



**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DIGITAL  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
IPA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 84  
MANGARABOMBANG**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

oleh:

**ASRIADI**

NIM .180104034

Pembimbing:

1. Harmilawati, S.S., S, Pd., M.Pd
2. Rita, S.Pd, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN  
(UIAD) SINJAI  
2022/2023**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asriadi

Nim : 180104043

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini di buat sebagai mana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sangsi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 05 September 2023

Yang membuat pernyataan

**Asriadi**

NIM. 180104034

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Pengaruh Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik kelas III SDN 84 Mangarabombang, yang ditulis oleh Asriadi Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 180104034, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 12 Juli 2023 M bertepatan dengan 23 Dzulhijjah 1445 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

### Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Suriati, M.Sos.I.	Sekretaris	(.....)
Dr. Amir Hamzah, M.Ag.	Penguji I	(.....)
Dr. Amran, M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Harmilawati, S.S., S.Pd., M.Pd.	Pembimbing I	(.....)
Rita, S.Pd.I., M.Pd.I.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui:  
Dekan FTIK UIAD,  
  
**Dr. Takdir, M.Pd.I.**  
NBM. 1213495



## ABSTRAK

**Asriadi**, *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84 Mangarabombang*. Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA peserta didik kelas III SDN 84 Mangarabombang

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Ex-postfacto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 42 orang, dengan jumlah sampel 42 orang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes soal pilihan ganda dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh antara video animasi digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 84 Mangarabombang. Berdasarkan uji analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai bahwa  $f_{hitung} = 13,381$  dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,003 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan kata lain ada pengaruh variabel penggunaan video animasi digital (X) terhadap variabel karakter religius siswa (Y). Selain itu diperoleh angka R square sebesar 0,190 atau 19%. Hal ini menunjukkan bahwa 19% video NIMai digital berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sementara 81% di pengaruhi oleh faktor lain di luar dari penelitan yang dilakukan oleh peneliti.

**Kata Kunci : Video Animasi, Pembelajaran IPA**

## ABSTRACT

**Asriadi.** *The Influence of Using Digital Animation Videos on Learning Outcomes in Science Subjects for Class III Students at SDN 84 Mangarabombang.* Thesis. Sinjai: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University of Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

This research aims to find out how much influence of the use of digital animation videos has on the learning outcomes of science subjects for class III students at SDN 84 Mangarabombang.

The type of research used in this research is Ex-postfacto research using a quantitative approach. The subjects of this research were 42 class III students, with the number of samples were 42 people. The data collection techniques used were questionnaires, multiple choice questions, and documentation. The data analysis technique used in this research was simple linear regression analysis.

The results of this research show that there is an influence between digital animation videos to improve the learning outcomes of class III students at SDN 84 Mangarabombang. Based on a simple linear regression analysis test, the value obtained is that  $f$ -count equals 13.381 with a significance level of  $0.003 < 0.05$ , so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, in other words there is an influence of the variable use of digital animation videos ( $X$ ) on the science subject learning outcome variable ( $Y$ ). Apart from that, an R square figure of 0.190 or 19% was obtained. This shows that 19% of digital animated videos have an influence on students' learning outcomes, while 81% are influenced by other factors outside of the research conducted by researchers.

**Keywords:** Animation Video, Natural Science Learning

## مستخلص البحث

أسريادي، تأثير استخدام مقاطع الفيديو المتحركة الرقمية على نتائج التعلم في المواد العلمية لطلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية ٨٤ مانغاراوبوانج. البحث. سنجالي: قسم تعليم المعلمين في المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دهلان الإسلامية سينجاللي، ٢٠٢٣.

يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى تأثير استخدام مقاطع فيديو الرسوم المتحركة الرقمية على نتائج تعلم المواد العلمية لطلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية ٨٤ مانغاراوبوانج.

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث بأثر رجعي باستخدام النهج الكمي. كان موضوع هذا البحث ٤٢ طالبًا من طلاب الصف الثالث، بحجم عينة مكونة من ٤٢ شخصًا. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيانات وأسئلة الاختيار من متعدد والوثائق. تقنية تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي تحليل الانحدار الخطي البسيط.

تظهر نتائج هذا البحث أن هناك تأثير بين مقاطع الفيديو المتحركة الرقمية لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية ٨٤ مانغاراوبوانج. بناءً على اختبار تحليل الانحدار الخطي البسيط، القيمة التي تم الحصول عليها هي أن  $f_{count} = 13.381$  بمستوى دلالة  $0.000 > 0.003$ ، بحيث يتم رفض  $H_0$  ويتم قبول  $H_a$ ، وبعبارة أخرى، هناك تأثير للاستخدام المتغير للرسوم المتحركة الرقمية فيديوهات (X) حول متغير نتيجة تعلم مادة العلوم (Y). وبصرف النظر عن ذلك، تم الحصول على رقم مربع R قدره ٠.١٩٠ أو ١٩٪. وهذا يوضح أن ١٩% من مقاطع الفيديو المتحركة الرقمية لها تأثير على نتائج تعلم الطلاب، بينما يتأثر ٨١% منها بعوامل أخرى خارج نطاق البحث الذي أجراه الباحثون.

الكلمات الأساسية: فيديو الرسوم المتحركة، العلوم الآلية

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةِ وَالسَّلَامِ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ  
لِحَمْدِهِ  
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan;
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
3. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II dan Wakil rector III selaku unsur pempinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, selaku Pimpinan pada Tingkat Fakultas;
5. Harmilawati, S.S. S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan Rita, S.Pd. M.Pd. selaku pembimbing II;
6. Ibu Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai



7. eluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
8. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan Staf Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
10. Kepala Madrasah, Guru-guru, dan para siswa Madrasah Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
11. Teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Subhanahu Wata'ala, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Yang membuat pernyataan

**Asriadi**

NIM. 180104034

## DAFTAR ISI

### SAMPUL

HALAMAN JUDUL .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRAK</i> .....	<i>vi</i>
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9

### BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka .....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	13
2. Video Animasi .....	18
a. Pengertian Video .....	18

b. Unsur-Unsur Video .....	19
c. Penggunaan video dalam pembelajaran	23
3. Hasil Belajar Peserta Didik <sup>25</sup>	
a. Pengertian Hasil Belajar Peserta Didik .	25
b. Indikator Hasil Belajar Peserta Didik....	27
B. Hasil Penelitian Relevan.....	33
C. Hipotesis .....	35

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	38
B. Definisi Variabel.....	40
C. Tempat dan Waktu Pelaksanaan .....	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
E. Prosedur Penelitian .....	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Instrumen Penelitian .....	46
H. Teknik Analisis Data .....	47

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	52
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian .....	62

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 77

B. Saran ..... 77

**DAFTAR PUSTAKA..... 79**

**LAMPIRAN..... 52**

**BIODATA PENULIS..... 78**

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Nama Pendidik Sd Negeri 84	
Mangarabombang.....	55
Tabel 4.2 Data Peserta Didik Sdn Negeri 84	
Mangarabombang.....	57
Tabel 4.3 Jumlah Lulusan Peserta Didik Sdn Negeri 84	
Mangarabombang.....	58
Tabel 4.4 Hasil Angket Peserta Didik Sdn Negeri 84	
Mangarabombang.....	59
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas.....	68
Table 4.6 Hasil Uji Realibilitas.....	69
Table 4.7 Hasil Uji Normalitas .....	70
Tabel 4.8 Hasil Uji Linearitas .....	71
Table 4.9 Hasil Uji Analisis Regresi Linear	
Sederhana .....	72

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 5.0 Sekolah Sdn 84 Mangarabombang..... 61

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Jauh sebelum terjadinya revolusi industri, masyarakat mengenal istilah pra revolusi, dimana seluruh kegiatan dilakukan secara manual atau tanpa ada bantuan mesin atau pabrik. Sekitar abad 17 sampai awal abad 18, revolusi industri ditandai dengan kemunculan revolusi industri 1.0 maka dengan hadirnya pabrik-pabrik dan para ilmuwan maka disebutlah zaman modernisme. Seiring dengan berjalannya zaman. Kemudian masuklah revolusi industri 2.0 pada sekitar abad pertengahan 18 ditandai dengan adanya pemanfaatan tenaga listrik, dan pada revolusi industri 3.0 Sehingga zaman posmodernisme sekarang ini khususnya diindonesia yang dimana sudah memasuki era revolusi industri 4.0, itu merupakan salah satu pelaksanaan proyeksi teknologi yang modernisasi.

Maka demikian, pendidikan merupakan juga tali rantai yang menjadi unsur kekuatan dalam kehidupan manusia untuk menggunakan teknologi digital, dimana unsur ini secara umum bertujuan untuk membantu manusia menemukan sesuatu, sehingga dalam dunia pendidikan

sangat berkaitan dengan revolusi industri. Olehnya itu pendidikan yang dimiliki seseorang sangat menentukan, sekaligus dapat mewarnai perjalanan hidup untuk menggapai masa depannya apalagi sekarang ini negara kita dilanda covid -19, sehingga dunia pendidikan kita di sekolah yang ada di daerah mengalami pembatasan kegiatan berskala besar khususnya di SDN 84 Mangarabombang Kecamatan Sinjai Timur.

Oleh sebab itu, pendidik diharapkan mampu meramu pembelajaran kepada peserta didik guna untuk memunculkan ide-ide yang baru yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital untuk membantu mengerjakan tugas, untuk menstimulus pola belajar dan pola berfikir peserta didik atau mengembangkan potensi dirinya, misalnya menggunakann media sosial, (video) aplikasi youtube, whatsapp, dan sebagainya. dalam mengerjakan tugas dengan memanfaatkan aplikasi dalam bentuk video atau aplikasi tanpa melalui tatap muka selain itu, peserta didik di SDN 84 mangarabombang dituntut untuk mampu menyesuaikan diri untuk guna mengembangkan hasil pembelajaran apalagi di usia dini peserta didik cenderung



menggunakan handpone suka menonton video/film pembelajaran di dalam aplikasi agar tidak jenuh menghadapi situasi pada sekarang ini. Sebagaimana menurut willian james menganggap psikologi sebagai ilmu pengetahuan mengenai kehidupan mental.

