2 = 27) diperoleh nilai r_{hitung} 0,888 dan r_{tabel} 0,381, dikarenakan nilai $0,888 \geq 0,381$ maka 21 item soal dikatakan reliabel.

c. Uji Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif ini memiliki tujuan untuk memberikan gambaran (deskripsi) mengenai suatu data agar data yang disajikan menjadi lebih mudah dipahami oleh pembaca. Statistik deskriptif menjelaskan berbagai karakteristik data. Adapun hasil analisis deskriptif pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Statistik Deskriptif

	Kontrol		Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	20	20	20	20
Maksimum	75	85	80	95
Minimum	40	50	40	60
Statistic	62.00	70.00	60.75	78.75

Nilai rata-rata (mean) prestes kelas kontrol adalah 62,00 dan prestes kelas eksperimen adalah 60,75. Dan nilai tertinggi (maximum) prestes kelas kontrol adalah 75 dan nilai tertinggi prestes kelas eksperimen adalah 80. Dan pretest nilai terendah (minimum) kelas kontrol adalah 40 dan nilai terendah kelas eksperimen adalah 40. Nilai rata-rata (mean) posttest kelas kontrol adalah 70,00 dan posttest kelas eksperimen adalah 78,75. Dan nilai tertinggi (maximum) posttest kelas kontrol adalah 85 dan nilai tertinggi posttest kelas eksperimen adalah 95. Dan posttest nilai terendah (minimum) kelas kontrol adalah 50 dan nilai terendah kelas eksperimen adalah 60

d. Uji Taraf Kesukaran

Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini dilakukan untuk mengkaji soal tes berdasarkan tingkat kesulitannya apakah soal tersebut dikategorikan sukar, sedang dan mudah. Adapun analisis data tingkat kesukaran instrument soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Uji Taraf Kesukaran

No Item Soal	Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
P1	0.8148	Mudah
P2	0.2593	Sukar
P4	0.4815	Sedang
P6	0.1481	Sukar

P7	0.5926	Sedang
P8	0.5185	Sedang
P9	0.6667	Sedang
P10	0.8148	Mudah
P11	0.5185	Sedang
P12	0.7778	Mudah
P13	0.5185	Sedang
P14	0.5185	Sedang
P15	0.3333	Sedang
P16	0.6667	Sedang
P18	0.5556	Sedang
P19	0.5556	Sedang
P21	0.6296	Sedang
P22	0.5185	Sedang
P23	0.6667	Sedang
P24	0.5556	Sedang
P25	0.4815	Sedang

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran diketahui bahwa 16 butir soal berada pada kategori sedang, 3 butir soal termasuk kategori mudah, dan 2 butir soal termasuk kategori sukar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan memiliki tingkat kesukaran yang baik karena di dominasi oleh soal kategori sedang.

e. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda adalah uji tingkat kemampuan instrument untuk membedakan peserta didik yang berkemampuan rendah. Uji daya pembeda yang akan digunakan di hitung dengan menggunakan *SPSS 23* sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Daya Pembeda

No Item Soal	Indeks Uji Daya pembeda	Kriteria Uji Daya Pembeda
P1	0.420	Baik
P2	0.022	Tidak Baik
P4	0.479	Baik
P6	0.096	Tidak Baik
P7	0.510	Baik
P8	0.282	Cukup
P9	0.403	Baik
P10	0.460	Baik
P11	0.647	Baik
P12	0.524	Baik
P13	0.565	Baik
P14	0.680	Baik
P15	0.409	Baik
P16	0.487	Baik
P18	0.353	Cukup
P19	0.593	Baik

P21	0.050	Tidak Baik
P22	0.614	Baik
P23	0.675	Baik
P24	0.576	Baik
P25	0.876	Baik

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa dari 21 soal terdapat 16 butir soal dikategorikan baik, 3 butir soal dikategorikan tidak baik dan 2 soal dikategorikan cukup

f. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistic parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan *software SPSS 23* dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $\geq \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas yang diperoleh pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk		
Statistic	df	sig
.915	20	.079
.955	20	.441
.927	20	.136
.945	20	.304

Nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* untuk variabel hasil belajar pertama (Pretest) kelas kontrol adalah 0,079 dan kelas eksperimen adalah 0,441, sedangkan untuk variabel hasil belajar kedua (posttest) kelas kontrol adalah 0,136 dan kelas eksperimen adalah 0,304. Ke empat nilai signifikansi tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05. Dengan ini posttest dinyatakan normal.

g. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogenitas kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut akan diujikan sampel penelitian, sebelumnya akan diuji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS 23* dengan kriteria pengujian. Apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa $P \geq \alpha = 5\%$ atau *Probabilitas* $\geq \alpha = 0,05$ maka data bersifat homogen. Adapun

hasil perhitungan uji homogenitas data awal (*pre-test*) adalah pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Post-test

Levene Statistic	df1	df2	sig
.071	1	38	.791

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada data akhir (*post-test*) menggunakan SPSS 23 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,791, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05 atau nilai sig $0,791 \geq 0,05$ yang artinya data akhir (*post-test*) bersifat homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama-sama homogen.

h. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dan didapatkan data berdistribusi normal dan bersifat homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 23 dengan uji *independent sampel t-test*.

Uji *Independent Samples t-test* digunakan dalam penelitian ini karena bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara dua kelompok yang saling bebas (*independen*). Kelompok yang dimaksud adalah kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 4.7 Analisis Data Uji Hipotesis

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means	t-test for Equality of Means			
	F	Sig	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	.071	.791	-2.788	38	.008	-8.75000
Equal variances not assumed			-2.788	38	.008	-8.75000

Berdasarkan data diatas, diperoleh nilai rata-rata (*mean difference*) sebesar -8,75000 dengan nilai t_{hitung} sebesar -2,788, derajat kebebasan (df) 38, serta nilai sig (2-tailed) sebesar 0,008 lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. sesuai dengan bunyi hipotesis “apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model cooperative dengan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran IPAS kelas V SD/MI. Oleh karena itu, model cooperative dengan menggunakan media video animasi dapat dinyatakan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Montasik tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan di kelas V A dan V B, untuk kelas V A berjumlah 20 peserta didik sebagai kelas kontrol, dan kelas V B berjumlah 20 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan sesuai jam pelajaran dengan materi ajar harmoni dalam ekosistem. Berikut adalah pembahasan terhadap hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan analisis data.

1. Penggunaan Model Cooperative Dengan Menggunakan Video Animasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV, penggunaan model pembelajaran cooperative dengan bantuan video animasi memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa. Sebelum penerapan model ini, pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Pada saat pelaksanaan penelitian, pembelajaran dimulai dengan guru menayangkan video animasi yang sesuai dengan materi IPA yang diajarkan. Video animasi tersebut digunakan sebagai stimulus awal untuk menarik perhatian siswa dan memberikan gambaran konkret terhadap materi yang akan dipelajari. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan metode sebelumnya.