Salah satu dari media untuk mengajar adalah media audio visual atau juga disebut media video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran disekolah dapat ditampilkan melalui media *liquid crystal display* yang menarik untuk dilihat oleh siswa SD. Akan tetapi setelah melakukan beberapa obvervasi yang terdapat disatu ruangan khusus yang digunakan untuk satu ruangan kelas setiap satu minggu sekali. Seharusnya pemanfaatan LCD ini setiap guru dapat memanfaatkan ketika guru membutuhkan untuk menggunakan media pembelajaran yang akan menggunakan media pembelajaran yang akan disampaikan kesiswa. Seperti halnya pembelajaran mata pelajaran IPA.

Usia anak yang berkisaran antara 7-12 tahun merupakan salah satu masa emas perkembangan otak anak yang memiliki rasa ingin tahu. Oleh karena itu, kita perlu mengarahkan rasa ingin tahu tersebut kehal-hal positif, sehingga ada beberapa yang menjadi faktor pembelajaran

adalah awal pembelajaran dalam ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Karena selama ini peserta didik akan bosan ketika mengikuti pembelajaran yang sudah beredar dikalangan sekolah, pembelajaran menggunakan video tidak dimanfaatkan. Video pembelajaran ini tidak asing lagi dikalangan guru, sesungguhnya, dengan menggunakan video pembelajaran melalui animasi kita bisa mengambil beberapa manfaat. Antara lain menerima pengetahuan dengan cara yang berbeda pada peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan melihat video pembelajaran dengan menampilkan animasi. Selain itu, dengan menggunakan video animasi guru akan sedikit diringankan. tugas guru mengawasi dan memberi penjelasan lebih bagi siswa yang kurang paham dengan muatan yang ada pada video tersebut.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, etnis tugas rsepon yang

diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran yang termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Jasmani & Syaiful, 2017).

Secara pedagogis arah pendidikan terkait dengan pengembangan pendekatan dan metodologi proses pendidikan dan pembelajaran yang akan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan telah mengubah paradigma pendidikan yang menempatkan guru sebagai fasilitator dan agen pembelajaran di mana siswa dapat memiliki akses yang luas luasnya kepada beragam media untuk kepentingan pendidikannya. Siswa dapat memanfaatkan teknologi yang ada menjadi suatu media pembelajaran (Ahmad, 2016).

Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya sesuai dengan materi pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran bisa tidak

tercapai karena menggunakan media yang tidak sesuai, selain itu, menyesuaikan dengan materi ajar. Penggunaan media juga perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah peserta didik dan sarana prasarana yang digunakan di sekolah tersebut. Sama halnya dengan dewianugrah dalam pandangannya tentang media pembelajaran berbasis teknologi mengatakan bahwa Pendidikan akan selalu mengalami perkembanganperubahan dan perbaikan di segala bidang utamanya pada cara guru dalam penyampaian informasi kepada peserta didik. (Dewianugrah, 2020).

Sebagaimana apa diterangkan dalam surah Al-Baqarah ayat 164

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ ۗ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

Artinya : "*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupakan bumi sesudah mati*

*(kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan". (Kementerian Agama RI, 2020).*

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di SDN 84 Mangarabombang adalah ilmu pengetahuan alam. Yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Ilmu pengetahuan alama (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-akta konsep-konsep atau prinsip saja.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka atas dasar itulah peneliti kemudian tertarik untuk meneliti mengenai “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84 Mangarabombang”.

Jadi, solusi yang peneliti tawarkan adalah bagaimana dalam dunia pendidikan khususnya para pendidik mampu menggunakan alat teknologi dan

informasi dalam media pembelajaran sehingga dalam pembelajaran itu mampu memudahkan segala apa yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84 Mangarabombang?
2. Seberapa besar pengaruh Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84 Mangarabombang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84 Mangarabombang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84 Mangarabombang

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan keilmuan peneliti dan pembaca tentang penggunaan video animasi digital sebagai sumber dan media pembelajaran.
- b. Memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa proses pembelajaran seharusnya memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi Digital.
- c. Dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti sebagai syarat untuk menyusun proposal skripsi memberikan gelar dan ijazah bagi peneliti.
- b. Memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan khususnya mahasiswa selanjutnya untuk dapat dijadikan referensi untuk memperkaya khazanah keilmuan sekaligus masukan bagi upaya pengembangan ilmu pendidikan
- c. Hasil penelitian ini akan menjadi salah satu pengalaman yang akan memperluas cakrawala

pemikiran dan wawasan pengetahuan khususnya masyarakat dalam penggunaan media pembelajaran.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. KAJIAN PUSTAKA**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, dan juga merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Sedangkan Schramm dikutip dalam Rudi dan Cepi menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah “teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran” (Rudi, Cepi, 2008).

Romiszowski dalam Basuki dan Farida media pembelajaran adalah media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik (Basuki, & Farida, 2001.) Azhar dalam pandangannya bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa

media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar, 2016).

Rayanda Asyar mengemukakan bahwa “ media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayandra, 2012).

Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Syaful, & Arzwan, 2016).

Olehnya itu, maka peneliti menyimpulkan definisi yang diatas bahwa, media pembelajaran adalah alat untuk yang membantu manusia untuk memudahkan dalam proses kegiatannya.

## b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Memahami jenis-jenis media pembelajaran merupakan hal yang penting, karena dengan memahami media pembelajaran dengan komprehensif, seorang pendidik akan mampu menyajikan pembelajaran dengan baik dan membuat nyaman peserta didiknya.

Dengan memahami jenis-jenis media pembelajaran juga seorang guru dapat menyesuaikan metode yang tepat sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Adapun jenis jenis media pembelajaran sebagai berikut:

### 1) Media audio

Jenis media pembelajaran audio biasanya digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan audio ke penerima pesan. Media audio ini berkaitan erat dengan indra pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media audio seperti; radio,

telepon, laboratorium bahasa, tape recorder, dan lainnya

## 2) Media visual

Jenis media pembelajaran visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Pada media ini biasanya pendidik akan memanfaatkan berbagai macam teknologi berupa; alat proyeksi atau proyektor. Kelebihan dari media visual adalah; lebih mudah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian materi, menggambarkan fakta, dan yang pasti mudah untuk dicerna dan diingat.

Jenis media pembelajaran visual dibedakan menjadi dua yaitu; media visual diam dan media visual gerak.

- a) Media visual diam (foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain).
- b) Media visual gerak (proyeksi gerak seperti film bisu dan sebagainya).

### 3) Media audio visual

Jenis media pembelajaran audio visual merupakan media yang menyajikan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media ini dibedakan menjadi 2 yaitu; media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

- a) Media audio visual diam (TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara).
- b) Media audio visual gerak (film TV, TV, film bersuara, Video bersuara, dan lainnya).

### 4) Media serbaneka

Jenis media pembelajaran serbaneka merupakan instrumen pengajaran yang disesuaikan dengan kondisi/ potensi suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain. Contoh media pembelajaran serbaneka yaitu:

- a) Papan (board) yang termasuk dalam media ini diantaranya; papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.

- b) tiga dimensi diantaranya; model, *mock up*, dan diorama.
- c) Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contohnya; seorang guru membawa kelinci, burung dan ikan lalu mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.
- d) Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah (Nizwardi, & Ambiyar, 2016).

#### 5) Peta dan Globe

Jenis media pembelajaran peta dan globe merupakan media yang menyajikan gambaran dan data sebuah lokasi. Misalnya; keadan permukaan (bumi, daratan, sungai, dan gunung). Kelebihan dari jenis pembelajaran peta dan globe, antara lain:

- a) Untuk merangsang minat siswa terhadap pengaruh-pengaruh geografis.
- b) Memungkinkan siswa memperoleh gambaran secara spesifik tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan,

kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.

- c) Memungkinkan siswa mengerti dan paham akan posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan, dan lain sebagainya.

#### 6) Gambar Fotografi

Jenis media pembelajaran gambar fotografi adalah media pengajaran sederhana, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya. Gambar fotografi yang kerap digunakan oleh pendidik, di antaranya adalah; surat kabar, kartun, lukisan, dan ilustrasi.

Dalam proses pembelajaran jenis ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan pendidik, antara lain:

- a) Gambar fotografi harus cukup memadai.
- b) Gambar yang digunakan harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu.
- c) Validitas gambar, maksudnya “apakah gambar itu benar atau tidak”.

d) Gambar fotografi yang digunakan harus cukup besar dan jelas. Gambar yang digunakan harus memikat perhatian anak, misalnya; binatang, kereta api, kapal terbang, dan sebagainya (Direktur Jenderal Pendidikan Islam, 2012).

## 2. Video Animasi

### a. Pengertian Video

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *vium* yang artinya melihat atau mempunyai aya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang amat menarik dan langsung. Video merupakan media yang paling bermakna dibanding media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan dan penyimpanan, pemindahan, dan perenkruksianurutan gambar diam dengan menyaikan adegan-adegan alam gerak secara elektronik (Janner Simarmata, et al, 2020).



Video merupakan medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual maupun berkelompok pada pembelajaran yang bersifat massal, manfaat kaset video sangat nyata. Video juga merupakan bahan arnon cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga, siswa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.

Jadi peneliti menarik kesimpulan bahwa video merupakan alat peraga teknologi untuk membantu system pembelajaran atau salah kegiatan pendidikan.

#### b. Unsur – Unsur Video

##### 1) Suara

Multimedia tanpa bunyi disebut unimedia. Bunyi atau audio dalam multimedia.

Bunyi memainkan peranan penting dalam teknologi multimedia saat ini. Terdapat berbagai cara yang dapat digunakan agar dalam suatu multimedia terdapat suara manusia. Antara lain dengan cara merekam menggunakan microphone atau pengeras suara yang telah tersedia pada setiap komputer. Format yang mendukung suara adalah : mp3, wav, voc, snd, aud dan sebagainya (Nizwardi & Ambiyar, 2016).