Setelah penayangan video, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen. Dalam kelompok tersebut, siswa diminta untuk mendiskusikan materi yang telah disajikan melalui video animasi. Kegiatan diskusi dilakukan dengan saling bertukar pendapat, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selama proses ini, siswa terlihat lebih aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Penggunaan model cooperative memungkinkan siswa untuk belajar secara bersama-sama dan saling membantu dalam memahami materi. Siswa yang memiliki pemahaman lebih baik dapat membantu teman satu kelompoknya, sehingga terjadi interaksi yang positif antar siswa. Selain itu, media video animasi membantu memperjelas konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model cooperative dengan video animasi. Sebagian besar siswa mampu mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok dan penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Selain itu, motivasi dan keaktifan siswa juga mengalami peningkatan. Siswa lebih berani mengemukakan pendapat, bertanya, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti pengelolaan waktu diskusi yang kurang optimal dan adanya beberapa siswa yang masih pasif. Oleh karena itu, guru perlu memberikan arahan dan bimbingan yang lebih intensif agar semua siswa dapat berpartisipasi secara maksimal.

a. Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran cooperative yang dipadukan dengan penggunaan media video animasi. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap awal, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, memeriksa kehadiran siswa, serta menyiapkan kondisi kelas agar siap

untuk belajar. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai agar siswa memiliki gambaran tentang materi yang akan dipelajari.

Guru kemudian melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa, guru menayangkan video animasi yang relevan dengan materi IPA. Penayangan video ini bertujuan untuk memberikan stimulus awal dan membantu siswa memahami konsep secara visual.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menerapkan model pembelajaran cooperative dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta memotivasi siswa agar siap mengikuti proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari.

b) Menyajikan Informasi

Guru menyampaikan materi pembelajaran, baik melalui penjelasan langsung, media pembelajaran, maupun sumber belajar lainnya. Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman awal kepada siswa.

c) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok

Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang heterogen (berbeda kemampuan, jenis kelamin), biasanya terdiri dari 4–6 orang. Guru juga menjelaskan tugas dan aturan kerja kelompok.

d) Membimbing Kerja kelompok

Guru membimbing siswa dalam bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok. Pada tahap ini, siswa saling berdiskusi, bertukar pendapat, dan membantu memahami materi.

e) Evaluasi

Guru mengevaluasi hasil belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok. Evaluasi dapat berupa tes, kuis, atau presentasi hasil diskusi.

f) Memberikan Penghargaan

Guru memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok berdasarkan hasil kerja mereka. Penghargaan ini bertujuan meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa

3) Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Selanjutnya, guru memberikan evaluasi berupa soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi dan salam penutup.

b. Proses Pembelajaran Kelas Kontrol

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan tanpa menggunakan model pembelajaran cooperative dan tanpa bantuan media video animasi. Pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran tetap terdiri dari tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap awal, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, memeriksa kehadiran siswa, serta menyiapkan kondisi kelas agar siap untuk mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Guru juga melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Namun, pada tahap ini tidak digunakan media pembelajaran seperti video animasi, melainkan hanya penjelasan secara lisan.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Guru menjelaskan materi pelajaran secara langsung di depan

kelas, sementara siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan yang diberikan.

Selama proses pembelajaran, interaksi yang terjadi cenderung satu arah, yaitu dari guru kepada siswa. Meskipun guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, hanya beberapa siswa yang aktif berpartisipasi, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif.

Guru juga memberikan contoh-contoh terkait materi yang diajarkan, kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan secara individu. Dalam kegiatan ini, siswa kurang melakukan kerja sama dengan teman, sehingga proses pembelajaran lebih bersifat individual.

3) Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan evaluasi berupa soal untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Guru kemudian memberikan umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa dan menutup pembelajaran dengan salam.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat perbedaan yang signifikan antara proses dan hasil pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran cooperative dengan bantuan video animasi, proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Siswa terlibat langsung dalam kegiatan diskusi kelompok, saling bertukar pendapat, serta bekerja sama dalam memahami materi. Penggunaan video animasi juga membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih jelas dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Siswa lebih banyak menerima penjelasan secara pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi yang terjadi terbatas, sehingga keaktifan dan motivasi belajar siswa relatif lebih rendah.

Dari segi hasil belajar, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas eksperimen mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada kelas kontrol masih terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan.

2. Analisis Hasil Belajar

Berdasarkan uraian proses pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan data kelas eksperimen yang menggunakan model cooperative dengan bantuan video animasi memiliki hasil lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran metode ceramah dan diskusi. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan skor peserta didik, yang dimana hasil kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Hasil penelitian ini diperoleh dari pengumpulan data berupa soal pilihan ganda. Sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian data penelitian yang normal dan homogen dilanjutkan analisis data berupa uji hipotesis menggunakan uji *Independent Samples t-Test*. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dapat diketahui dari hasil rata-rata terdapat pengaruh model pembelajaran cooperative dengan menggunakan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian, diperoleh nilai $t_{hitung} = -2,788$. Sesuai dengan ketentuan nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$, diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,69$. Diketahui nilai t_{hitung} dan t_{tabel} ialah $-2,788 < 1,69$ maka dapat disimpulkan nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} sehingga (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Artinya pelaksanaan pembelajaran menggunakan model cooperative dengan menggunakan video animasi lebih baik di bandingkan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem kelas V SDN Montasik.

Hasil penelitian ini juga di dukung oleh beberapa penelitian yang terdahulu, penelitian yang dilakukan oleh Alifia Rachmawati dan Erwin, yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe berbantuan video animasi

berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diterapkan pembelajaran menggunakan video animasi. Penggunaan video animasi membantu siswa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, model pembelajaran kooperatif membuat siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok⁴².

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Yuwardita Habibi dan Muhammad Fachri Adnan, juga menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut. Pembelajaran kooperatif membuat siswa lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran⁴³.

Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Ni Putu Suryanita dan Ni Nyoman Kusmariyatni, yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif berbantuan media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian mereka menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah penggunaan model kooperatif berbantuan media video animasi pada proses pembelajaran. Penggunaan media video animasi ini dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik sehingga siswa lebih fokus dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung⁴⁴.

Berdasarkan hasil penelitian ini dan beberapa penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan model cooperative menggunakan video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penerapan model ini dapat bertanggung jawab atas materi yang dikasih sama guru, dan menimbulkan rasa percaya diri dalam menyampaikan materi, dengan adanya bantuan media video animasi proses pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan.

⁴² Rachmawati, A., & Erwin. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(4), 7637–7643.

⁴³ Habibi, Y., & Adnan, M. F. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(5).

⁴⁴ Suryanita, N. P., & Kusmariyatni, N. N. *Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model *cooperative* dengan menggunakan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil perolehan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Samples t-Test* yaitu dengan taraf signifikan 0,05 maka diperoleh nilai $t_{hitung} = -2,788$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 1,69$. Selain itu dilihat dari hasil perhitungan *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative* dengan menggunakan video animasi maka diketahui nilai rata-rata 78,75 yang menunjukkan nilai ini lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 70,00.

Peningkatan tersebut terjadi karena dengan menggunakan model dengan menggunakan video animasi, siswa menjadi lebih antusias dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini siswa tidak hanya menjadikan mereka aktif namun juga melatih kekompakan antar siswa sehingga siswa satu dengan lainnya lebih saling dekat dan belajar kerjasama dengan baik. Hal tersebut tentu akan menjadikan pembelajaran lebih baik dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Dengan demikian pada penelitian ini terdapat pengaruh antara model *cooperative* dengan menggunakan video animasi terhadap hasil belajar di SDN Montasik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Melalui percobaan yang telah dilakukan diharapkan model *cooperative* dengan menggunakan video animasi ini dapat dijadikan alternatif baru yang dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi khususnya bagi guru mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi pihak sekolah hendaknya memberikan sosialisasi dan motivasi kepada guru akan pentingnya model dan media pembelajaran yang mengarahkan pada penerapan belajar yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan seperti salah

satunya yaitu penggunaan model *cooperative* dengan menggunakan video animasi ini sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan dan menjadikan siswa lebih berprestasi dengan peningkatan hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Predana Media Grup, 2013) h.5-6.
- Alifa, N. e. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10 No.6.
- Alifa, N. e. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10 No.6.
- Andreas Karipi Tunggul, Vidriana Oktoviana Bano, dan Kevin Tamela dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif berbantuan Media Flipchart dan LKPD Flashcard terhadap Hasil Belajar Siswa*" *Jurnal Pembelajaran IPA*, 5(1) , hlm 159.
- Antonius Suban Hali, Rista Apriliya Devi, dan Yuliana Maro, *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPTD SD Negeri Oetete 1, Penelitian Tindakan Kelas*, (Kupang: UPTD SD Negeri Oetete 1, hlm. 45.
- Arifudin, O. *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama. 5 (1), hlm 34-35
- ¹Habibi, Y., & Adnan, M. F. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Husni, P. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jambi*. 17 (1), hlm 40-43
- Husni, P. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jambi*. 5 (1), hlm 34-35
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. *Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA*. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.
- Irfan, Nursiah, and Nilam Rahayu, "*Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) Secara Positif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar*, 263."
- Isnawan, Muhammad Galang. *Kuasi Eksperimen*, Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia, 16(1), 44–48.
- Kemendikbudristek, "*Capaian Pembelajaran IPA Fase C SD (kurikulum Merdeka)*,
- Maulana Arafat Lubis and Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Jakarta: Kencana,), 92.

- Mayasari, A. *Implementasi Sistem Informasi Manajemen Akademik Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Pembelajaran di SMK*. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(5), 340–345
- Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.
- Nurwahidah, C. D. *MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI MAHASISWA*. Rausyan Fikr, Vol. 17 No.1.
- Nurwahidah, C. D. *MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI MAHASISWA*. Rausyan Fikr, Vol. 17 No.1.
- Oktiani, I *Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Rachmawati, A., & Erwin. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643.
- Robert E. Slavin. *Cooperative Learning*. Boston: Allyn & Bacon. 4(5), 340–345
- Rusman. *Belajar & Pembelajaran: berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kharisma Putra Utama, 1.
- Rusman. *Belajar & Pembelajaran: berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kharisma Putra Utama. 1.
- Sugihartono, dkk, *Psikologi pendidikan*(Yogyakarta: UNY Press,),h.74
- Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif dan R & D*. h. 7.
- Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif dan R & D*. h. 74
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, hal 99-100)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. 3. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti Rahman. *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, November, 289–302
- Suryanita, N. P., & Kusmariyatni, N. N. *Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. h. 74

Syah, M. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset,

Syah, M. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset, 4(5), 340–346

Trianto, *Model pembelajaran Terpadu*,(jakarta: Bumi Aksara,.)h.22

Ujang Jamaludin, Reksa Adya Pribadi, and Laila Amalia Arrasyidi, ‘*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*’ h. 235.

Ujang Jamaludin, Reksa Adya Pribadi, and Laila Amalia Arrasyidi, ‘*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*’ h.22

Wina Sanjaya,” *Media Komunikasi Pembelajaran*” h. 232.

Wulandari, M. P. *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV*. 3(2)

Zaiful Rosyid, Sa’diyah, and Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, 3. h. 233.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP**BIODATA DIRI**

Nama : Nurliza
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tanggal Lahir : Paloh Teungoh/ 23 September 2004
Alamat : Paloh Teungoh
Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia
Agama : Islam
Status : Mahasiswa
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI
No. HP : 081265649913
Email : nurliza011018@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD : SDN 1 Keumala
SMP : MTsN 6 Pidie
SMA : SMA Negeri 1 Keumala

Data Orang Tua

Nama Ayah : Bantasyam
Pekerjaan Ayah : PNS
Nama Ibu : Kartini
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Paloh Teungoh

LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : 353 Tahun 2026

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

- Menimbang :**
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
 - Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
 - Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

- Mendinaat :**
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :** Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU :** Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : 1618 TAHUN 2025
- KEDUA :** Menunjuk Saudara :
- Syahidan Nurdin. S.Pd.I.,M.P.d.**
- Untuk Membimbing
- Nam : Nurliza
- Nim : 220209140
- Progi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- Judu : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Menggunakan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD/MI
- KETIGA :** Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KEEMPAT :** Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA- 025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;
- KELIMA :** 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.

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Baccan Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 6 April 2026
 Dekan


 Saiful Muluk



Lampiran 2 : Surat Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-497/Un.08/FTK.1/TL.001/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala Cabang Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar ; Kepala SDN Montasik Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

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

NIM : 220209140

Nama : NURLIZA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Beureunuen-Tangse Teumpeun Paloh Teungoh

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 **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SD**

Banda Aceh, 27 Januari 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 27 Februari 2026

Lampiran 3 : Surat Setelah Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI MONTASIK**



Alamat : Jln. Desa Lamnga Kec.Montasik Kab .Aceh Besar Kode Pos 23362

SURAT TUGAS
NO. 422/232/MT/I/2025

Schubungan dengan surat Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Nomor : B-9276/Un.08/FTK.I/TL.00/12/2025 bulan Desember 20205 Hal: Pengumpulan Data Dalam Rangka Penyusunan Skripsi Pada SD Negeri Montasik, Bersama ini Kepala Sekolah SD Negeri Montasik Kecamatan Montasik Kabupaten Aceh Besar menerangkan bawah :

Nama : Nurliza
NIM : 220209140
Universitas : Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar nama tersebut diatas mengadakan penelitian pada Sekolah SD Negeri Montasik Kecamatan Montasik Kabupaten Aceh Besar dalam Rangka Menyusun Skripsi yang berjudul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd.