Di dalam sebuah tampilan slide multimedia pembelajaran bisa kita sisipkan berbagai macam suara yang bisa menjadikan tampilan itu lebih menarik untuk diikuti. Bunyi menghapuskan perasaan janggal dan seolah-olah pengguna sedang berkomunikasi dengan manusia lain dan bukan dengan mesin. Dahulu suara berbentuk data atau sinyal analog yang direkam kedalam pita kaset, saat ini telah berkembang menjadi sinyal digital yang dapat disimpan dalam media penyimpanan komputer. Format audio yang paling banyak digunakan dalam file digital ini adalah mp3, midi, rm, aif, dan wav. Sedangkan dari segi kualitas audio yang baik, saat ini

format mp3 merupakan pilihan yang terbaik. Disamping kapasitas file yang relatif kecil, suara yang dihasilkan juga cukup bagus. Untuk audio digital ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan kita. Software yang dapat digunakan untuk mengolah audio antara lain Adobe Audition, Cool Edit, Sony Sound Forge, dan lain sebagainya.

## 2) Animasi Digital

Animasi digital adalah salah satu elemen multimedia yang cukup menarik, karena animasi membuat sesuatu seolah-olah bergerak. Animasi merupakan rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian. Animasi tidak hanya berguna untuk film saja, dalam dunia situs web, animasi digunakan untuk memberikan sentuhan manis pada situs. Sedangkan dalam dunia pendidikan, animasi dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar orang-orang yang diajar bisa lebih memahami maksud suatu konsep. Animasi dibagi dalam 2 kelas besar yaitu animasi 3 Dimensi dan animasi 2 Dimensi. Software yang dapat digunakan dalam membuat animasi cukup banyak

diantaranya adalah Flash MX, Swish MX, Blender, untuk animasi 2D sedangkan 3DS Max, Maya 3D, Alias Maya, dan Autocad merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat animasi 3D.

### 3) Grafik

Grafik boleh didefinisikan sebagai sebuah lukisan, pencetakan, gambar atau huruf dengan menggunakan berbagai media secara manual atau menggunakan teknologi komputer. Seni grafik berkomputer digunakan secara meluas dalam dunia kejuruteraan, industri berat, animasi dan perfileman. Teknik ini dapat menampakkan atau memvisualkan suatu imaginasi seseorang pada monitor komputer. Software yang dapat digunakan untuk mendesain atau melakukan manipulasi gambar digital adalah Corel Draw dan Corel Photo yang telah mencapai versi 13, Adobe Photoshop, Paint, ACDSee, dan lain sebagainya. Format gambar yang didukung dalam multimedia cukup beragam mulai dari BMP, JPG, tiff, ico, PNG, dan lain sebagainya.

### c. Penggunaan Video Dalam Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat penggunaan video

- a) Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
- b) Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat
- c) Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
- d) Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.
- e) Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi
- f) Daya nalar Peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.

- g) Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.
  - h) Peserta didik dapat menayangkannya di rumah karena materi sudah dalam format film atau VCD. (Lina Novita, 2019).
2. Kelebihan penggunaan video
- a) Dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
  - b) Dapat merangsang partisipasi aktif para siswa.
  - c) Menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh siswa.
  - d) Membangkitkan motivasi belajar.
  - e) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
  - f) Dapat menyajikan laporan-laporan yang aktual dan orisinal yang sulit dengan menggunakan media lain.
  - g) Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.
3. Kelemahan penggunaan video
- a) Hanya mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.

- b) Guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran karena sudah diwakili oleh media audio visual video.
  - c) Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
  - d) Kelas lain terganggu ketika penayangan film berlangsung karena suaranya yang keras dapat mengganggu konsentrasi belajar kelas lain.
3. Hasil Belajar Peserta Didik
- a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan

belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.

Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan (kognitif, afektif, dan psikomotorik) yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran dari pengajaran (Bistari Busani Yusuf 2018). Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Purwanto, 2016).

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Nawawi dalam K. Brahim menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Ahmad, 2016).



Bahwa penulis menarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu proses untuk membawa alam pikiran untuk mencapai perubahan-perubahan dalam diri serta untuk memperkuat analisis

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Bloom yang dikutip oleh Thobrani, bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Adapun tingkatan pada ranah kognitif adalah sebagai berikut :

a) Pengetahuan (*knowledge*)

kemampuan seseorang untuk mengingat atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya.

b) Pemahaman (*comprehension*)

kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat.

c) Penerapan (application)

kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, metode-metode, prinsip-prinsip, dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret.

d) Analisis (analysis)

kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantaranya.

e) Sintesis (synthesis)

kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dan kemampuan analisis.

f) Evaluasi (evaluation)

Yaitu jenjang berpikir yang paling tinggi dalam ranah kognitif ini, yang merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, atau ide.

## 2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Adapun tingkatan pada ranah afektif adalah sebagai berikut :

- a) Penerimaan (*receiving*); mencakup kepekaan akan adanya suatu rangsangan dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan tersebut, yang dinyatakan dengan memperhatikan sesuatu, walaupun perhatian itu masih bersifat pasif.
- b) Partisipasi (*responding*); mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan turut berpartisipasi dalam suatu kegiatan, yang dinyatakan dengan memberikan suatu reaksi terhadap rangsangan yang disajikan.
- c) Penilaian (*valuing*); mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian

terhadap sesuatu dan memposisikan diri sesuai dengan penilaian itu.

- d) Organisasi (*organization*); mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan, yang dinyatakan dalam pengembangan suatu perangkat nilai.
  - e) Pembentukan pola hidup (*characterization by a value or value complex*); mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga dapat menginternalisasikan dalam diri dan menjadikannya sebagai pedoman yang nyata dan jelas dalam sehari-hari. (M. Thobroni, 2016).
- 3) Ranah psikomotorik (psychomotoric domain)
- Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Adapun tingkatan pada ranah psikomotorik adalah sebagai berikut :

- a) Persepsi (*perception*); mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antar ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan, yang dinyatakan dengan adanya suatu reaksi yang menunjukkan kesadaran akan hadirnya rangsangan dan perbedaan antara rangsangan-rangsangan yang ada.
- b) Kesiapan (*set*); mencakup kemampuan untuk menempatkan diri dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan, yang dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani dan mental.
- c) Gerakan terbimbing (*guide response*); mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik, yang dinyatakan dengan menggerakkan

anggota tubuh menurut contoh yang telah diberikan.

- d) Gerakan yang terbiasa (*mecanhical response*); mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik dengan lancar, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan.
- e) Gerakan yang kompleks (*complex response*); mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri atas berbagai komponen, dengan lancar, tepat, dan efisien, yang dinyatakan dalam suatu rangkaian perbuatan yang berurutan.
- f) Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*); mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.

- g) Kreativitas (*creativity*); mencakup kemampuan untuk melahirkan pola-pola gerak-gerik yang baru, yang dilakukan atas prakarsa atau inisiatif sendiri (Sudaryono, 2012).

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Berikut ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, bahwa penelitian yang dilakukan peneliti berbeda dengan beberapa penelitian yang telah ada.

Salah satu fungsi dari memaparkan penelitian yang relevan adalah untuk memberikan sebuah pembeda antara penelitian yang satu dengan yang lainnya, hal ini ditujukan agar keaslian penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan dan terhindar dari unsur duplikat terlebih lagi plagiat. Dari hasil penelitian terdahulu, ada beberapa penelitian yang penulis anggap mempunyai relevansi dengan yang penulis akan teliti.

1. Dyan Septiani Vega Pratika dengan judul skripsi:  
*“Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*

*Siswa Kelas V Mata Pelajaran Di MIN 3 Ponorogo Tahun 2020/2021.*”. Penelitian ini berupa skripsi untuk memenuhi gelar sarjana di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Penelitian ini menguraikan tentang konsep kurangnya motivasi belajar siswa sehingga berimbas pada hasil belajar siswa, kurangnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan disebabkan oleh proses Pembelajaran yang menonton. Di jadikan alat alternatif untuk penyampaian materi agar siswa menjadi termotivasi dalam belajar dan lebih paham dengan materi yang disampaikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian eksperimen.

Adapun persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama membahas tentang penggunaan video Pembelajaran sedangkan perbedaannya dengan peneliti membahas mengenai tentang penggunaan video animasi

2. Rahmah Hidayati, dengan judul “*Penggunaan youtube sebagai media penguasaan dalam program pendidikan keperawatan*”. Dalam penelitian ini disimpulkan



bahwa Youtube dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran. Media ini dapat membantu guru memahami materi yang diajarkan dan juga termasuk keterampilan klinis yang harus dikuasai. *Youtube* juga dapat menjadi alternatif untuk mempelajari keterampilan klinis berbasis video. Sebagai alat penguasaan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif antara kelompok-kelompok mahasiswa keperawatan dalam rangka meningkatkan pendidikan, memberikan kemudahan baik bagi guru maupun siswa dalam pencapaian hasil belajar.

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh rahma hidayati dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah sama-sama meneliti penggunaan video sebagai media pembelajaran sedangkan perbedaannya oleh hidayati membahas manfaat video youtube sedangkan peneliti membahas mengenai pengaruh penggunaan video animasi digital

### **C. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat

pernyataan. Dikatakan sementara, karna jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Fakta-fakta yang diperoleh dalam hal ini adalah guru cenderung menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dan dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa, dengan pemanfaatan lingkungan sosial sebagai media dan sumber belajar diarahkan agar siswa dapat mengembangkan dan memadukan antara teoro-teori yang mereka terima dikelas (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis pada penelitian ini adalah: ” Pengaruh Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84 Mangarabombang”

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh signifikan Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84 Mangarabombang.

H<sub>1</sub> :Terdapat pengaruh signifikan Penggunaan Video Animasi Digital Terhdap Hasil Belajar Mata

Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84  
Mangarabombang.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

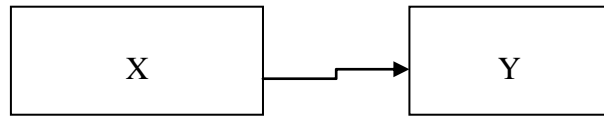
#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

##### **1. Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian *Ex Post Facto*, peneliti menyelidiki permasalahan dengan melihat dan mempelajari variabel. Dalam penelitian bertujuan untuk menemukan sebab atau alasan adanya perbedaan dalam tingkah laku kelompok individu dan faktor yang menyebabkan perbedaan tersebut (Sudaryono, 2016).

Untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih terarah, maka penelitian ini disusun melalui tiga tahap, yaitu, persiapan menyangkut tentang penyusunan proposal dan angket, tahap pengumpulan data berkaitan dengan penyebaran angket serta pengurusan surat izin penelitian, tahap pengolahan data menyangkut pengklasifikasian data dan penyusunan hasil penelitian, yang selanjutnya dideskripsikan sebagai hasil laporan penelitian.

Desain penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X= video animasi digital

Y= hasil belajar

Pengaruh secara langsung dari variabel X kepada variabel Y.

## 2. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif, metode ini disebut juga sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat postivisme. Metode ini telah memenuhi aturan-aturan ilmiah aturan tersebut adalah konkrit/empiris, terukur, rasional, sistematis dan objektif. Disebut sebagai penelitian kuantitatif karena data yang didapatkan berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistic (Sugiyono, 2013).

Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang fokus utamanya ialah menggabungkan satu persatu membentuk kumpulan data-data berupa angka sesuai dengan kondisi lapangan, menggunakan metode skala,

dokumentasi serta instrumen penelitian. Sehingga pengumpulan dituntut untuk menggunakan angka, dimulai dari pengumpulan datanya, deskripsi terhadap data tersebut, serta penampilan hasil penelitian. Pemahaman terhadap kesimpulan lebih baik dengan disertakannya tabel, grafik, bagan, dan gambar.

Masalah yang dikaji oleh peneliti adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi igital terhadap motivasi belajar peserta didik maka pendekatan tersebut lebih relevan ketika menggunakan pendekatan kuantitatif. Model ini, menggunakan tes awal untuk mengetahui hasil belajar siswa yang akan dilihat dari tes yang dilakukan sesudah adanya perlakuan tes pembelajaran, apakah ada pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap hasil belajar peserta didik

## **B. Defenisi Variabel**

Variabel penelitian merupakan kegiatan menguji hipotesis, yaitu menguji kecocokan antara teori dan fakta empiris di dunia nyata. Variabel adalah suatu sebutan yang dapat diberi nilai angka (kuantitatif) atau nilai mutu (kualitatif). Variabel merupakan pengelompokan secara logis dari dua atau lebih atribut dari objek yang diteliti.

Variabel penelitian pada dasarnya merupakan sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Olehnya penulis perlu menjelaskan definisi dari variabel yang terkandung dalam judul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84 Mangarabombang”. sebagai berikut:

1. Variabel X (variabel bebas) = Video Animasi Digital

Video animasi digital dapat diartikan sebagai suatu media pembelajaran yang mengombinasikan berbagai unsur di dalamnya seperti teks, gambar, audio, animasi maupun video/film. Video animasi digital adalah suatu terobosan dari media pembelajaran yang cukup efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, terlebih pada era teknologi yang semakin canggih dan berkembang tentunya video/media akan menjadi alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif.

2. Variabel Y (variabel terikat) = Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA

Hasil belajar peserta didik adalah suatu kondisi di mana peserta didik mampu memperlihatkan

perolehan dari aktivitas belajarnya. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu ciri yang ditimbulkan oleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Dengan kata lain hasil belajar adalah dari proses pembelajaran. Hasil belajar biasanya ditandai dengan adanya perubahan dari aspek kognitif, afektif, maupun dari aspek psikomotorik (Juliansyah Noor, 2017).

Dari definisi kedua variabel di atas, maka maksud dari judul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84 Mangarabombang” adalah suatu upaya untuk mengkaji dan mempelajari ada tidaknya suatu reaksi/perubahan yang ditimbulkan oleh peserta didik setelah diberikan suatu perlakuan berupa pemanfaatan/penggunaan video animasi digital dalam proses pembelajaran IPA yang dilihat pada hasil belajarnya pada mata pelajaran IPA kelas III SDN 84 Mangarabombang”.

### **C. Tempat dan waktu Penelitian**

#### **1. Lokasi**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 84 Mangarabombang yang bertempat di Desa



Mangarabombang Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan.

## 2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni tahun 2022.

## **D. Populasi dan sampel**

### 1. Populasi

Populasi adalah obyek atau subyek pada wilayah generalisasi yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Dalam penelitian ini penulis mengambil seluruh peserta didik kelas III SD 84 Mangarabombang, dimana kelas III SD 84 Mangarabombang berjumlah 42 orang (Noor, 2017).

**Tabel 1****Populasi peserta didik kelas III SDN 84 Mangarabombang**

No	Kelas III	Jumlah Peserta Didik
1	KELAS III A	21
2	KELAS III B	21
Jumlah		42

( Sumber data SDN 84 Mangarabombang tahun 2022 )

**2. Sampel**

Sampel penelitian menurut sugiyono menyatakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Penentuan kelas eksperimen dilakukan dengan teknik total sampling, karena sejumlah anggota yang diambil dari suatu populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Sampel yang digunakan peneliti adalah peserta didik di SDN 84 Mangarabombang kelas III yang berjumlah 42 siswa (Sugiyono, 2013).

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari

penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Dalam penelitian ini, penulis memperoleh data dengan menggunakan teknik tes dan dokumen. Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketetapan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrument, yaitu:

1. Angket/kuisisioner

Adapun Instrument yang digunakan adalah yakni berupa angket yang memperoleh data atau informasi terhadap Pengaruh Penggunaan Video animasi digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA di kelas III SDN 84 Mangarabombang

2. Tes

Teknik tes ini diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar

peserta didik pada materi-materi yang telah diajarkan. Penulis menggunakan tes tertulis yaitu pilihan ganda dengan memberikan point 1 (benar) dan point 0 (salah).

### 3. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan

- a. Kamera
- b. Alat perekam
- c. Alat tulis-menulis
- d. Foto-foto

## **F. Instrument Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. (Siregar, 2017). Adapun instrumen penelitian yang penulis gunakan adalah instrumen yang berupa angket, tes dan dokumen.

1. Lembar angket yang digunakan angket tertutup agar dapat memudahkan peserta didik atau responden untuk

menjawab setiap pertanyaan yang peneliti butuhkan jawaban yang real. Dalam penelitian ini alat pengumpulan data yang dikembangkan engan angket yang berbentuk skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur kognitif, pendapat, dan persepsi

2. Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban yaitu a, b, c dan d, untuk mengetahui sejauh mana hasil belajara IPA peserta didik pada proses pembelajaran
3. Daftar dokumentasi digunakan untuk mencari data atau mendapatkan data dan sebagai pedoman dokumentasi untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

### **G. Teknis Analisis Data**

Pada penelitian kuantitatif, analisis data dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan yang dilakukan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan

masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan metode statistic (Sugiyono, 2013). Pendapat ini sejalan dengan Firdaus yang menyatakan bahwa penelitian kuantitatif dapat menggunakan Teknik untuk manual (rumus) atau dengan bantuan aplikasi SPSS 25 (Firdaus, 2021).

Pada penelitian ini metode statistik yang penulis gunakan adalah statistik deksriptif dan statistik inferensial.

#### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deksriptif merupakan statistik yang biasanya digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data mengenai suatu gejala, peristiwa atau keadaan. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar mata pelajaran IPA yang diperoleh peserta didik pada proses pembelajaran video animasi digital yang terdiri dari nilai mean, meian, modus, nilai minimal dan nilai mkasimal. (Sholikhah, 2016).

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan statistik yang berkaitan dengan analisis data (Sampel) untuk kemudian dilakukan kesimpulan (inferensi) yang digeneralisasikan kepada seluruh subyek tempat data itu diambil (populasi) (Arif Furchan, 2011). Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis. Adapun Teknik statistik yang digunakan adalah teknik *t-test* tipe *independent sample t-test* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. *Independent sample t-test* ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh video terhadap hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran mata pelajaran IPA Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka yang dilakukan terlebih dahulu adalah pengujian dasar yaitu :

### a) Uji Validitas dan Realibilitas

Uji validitas apabila suatu tes dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji validitas angket yang akan disampaikan kepada obek penelitian valid atau tidak, maka peneliti mengadakan uji coba yang digunakan terhadap siswa yang berbeda dengan siswa yang diteliti. Sedangkan realibilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas

data atau temuan. Dalam pandangan positivisik (kuantitatif), suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam objek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda.

Untuk mengetahui tingkat validitas instrument yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, maka perlu dilakukan uji validitas. Keefektifan yang diukur adalah keefektifan proyek atau efektifitas proyek. Untuk menghitung uji realibilitas pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan program SPSS.

## b) Uji Prasyarat

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, peneliti menggunakan program SPSS disini. Dengan melihat dasar keputusan dalam uji sample tunggal, maka hipotesis dapat diterima atau ditolak



1. Jika nilai signifikan ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ , maka data berdistrusi normal
2. Jika nilai signifikan ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ , maka data berdistrusi normal (Nuryadi, 2017).

## 2) Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan secara kuantitatif untuk mengetahui seberapa pengaruh video animasi digital terhasil belajar mata pelajaran IPA peserta didik SDN 84 Mangarabombang.

## c) Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji rumus uji-t dimana peneliti menggunakan program SPSS untuk melakukan uji- t . untuk mengetahui ada tidaknya pengaaruh penggunaan video animasi digital pada proses pembelajaran di kelas III SDN 84 Mangarabombang Sinjai Timur.

1. Jika nilai signifikan (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
2. Jika nilai signifikan (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (Sugiyono, 2013).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Profil Sekolah**

SD Negeri 84 Mangarabombang adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang sekolah dasar Negeri (SDN) yang terletak di jalan. Andi Akbar B. 50 Mangarabombang kelurahan Samataring Kec. Sinjai Timur, Kab. Sinjai. Provinsi Sulawesi Selatan, dengan kode pos 92671. Dalam menjalankan kegiatannya, SDN 84 Mangarabombang berada di bawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan yang berakreditasi A, berdasarkan sertifikat 110/SK/BANP-SM/XII/2018.