Demikian surat penelitian ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Montasik, 30 Januari 2026
Kepala Sekolah



(Azhar,S.Ag)
Nip.19701101 200312 1007

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



Lampiran 4: Modul Ajar

Informasi Umum	
A. Identitas Modul	
Nama Penyusun	: Nurliza
Instansi	: SDN Montasik
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik	: Memakan dan Dimakan
Materi	: Ekosistem yang Harmonis
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase/Kelas/Semester	: C/V/I
Tahun Penyusunan	: 2026
Tahun Ajaran	: 2025-2026
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 JP x 35 Menit)
B. Kompetensi Awal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik telah memahami pengertian ekosistem serta mengenal komponen biotik dan abiotik dalam lingkungan sekitarnya. 2. Peserta didik telah mengenal peran manusia dalam menjaga kebersihan dan keseimbangan lingkungan. 	
C. Profil Pelajar Pancasila	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gotong Royong 2. Bernalar Kritis 3. Kreatif 	
D. Sarana dan Prasarana	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Belajar Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase C kelas V. Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V. 2. Media Pembelajaran Video Animasi dan LKPD 	
E. Target Peserta Didik	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir arah tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran	
Pendekatan	: Sainifik
Model	: Pembelajaran Kooperative
Metode	: Diskusi kelompok, tanya jawab, presentasi, pemberian tugas

Komponen Inti		
A. Capaian Pembelajaran		
<p>Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari</p>		
B. Tujuan Pembelajaran		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem dalam suatu lingkungan 2. Mengidentifikasi komponen ekosistem 3. Menganalisis keseimbangan ekosistem serta dampak yang terjadi jika salah satu komponen terganggu 		
C. Pemahaman Bermakna		
<p>Peserta didik memahami bahwa ekosistem merupakan kesatuan antara makhluk hidup dan lingkungannya yang saling berinteraksi dan saling bergantung. Setiap komponen dalam ekosistem memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan lingkungan. Peserta didik juga menyadari bahwa gangguan terhadap salah satu komponen ekosistem dapat memengaruhi keseluruhan sistem, sehingga diperlukan sikap peduli dan tanggung jawab dalam menjaga kelestarian lingkungan.</p>		
D. Pertanyaan Pemantik		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang terjadi jika salah satu makhluk hidup dalam suatu lingkungan hilang? 2. Pernahkah kalian melihat perubahan lingkungan (misalnya sampah menumpuk atau pohon ditebang)? apa dampaknya bagi makhluk hidup? 3. Bagaimana cara kalian menjaga keseimbangan lingkungan agar tetap baik? 		
E. Kegiatan Pembelajaran		
Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai 2. Guru mengecek kehadiran dan mengondisikan kelas agar siap belajar 3. Guru melakukan apersepsi dengan menyajikan tentang ekosistem 4. Guru kemudian menanyakan kepada peserta didik pengalaman serupa yang pernah mereka temui di rumah atau sekolah serta dampaknya terhadap lingkungan. 	10 Menit

<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Sintak 1: Menyampaikan Tujuan dan Motivasi Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Guru memberikan motivasi dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. 7. Guru mengajukan pertanyaan pemantik <p>Sintak 2: Menyajikan Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Guru menayangkan video animasi tentang ekosistem 9. Guru meminta siswa mengamati isi video tersebut 10. Guru memberikan arahan agar siswa fokus pada: <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian ekosistem b. Komponen biotik dan abiotic c. Rantai makanan d. Hubungan antar makhluk hidup <p>Sintak 3: Mengorganisasikan Peserta Didik ke dalam Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Guru menbagai siswa kedalam kelompok kecil terdiri dari (4-5 orang) secara heterogen. 12. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok 13. Guru menjelaskan tugas yang harus dikerjakan <p>Sintak 4: Membimbing Kerja Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjawab pertanyaan di LKPD b. Mengidentifikasi komponen dari video c. Membuat contoh ekosistem sederhana 15. Guru membimbing dan memfasilitasi diskusi <p>Sintak 5: Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 16. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi 17. Kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan 18. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi materi <p>Sintak 6: Pemberian Penghargaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 19. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif 20. Bisa berupa pujian, nilai, atau reward sederhana 21. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran 	<p>50 Menit</p>
-----------------------------	---	------------------------

Penutup	22. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang ekosistem 23. Refleksi: siswa menyampaikan apa yang dipahami 24. Guru memberikan tindak lanjut atau tugas.	10 Menit
----------------	--	-----------------

F. Asesmen

Asesmen Formatif

1. Teknik dan Instrumen

- Observasi keaktifan dan kemampuan menganalisis masalah selama diskusi kelompok
- Penilaian proses pengerjaan LKPD
- Tanya jawab lisan saat kegiatan inti

2. Aspek yang Dinilai

- Tanggung jawab dalam kelompok
- Kerja sama dalam kelompok
- Kejujuran
- Disiplin
- Menghargai pendapat teman

Asesmen Sumatif

1. Teknik dan Instrumen

- Tes tertulis
- Penugasan

G. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

1. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar
2. Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik
3. Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi

Remedial

1. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya belum tuntas
2. Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas
3. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian

H. Refleksi Guru

1. Apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai?
2. Apakah siswa aktif selama diskusi dan kegiatan kelompok?
3. Apakah materi harmoni dalam ekosistem dapat dipahami siswa dengan baik?
4. Apa yang perlu diperbaiki pada pembelajaran berikutnya?

I. Refleksi Peserta Didik

1. Apa yang saya pelajari hari ini tentang harmoni dalam ekosistem?
2. Bagian mana yang paling saya pahami?
3. Bagian mana yang masih sulit saya pahami?
4. Apa yang bisa saya lakukan untuk menjaga lingkungan tetap bersih?

J. Glosarium

Ekosistem: Kesatuan antara makhluk hidup dan lingkungan tak hidup yang saling berinteraksi
 Harmoni dalam ekosistem: Keadaan seimbang antara komponen ekosistem sehingga kehidupan dapat berlangsung dengan baik

Komponen biotik: Semua makhluk hidup dalam ekosistem seperti tumbuhan, hewan, dan manusia

Komponen abiotik: Benda tak hidup dalam ekosistem seperti air, tanah, udara, dan cahaya matahari

Rantai makanan adalah peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup yang menunjukkan perpindahan energi dalam suatu ekosistem.

Peran Makhluk Hidup dalam Menjaga Keseimbangan Ekosistem: Makhluk hidup memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

L. Daftar Pustaka

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase C Kelas V*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD Kelas V*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Fase C*. Jakarta: Kemendikbudristek.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

MATERI AJAR

HARMONI DALAM EKOSISTEM

A. EKOSISTEM

1. Pengertian Ekosistem

Ekosistem adalah kesatuan antara makhluk hidup dan lingkungannya yang saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain. Di dalam ekosistem, semua makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan, dan manusia tidak dapat hidup sendiri. Mereka membutuhkan lingkungan dan makhluk lain untuk bertahan hidup. Semua komponen itu bekerja bersama agar kehidupan di bumi tetap berjalan dengan seimbang. Contohnya:

- Tumbuhan membutuhkan sinar matahari, air, dan tanah untuk membuat makanan
- Hewan membutuhkan tumbuhan untuk makanan dan tempat tinggal
- Manusia membutuhkan tumbuhan dan hewan untuk makan, serta udara untuk bernapas.