##### **Identitas Sekolah**

- a) Nama Sekolah : SD Negeri 84 Mangarabombang
- b) Nomor Pokok Sekolah Nasional :40304574
- c) Jenjang Pendidikan :SD
- d) Status Sekolah :Negeri
- e) Tahun Akreditasi 2018
- f) Kelompok sekolah : Inti
- g) Akreditasi : A
- h) Alamat Sekolah : Jl.. Andi Akbar B. 50

- i) Dusun : Mangarabombang
- j) Desa/Kelurahan : Samataring
- k) Kecamatan : Sinjai Timur
- l) Kabupaten : Sinjai
- m)Provinsi : Sulawesi Selatan
- n) Kode Pos : 92671
- o) Lokasi Geografis : Lintang -5.136453300000  
Bujur 120.26213830000
- p) Tanggal SK Pendirian : 1974
- q) EMAIL : sd84mangarabombang\_sinjai@yahoo.com

Adapun nama-nama kepala sekolah yang telah menjabat di SD Negeri 84 Mangarabombang didirikannya sampai dengan sekarang.

- a) Busyera, Ba tahun 1974-1979
- b) Muhammad Soid tahun 1979-1985
- c) Sirajuddin Noor tahun 1985-1993
- d) Hj, ST. Rohani tahun 1993-2005
- e) H. Abdul Rahman, S.Sos tahun 2005-2011
- f) H. Kamaruddin, S.Pd, M.Pd tahun 2013-2020
- g) Abdul Syukur T, S.Pd, M.Pd tahun 2020-  
Sekarang

## 2. Visi, Misi, Tujuan Dan Motto Sekolah SD Negeri 84 Mangarabombang.

### a) Visi Sekolah

Terwujudnya Generasi Yang Unggul Dalam IPTEK dan IMTAK, Cinta Lingkungan Dan Berkarakter

### b) Misi Sekolah

- 1) Meningkatkan keterampilan minat dan bakat siswa
- 2) Menciptakan pembelajaran yang PAKEM
- 3) Menumbuh kembangkan partisipasi guru dan siswa dalam rangka melestarikan lingkungan
- 4) Melakukan pembiasaan mengedepankan nilai keagamaan

### c) Tujuan Sekolah

- 1) Mampu mengaktualisasikan budaya hidup tertib, disiplin, jujur dan santun dalam tutur kata sopan dalam perilaku terhadap sesama
- 2) Menguasai dasar dasar IPTEK untuk melanjutkan sekolah yang lebih tinggi, mampu berkompetensi dan meningkatkan prestasi lulusan diterima di SLTP Negeri/unggulan
- 3) Terwujudnya sikap prilaku rajin ,taat dan tertib menjalankan ibadah sesuai dengan tuntutan agama

yang dianut dalam praktik kehidupan sehari-hari sehingga terbangun insan yang beriman dan bertakwa serta berakhlak mulia

d) Motto sekolah

Bekerja keras, Cerdas, Ikhlas Dan Berkualitas.

3. Daftar nam-nama Tenaga pendidik SD Negeri 84 Mangarabombang

Tenaga pendidik adalah masyarakat yang diangkat sebagai seorang pendidik dan mengabdikan dirinya sebagai pengajar yang memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, yang memiliki kualifikasi yang memenuhi standar dalam dunia pendidikan

**Tabel 1**

**Daftar nam-nama Tenaga pendidik SD Negeri 84 Mangarabombang**

No	Jabatan	Nama	Pendidikan	PNS
1.	Kepala sekolah	Abdul Syukur T, S.Pd., M.Pd	S2	Sudah
2.	Guru kelas 1A	Hafsah Razak, S.Pd	S1	Belum
3.	Guru Kelas 1B	Selfiani, S.Pd	S1	Belum
4.	Guru Kelas 2A	Darmawati Noor, S.Pd	S1	Sudah
5.	Guru Kelas 2B	Adrianzi Sakti, S.Pd.Gr	SI	Sudah
6.	Guru Kelas	Sulaiha,	SI	Sudah

	3A	S.Pd.SD		
7	Guru Kelas 3B	Suharti J, S.Pd	SI	Belum
8	Guru kelas 4A	Hj. Nurcaya HT, S.Pd.SD	SI	Sudah
9	Guru Kelas 4B	Sri Ratnawati, S.Pd	SI	Belum
10	Guru Kelas 5A	Andi Kaya Hidayanti, S.Pd	SI	Sudah
11	Guru Kelas 5B	Nurjihad Mirwan, S.Pd, Gr	SI	Sudah
12	Guru Kelas 6A	Zakiah, S.Pd	SI	Sudah
13	Guru Kela 6B	Fahartimawaty T, S.Pd	SI	Sudah
14	Guru PAI	Arwan S.Pd.I	SI	Belum
15	Guru PAI	Syamsiah, S.Pd.SD	SI	Belum
16	Guru BTQ	Andi Milyar Wahyu	SMA	Belum
17	Guru BTQ	Ahmad Erwin, S.Pd	SI	Belum
18	Guru Penjas	Irwan, S.Pd	SI	Sudah
19	Guru Penjas	A.Nur Ansari Amaliah, S.Pd	S1	Belum
20	Bendahara	Sulaiha, S.Pd.SD	SI	Sudah
21	Guru BHS.Daerah	Abdul Hamid, S.Pd.SD	SI	Belum
22	Guru BHS.Daerah	Selfiani, S.Pd	SI	Belum
23	Penjaga Perpustakaan	Hasanah Mansyur, S.IP	SI	Belum
24	Operator Sekolah	Abdul HamidS.Pd	SI	Belum
25	Administrasi	St. Rafida Rawi, S.Pd	SI	Belum
26	Penjaga Sekolah	Arianto	SMA	Belum

*Sumber : Ruang kepala sekolah*

Berdasarkan table di atas dapat dipahami bahwa jumlah tenaga pendidikan keseluruhannya sebanyak 23 orang, dengan rician laki-laki 8 orang dan perempuan 15 orang, sebanyak 10 orang PNS dan 13 non PNS adapun jenjang pendidikan SMA 2 orang, S1 10 orang dan jenjang S2 1 orang.

#### 4. Data Peserta didik SDN 84 Mangarabombang

Peserta didik ialah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran melalui jalur pendidikan baik pendidikan informal, pendidikan formal dan pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu. Adapun data peserta didik yang ada di SDN 84 Mangarabombang tahun pembelajaran 2022/2023 sebagai berikut:

**Tabel 2**

**Data Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang Tahun Ajaran 2022/2023**

No	Kelas	Keadaan Siswa		Jumlah Kelas	Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan		
1	Kls 1	29	20	2	49
2	Kls II	13	13	1	26
3	Kls III	19	23	2	42
4	Kls	23	14	2	37

	IV				
5	Kls V	20	16	2	36
6	Kls VI	20	20	2	40
Jumlah		124	106	11	230

*Sumber : Ruang kepala sekolah*

5. Jumla  
h LulusanPpesertaDdidik SDN 84 Mangarabombang

Lulusan atau tamatan adalah peserta didik yang telah melakukan proses pendidikan di satuan pendidikan yang di nyatakan telah berhasil dalam melaksanakan ujian tertentu dari satuan pendidikan dan melanjutkan ke jenjang berikutnya.

**Tabel 3**

**Jumlah Lulusan Peserta Didik SDN 84  
Mangarabombang**

Tahun Pelajaran	Tamatan		Rat-rata	Melanjutkan	
	Jml	Target	Hasil	Jml	Target
2019/2020	38	39	83,09	38	38
2020/2021	38	39	83,15	38	39
2021/2022	38	38	83,39	38	38

*Sumber : Ruang kepala sekolah*



## 6. Sarana Dan Prasarana SDN 84 Mangarabombang

Sarana dan prasarana merupakan hal yang dapat menunjang keberlangsungan proses pendidikan disatuan pendidikan. Di dalam dunia pendidikan sarana dan prasarana adalah salah satu yang menunjangnya kualitas pendidikan di satuan lembaga pendidikan.

**Tabel 4**

### **Sarana Dan Prasarana SDN 84 Mangarabombang**

No	Nama	Jumlah	Keadaan
1	Ruang Kelas	12	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
4	Ruang Perpustakaan	1	Baik
5	WC/Kamar Mandi	8	Baik
6	Gudang	3	Baik
7	Dapur	1	Baik
8	Ruang Komputer	1	Baik
9	Mushollah	1	Baik
10	Meja Siswa	296	Baik
11	Kursi Siswa	538	Baik
12	Meja guru	31	Baik

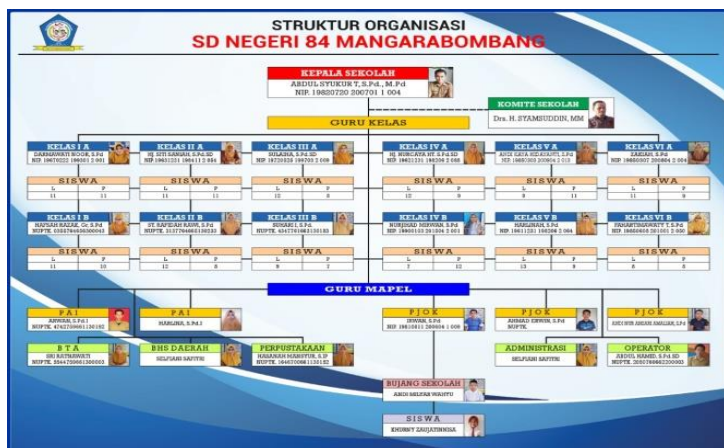
13	Kursi Guru	31	Baik
14	Papan Tulis	12	Baik
15	Lemari Kelas	12	Baik
16	Lemari Kantor	2	Baik
17	Rak Buku	12	Baik
18	Lapnagan	1	Baik
19	Parkiran	2	Baik
20	Kazebo	4	Baik
21	Laboratorium IPA	1	Baik
22	Gedung UKS	1	Baik
23	Wife	3	Baik
24	Laptop	17	Baik
25	LCD	4	Baik
26	Green House	1	Baik
27	Salon	2	Baik
28	Ceklok	2	Baik
29	Bel Sekolah	2	Baik
30	Alat Seni	5 Macam	Baik
31	Alat Olahraga	10 Macam	Baik
32	Kulkas	1	Baik
33	Kantin	1	Baik

*Sumber : Ruang kepala sekolah*

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat keadaan sarana dan prasarana yang berjumlah 33 urain dan dengan keadaam masih baik ini menandakan bahwa sarana dan prasarana di SDN 84 Mangarabombang masih terjaga dan terawat.