2. Komponen Ekosistem

Ekosistem terdiri dari komponen biotik dan komponen abiotik, kedua komponen ini saling berhubungan. Misalnya, tumbuhan (biotik) memerlukan air, tanah, dan sinar matahari (abiotik) untuk melakukan fotosintesis.

a. Komponen Biotik (Makhluk Hidup)

Makhluk hidup yang menyusun ekosistem, antara lain:

- Produsen → makhluk hidup yang bisa membuat makanannya sendiri, seperti tumbuhan hijau
- Konsumen → makhluk hidup yang mendapatkan energi dengan memakan makhluk hidup lain, seperti hewan dan manusia
- Pengurai (Dekomposer) → makhluk hidup seperti jamur dan bakteri yang menguraikan sisa-sisa makhluk hidup menjadi zat berguna bagi tanah.

Komponen Abiotik (Benda Tak Hidup)

b. Komponen Abiotik (Benda Tak Hidup)

Komponen abiotik adalah benda tak hidup yang memengaruhi kehidupan makhluk hidup, seperti:

- Air
- Cahaya matahari
- Udara
- Suhu
- Tanah
- Batu dan mineral

3. Jenis-jenis Ekosistem

- Ekosistem Alami → terbentuk tanpa campur tangan manusia.
Contohnya: hutan, laut, danau, sungai, padang rumput, dan gunung.
 - Ekosistem Buatan → dibentuk atau dikelola manusia.
Contohnya: sawah, kolam ikan, waduk, kebun sayur, taman kota.
4. Hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem
Dalam ekosistem, makhluk hidup saling berhubungan melalui symbiosis
- Simbiosis Mutualisme → kedua makhluk saling menguntungkan.
Contoh: lebah dan bunga (lebah mendapat madu, bunga terbantu penyerbukannya).
 - Simbiosis Komensalisme → satu pihak diuntungkan, pihak lain tidak dirugikan.
Contoh: anggrek menempel di pohon mangga untuk mendapat tempat hidup.
 - Simbiosis Parasitisme → satu pihak diuntungkan, pihak lain dirugikan.
Contoh: benalu menempel pada pohon dan menyerap makanannya.

B. RANTAI MAKANAN DAN JARING-JARING MAKANAN

1. Pengertian Rantai Makanan

Rantai makanan adalah urutan perpindahan energi dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya melalui proses makan dan dimakan. Energi dalam rantai makanan berasal dari matahari. Tumbuhan menangkap energi cahaya matahari untuk membuat makanan melalui fotosintesis. Energi ini kemudian diteruskan ke hewan yang memakannya dan terus berpindah ke makhluk lain.

2. Tingkatan atau Peran dalam Rantai Makanan

- Produsen merupakan makhluk hidup yang membuat makanan sendiri (tumbuhan hijau)
- Konsumen I merupakan pemakan tumbuhan (belalang, sapi, kelinci)
- Konsumen II merupakan pemakan hewan (katak, ular)
- Konsumen III merupakan pemakan segala (manusia, elang, harimau)
- Pengurai (dekomposer) merupakan menguraikan sisa-sisa makhluk hidup menjadi unsur hara bagi tanah

3. Contoh Rantai Makanan

Setiap rantai makanan menunjukkan aliran energi dari tumbuhan ke hewan hingga pengurai.

- Di Sawah : padi → belalang → katak → ular → elang
- Di Kolam : tumbuhan air → ikan kecil → ikan besar → manusia

- Di Hutan : rumput → rusa → harimau
- Di Laut : fitoplankton → ikan kecil → ikan besar → hiu

4. Jaring-jaring Makanan

Dalam kenyataannya, makhluk hidup tidak hanya bergantung pada satu jenis makanan saja. Beberapa rantai makanan saling terhubung membentuk jaring-jaring makanan.

Misalnya : Rumput dimakan belalang, tetapi rumput juga dimakan kelinci. Keduanya bisa dimakan ular, lalu dimakan elang. Hubungan saling silang inilah yang disebut jaring-jaring makanan.

C. PERAN MAKHLUK HIDUP DALAM MENJAGA KESEIMBANGAN EKOSISTEM

a. Pengertian Keseimbangan Ekosistem

Keseimbangan ekosistem adalah kondisi ketika semua komponen ekosistem berfungsi sebagaimana mestinya dan saling mendukung. Jika satu komponen berubah, maka komponen lain juga akan terpengaruh. Misalnya, jika banyak pohon ditebang, maka hewan kehilangan tempat tinggal dan udara menjadi kotor.

b. Penyebab Gangguan Keseimbangan Ekosistem

Kegiatan Manusia	Faktor Alam
Penebangan hutan sembarangan	Kekeringan panjang
Pembuangan limbah dan sampah ke sungai	Banjir
Penggunaan pestisida berlebihan	Longsor
Pembakaran lahan	Gempa bumi
Pemburuan hewan liar	Kebakaran hutan akibat cuaca panas

c. Dampak Ketidakseimbangan Ekosistem

- Hewan kehilangan habitatnya
- Populasi hewan atau tumbuhan berkurang
- Terjadi bencana alam seperti banjir, tanah longsor, dan kekeringan
- Gangguan pada rantai makanan
- Munculnya penyakit atau hama baru