## 7. Struktur Organisasi SD Negeri 84 Mangarabombang

Struktur organisasi adalah susunan skema atau bagan yang menggambarkan hubungan kerja yang membagi dan mengkoordinasikan tugas orang dan kelompok agar menjadi suatu kesatuan dari berbagai segmen dan fungsi lembaga pendidikan dengan tujuan untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran.



Gambar 1

Struktural SDN 84 Mangarabombang

## 8. Denah Lokasi SD Negeri 84 Mangarabombang

Denah adalah sebuah gambaran yang sederhana menunjukkan tentang suatu lokasi secara spesifik yang memudahkan bagi

## **B. Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian**

### 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen adalah video animasi digital yang disebut variabel  $x$ , dan variabel dependen adalah hasil belajar yang disebut variabel  $y$ . Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif tentang pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA. Adapun responden yang menjadi sampel penelitian ini adalah berjumlah 42 orang dengan sama jumlah populasi.

Untuk memperoleh data tentang pengaruh video animasi digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA peserta didik kelas III SDN 84 Mangarabombang, penulis menggunakan teknik pengumpulan data melalui lembar angket. Adapun data tentang pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA dapat dilihat





### Hasil Tes Soal Variabel Y (Hasil Belajar )

No	Responden	Item soal tes								total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Iksan	1	0	0	0	0	1	0	1	3
2	Qalbi	0	0	0	1	0	0	1	0	2
3	Iman Arbi	0	1	1	0	1	1	0	0	4
4	Fitosahira	0	1	1	1	1	1	1	0	6
5	Nafiahsyakira	0	0	1	0	1	1	1	0	4
6	Muh Faisal	0	0	1	0	1	1	1	0	4
7	Muhrifki Maulana	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8	Reza Amsari	0	0	1	0	1	0	1	0	3
9	Andi Muflihah	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10	Azzam Musyaffah	0	1	1	1	1	1	1	0	6
11	Airil	1	1	1	1	1	1	1	1	8
12	Naufal Afkan	1	1	1	1	1	1	1	1	8
13	Muh Ardillah Rudi	1	1	1	1	1	1	1	1	8
14	Riki Mufti	0	1	1	1	1	0	1	0	5
15	Khlar Ikram	1	1	1	1	1	1	1	1	8
16	Syeh Zahran	1	1	1	1	1	1	1	1	8
17	Muh Havir Maulana	1	1	1	1	1	1	1	1	8
18	Rosyida	0	1	1	1	1	0	1	0	5
19	Adelia	0	1	1	1	1	1	1	0	6
20	Airah Amir	1	1	1	1	1	1	1	1	8
21	Husnul Hatimah	0	1	1	1	1	1	1	0	6
22	Nurul Azizah	0	1	1	1	1	1	1	0	6
23	Intan	1	0	1	0	1	1	1	1	6

24	Amira Ramadani	1	1	1	1	1	0	1	1	7
25	Andini Lestari	0	1	1	1	1	1	1	0	6
26	Muh Akhtar Zaim	0	1	1	1	1	1	1	0	6
27	Indri Wijayanti	0	1	1	1	1	1	1	0	6
28	Adnan Safaraz	0	1	1	1	1	1	1	0	6
29	Adri	1	0	1	0	1	0	1	1	5
30	Fajri	0	0	1	1	0	1	0	0	3
31	Aldo	0	0	1	0	1	0	1	0	3
32	Ariki Eka Putra	0	0	0	0	0	1	1	0	2
33	Faiqah Dzini	0	1	0	1	0	1	0	0	3
34	Musdalifah Ahmad	0	1	1	1	1	0	1	0	5
35	Sabrina	0	1	1	1	1	1	1	0	6
36	Zaki	0	1	1	1	1	1	1	0	6
37	Muh Rezky Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	1	8
38	Nur Adillah	0	0	1	0	1	1	1	0	4
39	Aufar	0	0	1	0	1	0	1	0	3
40	Rafiani	0	0	1	0	1	0	1	0	3
41	Niska	0	1	1	1	1	1	1	0	6
42	Aqila	0	0	1	0	1	1	1	0	4

## 2. Analisis Data

Setelah pelaksanaan pengisian angket yang diisi oleh siswa maka angket ini akan dikembalikan dalam keadaan terisi sesuai dengan petunjuk pengisian angket. Kemudian setelah data terkumpul maka peneliti seberapa pengaruh penggunaan video animasi



digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA peserta didik kelas III SDN 84 Mangarabombang

Selanjutnya data yang dihasilkan dari penyebaran angket, penulis menggunakan teknik analisis data untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 (*Statistic Product and Service*), dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut yang sudah penulis analisis melalui bantuan aplikasi SPSS 25, yaitu:

a. Uji Validitas

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan soal tes pilihan ganda, Instrument penelitian ini telah di uji coba kepada 42 responden. Uji validitas instrument menggunakan *correlation product momen* melalui bantuan SPSS 25 dengan dasar pengambilan keputusan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka item soal tersebut dinyatakan valid, jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item soal tersebut tidak valid. Diketahui bahwa jumlah data (N) = 42 responden, maka untuk menentukan  $r_{tabel}$  (sig 0,05) digunakan rumus  $df = (N-2) = (42-2) = 40$  maka di peroleh nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,304.

Berdasarkan hasil uji validitas, maka disimpulkan bahwa item soal yang terdiri 18 item pada angket dan soal tes berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas III SDN 84 Mangarabombang dan dinyatakan valid  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ . Tabulasi data asli dari hasil pengujian dapat dilihat pada lampiran sebagai berikut.

**Table 4.5 Hasil Uji Validitas**

Corelation			
No Item Soal	Person Correlation	$R_{\text{tabel}}$ Sig. 0,05	Keterangan
P1	0,463	0,304	Valid
P2	0,644	0,304	Valid
P3	0,724	0,304	Valid
P4	0,802	0,304	Valid
P5	0,724	0,304	Valid
P6	0,718	0,304	Valid
P7	0,699	0,304	Valid
P8	0,718	0,304	Valid
P9	0,644	0,304	Valid
P10	0,542	0,304	Valid
P11	0,674	0,304	Valid
P12	0,718	0,304	Valid
P13	0,390	0,304	Valid
P14	0,689	0,304	Valid
P15	0,475	0,304	Valid
P16	0,372	0,304	Valid
P17	0,383	0,304	Valid
P18	0,674	0,304	Valid

*Sumber: hasil analisis data dengan spss 25*

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan *alpha cronbach moment* dengan bantuan SPSS 25. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memiliki *cronbach alpha*  $> 0,60$ . Berdasarkan hasil pengujian reabilitas, dapat disimpulkan bahwa item angket dan soal tes penelitian dinyatakan reliabel karena *cronbach alpha* pada variabel X sebesar 0,896 pada variabel Y sebesar 0,710. Tabulasi data asli dari hasil pengujian reabilitas dapat di lihat pada lampiran.

Table 4.6 hasil uji reabilitas X dan Y

Variabel	Cronbach Alpha	Nilai Standard Reabilitas	N Of Item	Ket
X	0,896	0,60	10	Reliabel
Y	0,710	0,60	8	Reliabel

Sumber : hasil analisis data dengan spss 25

c. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan SPSS 25 melalui uji *kolmogrof smirnof test* dengan ketentuan jika nilai

signifikansi  $> 0,05$  maka nilai residual berdistribusi normal, jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi  $0,176 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Tabulasi data asli dari hasil pengujian reabilitas dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>	
	Unstandardized Residual
Asymp.Sig. (2-tailed)	0,176

*Sumber : hasil analisis data dengan spss 25*

## 2) Uji Linearitas

Pengujian linearitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 25. Adapun dasar pengambilan keputusan ialah jika nilai sig  $> 0,05$  maka variabel memiliki hubungan yang linear. Sedangkan jika nilai sig  $< 0,05$  maka tidak terdapat hubungan yang linear. Berdasarkan uji linearitas bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,172$  maka disimpulkan

bahwa terdapat hubungan linear antara variabel X (video animasi digital) variabel Y (hasil belajar mata pelajaran IPA). Tabulasi data hasil pengujian reabilitas dapat dilihat pada lampiran.

**Table 4.8 Hasil Uji Linearitas**

ANOVA Table	
	Signifikansi
Deviation from Linearity	0,172

*Sumber : hasil analisis data dengan spss 25*

d. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana uji *anova* dengan bantuan SPSS 25, dengan dasar pengambilan keputusan uji regresi linear sederhana dengan mengacu pada dua hal, yakni membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai sig < 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, jika nilai sig > 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Dari output diketahui bahwa  $f_{hitung} = 13.381$  dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,003 <$

0,05, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel video animasi digital (X) terhadap variabel hasil belajar (Y). Tabulasi data asli dari hasil pengujian dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 4.9 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.381	1	13.381	3.962	.003 <sup>b</sup>
	Residual	135.095	40	3.377		
	Total	148.476	41			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), (X)						

*Sumber : hasil analisis data dengan spss 25*

Selain itu diperoleh angka R square sebesar 0,190 atau 19%. Hal ini menunjukkan bahwa 19% video animasi digital berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.300 <sup>a</sup>	.190	.167	1.83777
a. Predictors: (Constant), X				
b. Dependent Variable: Y				

### 3. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian bahwa Penggunaan video animasi digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA berpengaruh di kelas III SDN 84 Mangarabombang Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel X video animasi digital dan variable (Y) hasil belajar mata pelajaran IPA.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Ex-postfacto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Data diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada 42 responden yang merupakan peserta didik kelas III SDN 84 Mangarabombang

Setelah dilakukan penelitian, ditemukan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan video animasi digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA Kelas III SDN 84 Mangarabombang. Berdasarkan uji regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS 25 dengan dasar pengambilan keputusan uji regresi linear sederhana dengan mangacu pada dua hal, yakni membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y,

jika nilai signifikansi  $> 0,05$  artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Dari output diketahui bahwa  $f_{hitung} = 13,381$  dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,003 < 0,05$ , maka model regresi dapat di pakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel video animasi digital (X) terhadap variabel hasil belajar (Y). Selain itu diperoleh angka R square sebesar 0,190 atau 19%. Hal ini menunjukkan bahwa 19% penggunaan video animasi digital berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sementara 81% di pengaruhi oleh faktor lain di luar dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Peneliti sebelumnya pernah memberikan video animasi kepada peserta didik Karena dengan menggunakan media pembelajaran melauai video animasi dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik dan dapat membantu peserta didik yang lambat dalam belajar agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Penggunaan video animasi digital interaktif berbasis teknologi yang menyediakan informasi pendidikan terkini kepada peserta didik, memberikan instruksi yang menarik dengan media



elektronik, semuanya berkontribusi pada pengembangan profesional mereka. Jadi media pembelajaran yang tepat gunakan adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi

Penelitian ini juga diperkuat dan didukung dengan adanya hasil penelitian terdahulu penelitian tersebut antara lain penelitian Nurrahmayanti yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak Sd Kelas V Sd Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.” didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak Sd Kelas V. Hal ini dapat dilihat dengan perhitungan dengan menggunakan rumus uji-t yang menunjukkan hasil bahwa  $t_{hitung} 3,234$  jika dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,699 pada taraf signifikan 5% maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,234 > 1,699$ ) jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar pada peserta didik dapat dinilai dari sejauh mana ia belajar tersebut dapat

merubah perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Seorang peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan memusatkan perhatiannya pada materi pembelajaran yang diberikan dan memiliki pengalaman yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi dengan menggunakan video pembelajaran akan menarik perhatian dan motivasi peserta didik untuk belajar

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara video animasi digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas III SDN 84 Mangarabombang. Uji regresi linear sederhana uji *anova*. Dari output diketahui bahwa  $f_{hitung} = 13.381$  dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,003 < 0,05$ , maka model regresi dapat di pakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel video animasi digital (X) terhadap variabel hasil belajar (Y). Selain itu diperoleh angka R square sebesar 0,190 atau 19%. Hal ini menunjukkan bahwa 19% penggunaan video animasi digital berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA, sementara 81% di pengaruhi oleh faktor lain di luar dari penelitan yang dilakukan oleh peneliti.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Untuk hal itu, peneliti merumuskan

beberapa saran sebagai pertimbangan untuk penyempurnaan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Bagi pendidik diharapkan mampu menggunakan media video pembelajaran selama proses pembelajaran agar dapat memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik bisa lebih semangat dalam belajar.
2. Peserta didik diharapkan dapat menggunakan video animasi dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian materi pembelajaran sehari-hari.
3. peneliti dapat belajar bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran melalui video dengan lebih baik dan dapat mengaplikasikanya sebagai bekal untuk mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, I. (2019). “Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan di Pt Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu”, *Jurnal Profesional FIS UNIVED*, Vol. 6, Nomor 1.
- Arsyad, A. M. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers 2016.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Darma, B. (2021). *Statistik Penelitian Menggunakan SPSS*, Jakarta: Guepedia.
- Dewianugrah, D. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Tik (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) Terhadap Kualitas Pembelajaran PAI Siswa Kelas Xi Di SMAN 3 Sinjai (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjal)*.
- Dzamarah, B. S. & Zain, Z. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi.

- Emzir, E. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Cet 10; Depok: PT Prajagrafindo Persada.
- Firdaus, F. (2021). *Pedoman Penulisan Skripsi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai (Takdir (Ed.);V) CV. Latinulu*.
- Furchan, A. (2011) *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*, Cet IV; Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Cet. VII; Jakarta: Kencana.
- Nuryadi, N. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, Yogyakarta: Sibuku Media.
- Purwanto, P. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*, Cet VII; Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rudi, S., & Cepi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Sholikhah, A. (2016) *Statistik Deskriptif dalam Penelitian Kualitatif*, *Jurnal Komunika*, Vol. X, No. 2.

- Simarmata, J. (2020). Elemen-Elemen Multimedia Teks, Gambar, Suara, Video, Animasi Untuk Pembelajaran, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Siregar, S. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Cet IV; Jakarta: PT Interpratam Mandiri.
- Sugiyono, S. (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), Cet 26; Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, S. N. (2005) Metode Penelitian Pendidikan, Cet I; Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2016) Teori belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar, Cet 4; Jakarta: Prenadamedia Group.
- Thobroni, M. (2016). Belajar & Pembelajaran, Cet II; Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wibawa, B., & Mukti, F. (2001). Media Pengajaran. Bandung 2001

Yusuf, B. B. (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Afektif, *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, Vol. I. Nomor 2.



**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**LAMPIRAN 1**  
**INSTRUMEN PENELITIAN**  
**1.2 ANGKET PENELITIAN**

## 1.1 Lembar Angket

**ANGKET PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO  
ANINASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATA PEMBELAJARAN IPA PESERTA DIDIK KELAS  
III SDN 84 MANGARABOMBANG  
TA 2021/2022**

**Nama** :

**Kelas** :

**Semester** :

**Petunjuk pengisian;**

1. Pada lembar angket ini terdapat 8 pertanyaan baca dengan teliti tiap kalimat yang terdapat pada angket dan berilah tandan cek list (√) pada tabel jika itu sesuai/tidak dengan pengalaman yang kamu alami.
2. Jawabla sejujur-jujurnya sesuai dengan apa yang kamu rasakan dan jangan melihat jawaban dari teman kamu.
3. Angket tidak ada hubungannya dengan nilai akademik kamu jadi tidak perlu khawatir salah dalam menjawab.
4. Ikuti petunjuk pengisian diatas dengan baik!

Keterangan pilihan jawaban:

<b>Keterangan</b>		<b>Skor</b>
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
R	Ragu-Ragu	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

No	Penjabaran	SS	S	R	TS	TST
1	Saya semangat saat mengikuti mata pelajaran IPA					
2	mempelajari materi pelajaran IPA pada buku paket sebelum diberikan guru disekolah, agar saya bisa menjawab pertanyaan dengan cepat.					
3	Saya tetap semangat belajar meskipun mendapat nilai kurang memuaskan.					
4	Saya rajin belajar dan mengerjakan tugas karena ingin mendapatkan nilai					

	tinggi					
<b>5</b>	saya selalu mengulang dan membaca kembali materi pelajaran tanpa di suruh guru.					
<b>6</b>	Saat saya mengerjakan soal latihan yang akan menyontek jawaban teman					
<b>7</b>	Saya rajin belajar karena saya ingin menjadi juara 1 dalam kelas					
<b>8</b>	Saya yakin mata pelajaran IPA bermanfaat bagi kehidupan saya sehari-hari					
<b>9</b>	Saya selalu membaca buku dan mengerjakan tugas					

	karena takut mendapat hukuman					
<b>10</b>	Guru memberi saya pujian pada saat saya menjawab pertanyaan dengan benar					

## 1.2 Lembar Tes

### Lembar soal pilihan ganda

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar di bawah ini.....

1. Energi matahari yang diperlukan tumbuhan untuk berfotosintesis adalah..
  - a. Energi panas
  - b. Energi listrik
  - c. Energi kimia
  - d. Energi cahaya
2. Matahari merupakan sumber energi....
  - a. Panas dan gerak
  - b. Panas dan cahaya
  - c. Cahaya dan listrik
  - d. Listrik dan panas
3. Baju yang basah akan menjadi kering karena energi ... matahari
  - a. Panas
  - b. Cahaya
  - c. Gerak
  - d. Bunyi
4. Saat kita berjemur di bawah terik matahari kita akan merasakan.....
  - a. Gerah
  - b. Panas
  - c. Basah
  - d. Dingin



5. Energi panas disebut juga ...
  - a. Energi cahaya
  - b. Energi kinetik
  - c. Energi listrik
  - d. Energi kalor
6. Benda akan cepat kering jika dijemur di tempat....
  - a. Teduh
  - b. Sejuk
  - c. Panas
  - d. Terbuka
7. Matahari merupakan penghasil utama energi....
  - a. Panas
  - b. Bunyi
  - c. Listrik
  - d. Dingin
8. Salah satu kegunaan energi matahari dalam kehidupan sehari-hari untuk....
  - a. Membersihkan pakaian c.  
Merapikan pakaian
  - b. Mengawetkan pakaian d.  
Meringkan pakaian

**LAMPIRAN 2**  
**HASIL INSTRUMEN PENELITIAN**  
**2.1 HASIL ANGKET VARIABEL X**  
**2.2 HASIL TES VARIABEL Y**





## 2.2 Hasil Tes Soal Variabel Y (Hasil Belajar )

no	Responden	Item soal tes								total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Iksan	1	0	0	0	0	1	0	1	3
2	Qalbi	0	0	0	1	0	0	1	0	2
3	Iman Arbi	0	1	1	0	1	1	0	0	4
4	Fitosahira	0	1	1	1	1	1	1	0	6
5	Nafiahsyakira	0	0	1	0	1	1	1	0	4
6	Muh Faisal	0	0	1	0	1	1	1	0	4
7	Muhrifki Maulana	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8	Reza Amsari	0	0	1	0	1	0	1	0	3
9	Andi Muflihah	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10	Azzam Musyaffah	0	1	1	1	1	1	1	0	6
11	Airil	1	1	1	1	1	1	1	1	8
12	Naufal Afkan	1	1	1	1	1	1	1	1	8
13	Muh Ardillah Rudi	1	1	1	1	1	1	1	1	8
14	Riki Mufti	0	1	1	1	1	0	1	0	5
15	Khiair Ikram	1	1	1	1	1	1	1	1	8
16	Syeh Zahran	1	1	1	1	1	1	1	1	8
17	Muh Havir Maulana	1	1	1	1	1	1	1	1	8
18	Rosyida	0	1	1	1	1	0	1	0	5
19	Adelia	0	1	1	1	1	1	1	0	6
20	Airah Amir	1	1	1	1	1	1	1	1	8
21	Husnul Hatimah	0	1	1	1	1	1	1	0	6
22	Nurul Azizah	0	1	1	1	1	1	1	0	6
23	Intan	1	0	1	0	1	1	1	1	6
24	Amira Ramadani	1	1	1	1	1	0	1	1	7