d. Upaya Menjaga Keseimbangan Ekosistem

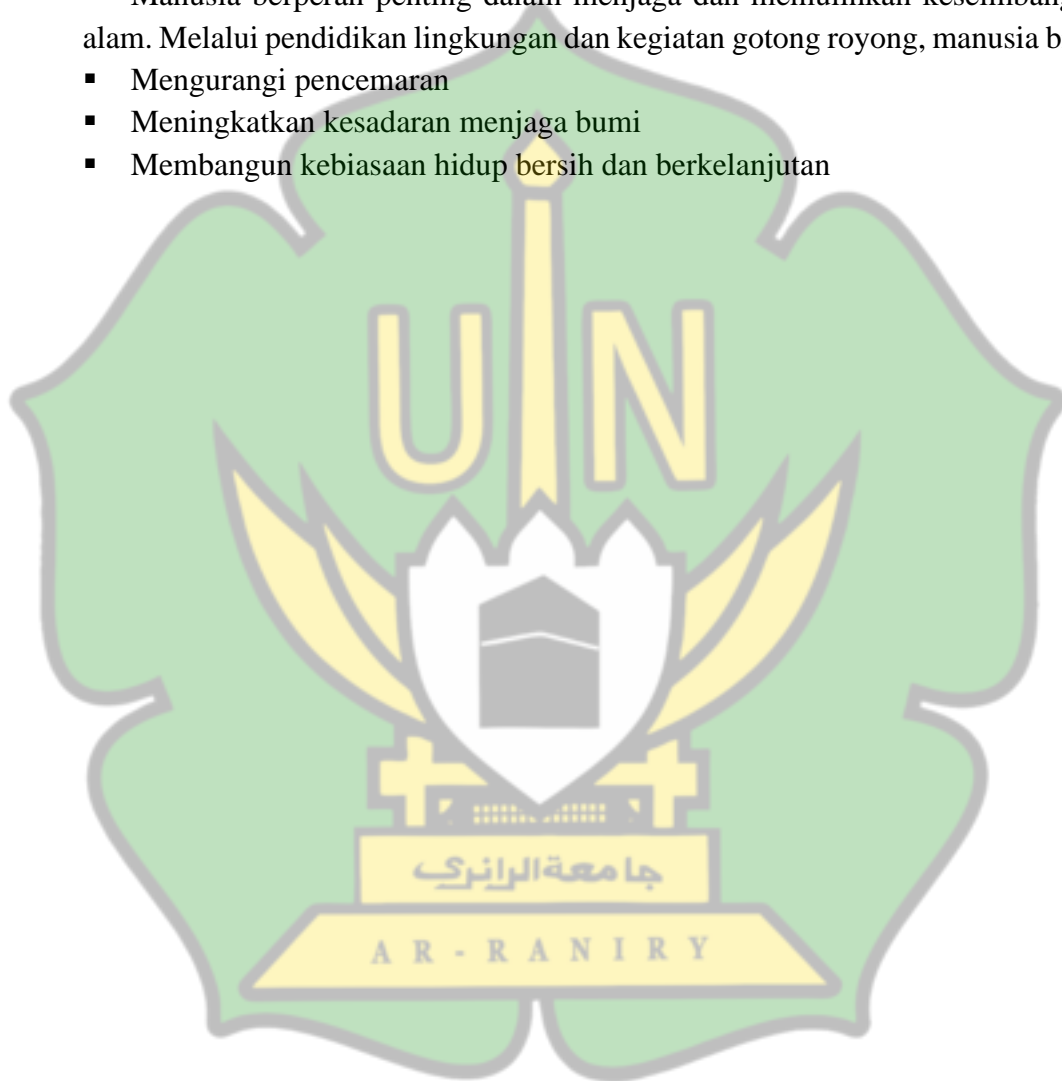
- Menanam pohon dan menjaga penghijauan
- Tidak membuang sampah sembarangan
- Menghemat air dan energi listrik
- Mengurangi penggunaan plastik sekali pakai

- Menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan langka
- Mengelola limbah dengan benar
- Melakukan reboisasi (penanaman kembali hutan)
- Melibatkan masyarakat dalam kegiatan peduli lingkungan

e. Peran Manusia dalam Keseimbangan Alam

Manusia berperan penting dalam menjaga dan memulihkan keseimbangan alam. Melalui pendidikan lingkungan dan kegiatan gotong royong, manusia bisa:

- Mengurangi pencemaran
- Meningkatkan kesadaran menjaga bumi
- Membangun kebiasaan hidup bersih dan berkelanjutan



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

MATERI : HARMONI DALAM EKOSISTEM

NAMA :

KELAS :

TANGGAL :

PETUNJUK KERJA LKPD

1. Mulailah kegiatan dengan membaca “*Bismillahirrahmanirrahim*”
2. Bacalah setiap soal dengan teliti dan perlahan
3. Jawablah soal essay dengan menggunakan bahasa sendiri dengan jelas dan rapi
4. Jika soal meminta contoh, berikan contoh yang tepat
5. Kerjakan soal secara kelompok
6. Periksa kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan
7. Kumpulkan LKPD kepada guru setelah selesai mengerjakannya.

SOAL ESSAY

1. Apa yang dimaksud dengan ekosistem?
2. Sebutkan 2 contoh makhluk hidup yang ada disekitarmu!
3. Mengapa tumbuhan sangat penting dalam ekosistem?
4. Perhatikan contoh berikut:

Rumput → Kambing → Manusia

Contoh diatas disebut apa? Jelaskan

Lampiran 5: Kisi-kisi Soal & Jawaban**KISI-KISI SOAL & JAWABAN**

Nama Sekolah	: SDN Montasik
Mata Pelajaran	: IPAS (Ilmu Pengatahuan Alam dan Sosial)
Kelas/Fase/Jenjang	: V/C/SD-MI
Materi	: Harmoni Dalam Ekosistem
Tujuan Pembelajaran	: Peserta didik mampu memahami konsep ekosistem, mengenali komponen dan interaksi di dalamnya, serta menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan sekitar

Indikator Pembelajaran	No soal	Soal	Kunci jawaban	Level kognitif	Skor
Menjelaskan pengertian ekosistem dan mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik	1.	Ekosistem adalah a. Tempat hidup hewan b. Hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya c. Kumpulan tumbuhan d. Lingkungan buatan manusia	B	C1	1
	2.	Berikut yang termasuk komponen biotik adalah a. Air dan tanah b. Cahaya dan udara c. Hewan dan tumbuhan d. Batu dan pasir	C	C1	1
	3.	Komponen abiotik yang sangat dibutuhkan tumbuhan untuk fotosintesis adalah a. Air b. Tanah c. Cahaya matahari d. Udara	C	C1	1

	4.	Contoh ekosistem alami adalah a. Sawah b. Akuarium c. Kebun sekolah d. Hutan	D	C1	1
	5.	Contoh ekosistem buatan adalah a. Danau b. Laut c. Sungai d. Waduk	D	C1	1
	6.	Hubungan antara ikan badut dan anemon laut disebut simbiosis a. Parasitisme b. Mutualisme c. Komensalisme d. Predasi	B	C2	1
	7.	Hubungan antara benalu dan pohon mangga termasuk simbiosis a. Mutualisme b. Komensalisme c. Parasitisme d. Netralisme	C	C2	1
	8.	Rantai makanan dimulai dari a. Konsumen b. Pengurai c. Produsen d. Karnivora	C	C1	1
Mengidentifikasi Produsen dalam satu ekosistem	9.	Contoh produsen dalam ekosistem adalah a. Kelinci b. Rumput c. Ular d. Elang	B	C1	1

10.	Hewan pemakan tumbuhan disebut a. Karnivora b. Omnivora c. Herbivora d. Detritivora	C	C1	1
11.	Jika jumlah rumput berkurang, maka jumlah kelinci akan a. Bertambah b. Tetap c. Berkurang d. Tidak terpengaruh	C	C3	1
12.	Peran pengurai dalam ekosistem adalah a. Membuat makanan sendiri b. Memakan tumbuhan c. Menguraikan sisa makhluk hidup d. Memangsa hewan lain	C	C2	1
13.	Contoh hewan omnivora adalah a. Sapi b. Singa c. Ayam d. Kambing	C	C1	1
14.	Peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut a. Jaring-jaring makanan b. Ekosistem c. Rantai makanan d. Habitat	C	C1	1
15.	Jaring-jaring makanan merupakan	A	C2	1