25	Andini Lestari	0	1	1	1	1	1	1	0	6
26	Muh Akhtar Zaim	0	1	1	1	1	1	1	0	6
27	Indri Wijayanti	0	1	1	1	1	1	1	0	6
28	Adnan Safaraz	0	1	1	1	1	1	1	0	6
29	Adri	1	0	1	0	1	0	1	1	5
30	Fajri	0	0	1	1	0	1	0	0	3
31	Aldo	0	0	1	0	1	0	1	0	3
32	Ariki Eka Putra	0	0	0	0	0	1	1	0	2
33	Faiqah Dzini	0	1	0	1	0	1	0	0	3
34	Musdalifah Ahmad	0	1	1	1	1	0	1	0	5
35	Sabrina	0	1	1	1	1	1	1	0	6
36	Zaki	0	1	1	1	1	1	1	0	6
37	Muh Rezky Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	1	8
38	Nur Adillah	0	0	1	0	1	1	1	0	4
39	Aufar	0	0	1	0	1	0	1	0	3
40	Rafiani	0	0	1	0	1	0	1	0	3
41	Niska	0	1	1	1	1	1	1	0	6
42	Aqila	0	0	1	0	1	1	1	0	4

**LAMPIRAN 3**  
**UJI VALIDITAS DAN UJI RELIABILITAS**  
**3.1 HASIL UJI VALIDITAS ANGKET**  
**3.2 HASIL UJI RELIBILITAS ANGKET**  
**3.1 HASIL UJI VALIDITAS ANGKET**

Correlations												
		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	TotalX
x1	Pearson Correlation	1	.212	.125	.104	.125	.060	.259	.020	.212	.307	.463**
	Sig. (2-tailed)		.177	.432	.512	.432	.900	.098	.900	.177	.011	.002
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
x2	Pearson Correlation	.212	1	.606**	.754**	.606**	.606*	.271	.606**	1.000**	.125	.644**
	Sig. (2-tailed)	.177		.000	.000	.000	.060	.083	.000	.000	.432	.000
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
x3	Pearson Correlation	.125	.606*	1	.751**	1.000**	.806*	.328*	.863**	.606**	.307	.724**
	Sig. (2-tailed)	.432	.060		.000	.000	.034	.034	.000	.000	.011	.000



	N	42	4 2	42	42	42	4 2	42	42	42	4 2	42
x4	Pearson Correlation	.104	.7 5 4* *	.751 **	1	.751 **	.7 5 1* *	.691 **	.751**	.754 **	.1 8 1	.802**
	Sig. (2-tailed)	.512	.0 0 0	.000		.000	.0 0 0	.000	.000	.000	.2 5 1	.000
	N	42	4 2	42	42	42	4 2	42	42	42	4 2	42
x5	Pearson Correlation	.125	.6 0 6* *	1.00 0**	.751 **	1	.8 6 3* *	.328 *	.863**	.606 **	.3 2 5*	.724**
	Sig. (2-tailed)	.432	.0 0 0	.000	.000		.0 0 0	.034	.000	.000	.0 3 6	.000
	N	42	4 2	42	42	42	4 2	42	42	42	4 2	42
x6	Pearson Correlation	.020	.6 0 6* *	.863 **	.751 **	.863 **	1	.435 **	1.000* *	.606 **	.2 8 4	.718**
	Sig. (2-tailed)	.900	.0 0 0	.000	.000	.000		.004	.000	.000	.0 6 8	.000
	N	42	4 2	42	42	42	4 2	42	42	42	4 2	42



x10	Pearson Correlation	.378 *	.124	.325 *	.181	.325 *	.284	.310 *	.284	.124	1	.541**
	Sig. (2-tailed)	.014	.433	.036	.251	.036	.0	.046	.068	.433		.000
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
TotalX	Pearson Correlation	.463 **	.644 **	.724 **	.802 **	.724 **	.7	.699 **	.718**	.644 **	.541 *	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.000	.000	.0	.000	.000	.000	.0	
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												



Y3	Pearson Correlation	.158	.092	1	.092	.689**	-	.317	.311	.390*
	Sig. (2-tailed)	.317	.562		.562	.000	.461	.403	.403	.011
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42
Y4	Pearson Correlation	.146	.0889*	.092	1	.134	.278	.311	.311	.689**
	Sig. (2-tailed)	.357	.000	.562		.399	.075	.033	.033	.000
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42
Y5	Pearson Correlation	.057	.039*	.689**	.134	1	-	.705*	.705*	.475**



Y8	Pearson Correlation	1.000**	.146	.158	.146	.057	.125	.103	1	.674**
	Sig. (2-tailed)	.000	.357	.317	.357	.718	.347	.318		.000
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42
TOTAL Y	Pearson Correlation	.674**	.318*	.390*	.689**	.475**	.337*	.338*	.336*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.011	.000	.001	.010	.011	.010	
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).										
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).										

## 1.2 Hasil Uji Reabilitas Angket

**Variabel X (Metode Pembiasaan Asmaul Husna)**

**Scale: ALL VARIABLES**

<b>Case Processing Summary</b>			
		N	%
Cases	Valid	42	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	42	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.896	10

**Variabel Y (Karakter Religius)**

<b>Case Processing Summary</b>			
		N	%
Cases	Valid	42	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	42	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			



<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.710	8

**LAMPIRAN 4**  
**HASIL ANALISIS DATA**  
**4.1 HASIL UJI NORMALITAS**  
**4.2 HASIL UJI REGRESI**

#### 4.1 Hasil Uji Normalitas

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.81521676
Most Extreme Differences	Absolute	.129
	Positive	.111
	Negative	-.129
Test Statistic		.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.176 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

## 4.2 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	63.144	12	5.262	1.788	.098
		Linearity	13.381	1	13.381	4.547	.042
		Deviation from Linearity	49.763	11	4.524	1.537	.172
	Within Groups		85.332	29	2.942		
	Total		148.476	41			

### 4.3 Uji Regresi linear Sederhana

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.300 <sup>a</sup>	.190	.167	1.83777
a. Predictors: (Constant), X				
b. Dependent Variable: Y				

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.381	1	13.381	3.962	.003 <sup>b</sup>
	Residual	135.095	40	3.377		
	Total	148.476	41			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X						

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.938	3.235		-.290	.773
	X	.147	.074	.300	1.990	.003

a. Dependent Variable: Y

**LAMPIRAN 5**  
**DOKUMENTASI**  
**5.1 FOTO PADA SAAT PENGISIAN ANGKET**

**FOTO PADA SAAT PENGISIAN ANGKET**





**LAMPIRAN 6**  
**ADMINISTRASI PENELITIAN**  
**6.0 SURAT SK PEMBIMBING**  
**6.1 SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN**  
**6.2 SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN**  
**PENELITIAN**



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Ttp/Fax 085298899166, Kode Pos 92612

Email : fikkomg@gmail.com

Website : www.iainsinjal.ac.id

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1889/SK, BAN-PT/Akred/PT/AIU/2020

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**SURAT KEPUTUSAN**  
**NOMOR: 999/D1/III.3.AU/F/KEP/2021**

**TENTANG**

**DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2021/2022**

**DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

- Menimbang** :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
  2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat** :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
  - b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
  - c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
  - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
  - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
  - f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
  - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan** :
- Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022.

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama** : Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Harmilawati, S.S.,S.Pd.,M.Pd.	Rita, S.Pd., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **ASRIADI**  
 NIM : 180104034  
 Prodi : Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Video Ambo Nai Terhadap Moralitas Siswa Kelas III SD 84 Mangarabombang.

- Kedua** : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 085299899166, Kode Pos 92612

Email : [ibk@iainsinjai.ac.id](mailto:ibk@iainsinjai.ac.id)

Website : [www.iainsinjai.ac.id](http://www.iainsinjai.ac.id)

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1086/SK.BAN-PT/Akred/PT/XII/2020



- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 08 November 2021 M

: 03 Rabiul Akhir 1442 H



**Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I.**  
 NBM. 1213495

**Tembusan :**

1. BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai.
3. Ketua Prodi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai.

## 6.1 Surat Permohonan Izin Penelitian



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 085299899166, KODE POS 92612

Email: [ftiklaim@gmail.com](mailto:ftiklaim@gmail.com)

Website: <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

Nomor : 372.D1 /III.3.AU/F/2022  
Lamp : Satu Rangkap  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Sinjai, 16 Dzulqaidah 1443 H  
16 Juni 2022 M

Kepada Yang Terhormat  
**Kepala SD Negeri 84 Mangarabombang**  
Di -

Sinjai

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Asriadi  
NIM : 180104034  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

**“Pengaruh Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDN 84 Mangarabombang”**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **SD Negeri 84 Mangarabombang**.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

**Sakdir, S.Pd.L., M.Pd.I**  
N.B.W: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sinjai

Islami, Progresif, dan Kompetitif

## 6.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI  
DINAS PENDIDIKAN

SDN NO.84 MANGARABOMBANG KEC.SINJAI TIMUR

Alamat : Jl. Andi Akbar No. 50 Mangarabombang Kec.sinjai Timur Kode Pos 92671

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 421.2/124/SD84/2022

Yang Bertanda tangan di Bawah Ini:


Nama : Abdul Syukur T, S.Pd., M.Pd.  
NIP :198207 20200701 1 004  
Jabatan :Kepala SDN No. 84 Mangarabombang  
Unit Kerja : SDN No. 84 Mangarabombang

Menerangkan Bahwa:

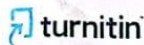
Nama : Asriadi  
NIM : 180104034  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Turungan Baji

Menyatakan bahwa benar yang namanya di atas telah melakukan penelitian di SDN No. 84 mangarabombang, dalam rangka penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 6 September 2022  
Kepala SDN No.84 Mangarabombang  
  
Abdul Syukur T, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198207 20200701 1 004





Similarity Report ID. oid:30061:46080680

PAPER NAME

skripsi turnitin 2023 (1).docx

WORD COUNT

10478 Words

PAGE COUNT

52 Pages

SUBMISSION DATE

Nov 6, 2023 8:40 AM GMT+7

CHARACTER COUNT

56132 Characters

FILE SIZE

337.2KB

REPORT DATE

Nov 6, 2023 8:41 AM GMT+7

**● 30% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 26% Internet database
- 12% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 25% Submitted Works database



Summary