		<ul style="list-style-type: none"> a. Gabungan beberapa rantai makanan b. Satu rantai makanan c. Hubungan makhluk hidup dan lingkungan d. Proses fotosintesis 			
	16.	Lingkungan yang terdiri dari benda tak hidup disebut <ul style="list-style-type: none"> a. Biotik b. Abiotik c. Organik d. Alami 	B	C1	1
	17.	Contoh hewan konsumen tingkat II adalah <ul style="list-style-type: none"> a. Rumput b. Kelinci c. Ular d. Tumbuhan hijau 	C	C2	1
	18.	Keseimbangan ekosistem akan terganggu jika <ul style="list-style-type: none"> a. Semua makhluk hidup berdamangan b. Tidak ada pengurai c. Lingkungan terjaga d. Jumlah produsen cukup 	B	C2	1
Menjelaskan manfaat tumbuhan bagi ekosistem	19.	Salah satu manfaat tumbuhan dalam ekosistem adalah <ul style="list-style-type: none"> a. Menghasilkan karbon dioksida b. Menjadi konsumen c. Menghasilkan oksigen d. Menguraikan bangkai 	C	C1	1

	20.	Jika manusia menebang hutan secara liar, dampak yang terjadi adalah a. Ekosistem menjadi seimbang b. Hewan mendapat banyak makanan c. Kerusakan ekosistem d. Udara semakin bersih	C	C3	1
	21.	. Sikap yang mencerminkan kepedulian terhadap ekosistem adalah a. Membuang sampah ke sungai b. Menanam pohon c. Membakar hutan d. Memburu hewan	B	C3	1
	22.	Saat melihat tanaman sekolah layu, sikap yang tepat adalah a. Membiarkannya b. Merusaknya c. Menyiram tanaman d. Mencabutnya	C	C3	1
	23.	Menjaga kebersihan lingkungan bertujuan untuk a. Merusak ekosistem b. Menjaga keseimbangan ekosistem c. Mengurangi tumbuhan d. Menghilangkan hewan	B	C2	1
	24.	Jika melihat teman merusak tanaman, sebaiknya kita a. Ikut merusak b. Diam saja c. Menegur dengan sopan	C	C3	1

	d. Menertawakannya			
25.	Perasaan yang tepat saat melihat lingkungan bersih adalah a. MarahC b. SedihA c. SenangB d. Takut B	C	C1	1



Lampiran 6: Lembar Soal Pre-Test & Pos-Test

LEMBAR SOAL (Pre-test) (Pos-test)

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V**

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengerjaan.

1. Tulislah nama dan identitas dengan lengkap
2. Bacalah soal dengan baik dan teliti.
3. Isilah dengan menggunakan tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda benar
4. Kerjakan secara mandiri dan jujur.

SOAL:

1. Ekosistem adalah
 - a. Tempat hidup hewan
 - b. Hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungan
 - c. Kumpulan tumbuhan
 - d. Lingkungan buatan manusia
2. Berikut yang termasuk komponen biotik adalah ...
 - a. Air dan tanah
 - b. Cahaya dan udara
 - c. Hewan dan tumbuhan
 - d. Batu dan pasir
3. Contoh ekosistem alami adalah
 - a. Sawah
 - b. Akuarium
 - c. Kebun sekolah
 - d. Hutan
4. Hubungan antara ikan badut dan anemon laut disebut simbiosis
 - a. Parasitisme
 - b. Mutualisme
 - c. Komensialisme
 - d. Predasi

5. Hubungan antara benalu dan pohon mangga termasuk simbiosis
 - a. Mutualisme
 - b. Komensalisme
 - c. Parasitisme
 - d. Netralisme
6. Rantai makanan dimulai dari
 - a. Konsumen
 - b. Pengurai
 - c. Produsen
 - d. Karnivora
7. Contoh produsen dalam ekosistem adalah
 - a. Kelinci
 - b. Rumput
 - c. Ular
 - d. Elang
8. Hewan pemakan tumbuhan disebut
 - a. Karnivora
 - b. Omnivore
 - c. Herbivora
 - d. Detritivore
9. Jika jumlah rumput berkurang, maka jumlah kelinci akan
 - a. Bertambah
 - b. Tetap
 - c. Berkurang
 - d. Tidak terpengaruh
10. Peran pengurai dalam ekosistem adalah
 - a. Membuat makanan sendiri
 - b. Memakan tumbuhan
 - c. Menguraikan sisa makhluk hidup
 - d. Memangsa hewan lain
11. Contoh hewan omnivora adalah
 - a. Sapi
 - b. Singa
 - c. Ayam
 - d. Kambing
12. Peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut
 - a. Jaring-jaring makanan

- b. Ekosistem
 - c. Rantai makanan
 - d. Habitat
13. Jaring-jaring makanan merupakan
- a. Gabungan beberapa rantai makanan
 - b. Satu rantai makanan
 - c. Hubungan makhluk hidup dan lingkungan
 - d. Proses fotosintesis
14. Lingkungan yang terdiri dari benda tak hidup disebut
- a. Biotik
 - b. Abiotic
 - c. Organic
 - d. alami
15. Keseimbangan ekosistem akan terganggu jika
- a. Semua makhluk hidup, hidup berdampingan
 - b. Tidak ada pengurai
 - c. Lingkungan terjaga
 - d. Jumlah produsen cukup
16. Salah satu manfaat tumbuhan dalam ekosistem adalah
- a. Menghasilkan karbon dioksida
 - b. Menjadi konsumen
 - c. Menghasilkan oksigen
 - d. Menguraikan bangkai
17. Sikap yang mencerminkan kepedulian terhadap ekosistem adalah
- a. Membuang sampah ke sungai
 - b. Menanam pohon
 - c. Membakar hutan
 - d. Memburu hewan
18. Saat melihat tanaman sekolah layu, sikap yang tepat adalah
- a. Membiarkannya
 - b. Merusaknya
 - c. Menyiram tanaman
 - d. Mencabut
19. Menjaga kebersihan lingkungan bertujuan untuk
- a. Merusak ekosistem
 - b. Menjaga keseimbangan ekosistem
 - c. Mengurangi tumbuhan
 - d. Menghilangkan hewan

20. Jika melihat teman merusak tanaman, sebaiknya kita
- Ikut merusak
 - Diam saja
 - Menegur dengan sopan
 - Menertawakannya
21. Perasaan yang tepat saat melihat lingkungan bersih adalah
- Marah
 - Sedih
 - Senang
 - Takut



Lampiran 7: Tabel Nilai Distribusi t_{tabel}

TABEL r (Product Moment)
Taraf Signifikansi 5% dan 1%

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5% (0,05)	1% (0,01)		5% (0,05)	1% (0,01)
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380
22	0,432	0,537	46	0,291	0,376
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361

	Sum of Squares and Cross-products	931	897	1345	1379	241	1483	2448	2621	1862	1931	3621	1517	2621	3621	724	862	241	1621	7034	1345	862	2621	3276	3014	4207	60379
	Covariance	033	032	048	049	009	053	087	094	067	069	129	054	094	129	026	031	009	058	251	048	031	094	117	108	150	2156
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	
P20	Pearson Correlation	3477	-088	1000	159	-527	-289	406	243	131	082	243	-536	243	444	268	311	136	243	273	1	131	243	273	414	512	005
	Std. (2-tailed)	065	907	000	400	004	128	107	205	500	672	205	001	016	159	070	082	206	482	152	000	205	001	205	152	006	005
	Sum of Squares and Cross-products	1310	-034	3448	793	-1586	-1172	1483	1207	621	310	1207	2172	1207	2207	1241	1621	414	1207	1345	3448	621	1207	2759	1345	2069	37793
	Covariance	047	-001	123	028	-057	-042	053	043	022	010	043	078	043	079	044	058	044	043	048	123	022	043	099	048	074	1350
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	
P21	Pearson Correlation	051	-209	131	-221	-246	-371	-170	-216	084	-245	-070	-012	-070	-070	-141	084	008	075	127	131	-070	-016	-274	-025	-121	526
	Std. (2-tailed)	785	158	500	249	198	048	540	260	664	717	717	467	467	664	966	664	966	697	512	500	717	933	150	897	526	000
	Sum of Squares and Cross-products	276	-1586	621	-1517	1034	2009	-793	-1483	552	1276	-483	-069	-483	-483	-897	552	862	621	6552	-483	-103	1862	-172	12483	12483	000
	Covariance	010	-057	022	-054	037	074	-028	-058	020	046	-017	-002	-017	-017	-032	020	004	018	031	022	-004	067	006	046	446	000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	
P22	Pearson Correlation	323	022	243	255	-149	-118	296	024	367	323	-582	224	-582	-582	455	221	306	369	243	-070	1	295	-5107	-7947	6567	000
	Std. (2-tailed)	088	908	205	182	440	542	119	901	050	088	001	242	001	001	013	049	205	397	121	249	106	397	121	005	000	000
	Sum of Squares and Cross-products	1759	-138	1207	1828	-655	-690	2069	-172	2437	1759	4172	1310	4172	4172	3034	1517	1345	2621	2621	1207	-483	7172	1866	3621	5724	69838
	Covariance	063	005	043	065	-023	025	074	006	090	063	149	047	149	149	108	054	048	042	094	043	-017	256	070	129	204	2494
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	
P23	Pearson Correlation	483	030	596	455	-262	-025	397	295	297	286	594	577	441	444	289	454	-017	295	496	596	-016	295	1	344	545	7277
	Std. (2-tailed)	008	877	001	012	170	896	033	117	117	133	001	001	016	016	129	013	121	006	001	001	853	121	002	067	002	000
	Sum of Squares and Cross-products	2448	-172	2759	3034	-1609	-138	2586	1966	1897	1448	3366	3138	2966	2966	1793	2897	-069	1966	3276	2759	-103	1966	6207	2276	3655	72034
	Covariance	087	006	099	108	-038	-005	092	070	068	052	142	112	106	106	064	103	-002	070	117	099	-004	070	222	081	131	2573
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	
P24	Pearson Correlation	173	-344	273	339	455	083	-209	487	422	543	309	262	637	309	261	442	-174	083	413	083	273	274	5107	544	544	000
	Std. (2-tailed)	371	068	152	076	375	667	277	652	023	002	049	169	000	049	172	023	366	652	019	152	150	005	067	001	001	002
	Sum of Squares and Cross-products	931	-2103	1345	2379	241	483	1448	621	2862	2931	2621	1517	4621	2621	1724	2862	-759	621	3034	1345	1862	3621	2276	7034	4207	57379
	Covariance	033	-075	048	085	009	017	022	022	102	105	094	054	165	094	062	102	-027	022	108	048	067	129	081	251	150	2049
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	
P25	Pearson Correlation	472	061	414	316	-125	-153	525	339	315	472	704	529	656	704	529	315	102	378	589	414	025	794	545	589	1	862
	Std. (2-tailed)	010	753	026	095	518	429	003	111	096	010	003	000	000	000	063	096	600	043	001	026	897	000	002	001	000	
	Sum of Squares and Cross-products	2586	379	2069	2276	-552	3690	1724	3690	1724	2172	2586	4724	4724	5724	2340	448	2724	448	4207	2069	172	5724	3655	4207	7241	92276
	Covariance	098	014	074	081	-020	132	002	078	092	109	081	111	169	081	081	078	016	097	150	074	006	204	131	150	259	3296
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	
TOTAL	Pearson Correlation	769	-122	512	481	-281	-038	577	308	398	374	731	573	562	665	373	496	025	306	573	512	121	656	727	544	862	1
	Std. (2-tailed)	000	530	005	008	139	844	001	104	033	046	000	001	002	000	046	006	896	104	001	005	526	000	002	000	000	
	Sum of Squares and Cross-products	62241	-11138	37793	51172	-18345	33310	59931	32828	40483	30241	77828	49690	59828	70828	36966	50483	1655	32828	60379	37793	12483	69828	72034	57379	92276	1581172
	Covariance	2223	-398	1350	1828	-655	118	2140	1172	1446	1080	2780	1775	2117	2530	1320	1803	059	1172	2156	1350	446	2494	2573	2049	3296	56470
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	

b. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Split-Half Coefficient	N of Items
.888	21



Lampiran 9: Hasil Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Statistik Deskriptif

	Kontrol		Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	20	20	20	20
Maksimum	75	85	80	95
Minimum	40	50	40	60
Statistic	62.00	70.00	60.75	78.75

b. Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk		
Statistic	df	sig
.915	20	.079
.955	20	.441
.927	20	.136
.945	20	.304

c. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	sig
.071	1	38	.791

d. Hasil uji Hipotesis (independent Sampel t-Test)

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
	F	Sig	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	.071	.791	-2.788	38	.008	-8.75000
Equal variances not assumed			-2.788	38	.008	-8.75000

Lampiran 10: Dokumentasi



Membimbing Kelompok



Memjelaskan Materi Kepada Kelompok



Mambagikan LKPD



Membimbing Peserta Didik Dalam Mengerjakan LKPD



Presentasi Hasil Kerja Kelompok



Memberikan Hadiah kepada Kelompok Yang Berprestasi



Membagikan Soal Post-test Kepada Kelas Eksperimen



Proses Mengejarkan Soal Post-test Kelas Eksperimen



Proses Belajar Kelas Kontrol



Proses Mengerjakan Soal Post-test Kelas Kontrol



Foto Bersama Kelas Kontrol



Foto Bersama Kelas Eskperimen